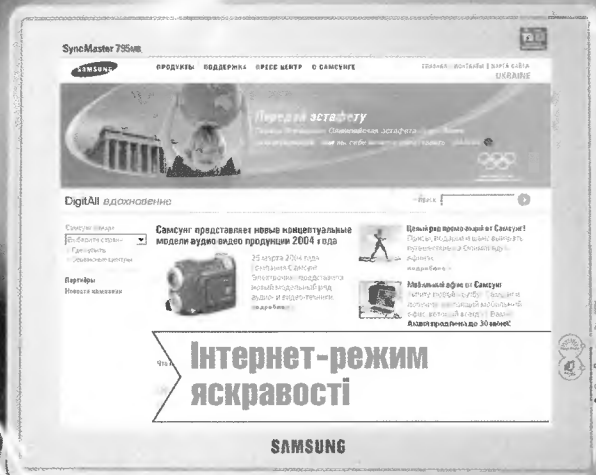


SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Додай чарівності у звичний світ



Монітори серії MagicBright Магічне поєднання дизайну і можливостей

Магія яскравості! Монітори Samsung SyncMaster серії MagicBright (793MB, 795MB, 797MB, 997MB) – єдині монітори, обладнані чотирма режимами яскравості для виконання будь-яких завдань при одночасній відповідності всім вимогам безпеки.

Магія комфорту! Програма MagicTune® надає можливість встановлювати параметри зображення навіть без використання кнопок на панелі монітора. Для прихильників традиційної настройки передбачені кнопки на боковій панелі.

Магія дизайну! Новий дизайн корпусу здатний прикрасити будь-який інтер'єр від стриманого офісного до вишуканого домашнього.

Монітори Samsung серії MagicBright – досконалість за межею реальності.



Монітор
Samsung 795MB

Алгрі	(0482) 379715, 373789	Ром	(061) 2209622, 2209621, 2209615
МТІ	(044) 4583434	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266
Фокстрот ІТ	(044) 2477037, 4619536		

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua

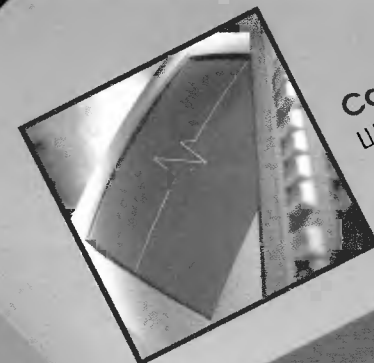
SAMSUNG



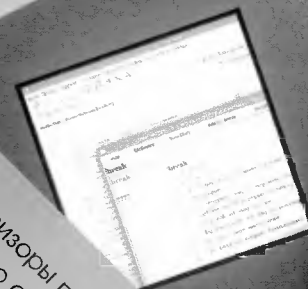
СПОНСОР ОЛІМПІЙСЬКОЇ
ЗБІРНОЇ УКРАЇНИ

МОІ КОМП'ЮТЕР

#31-32
306-307
02.08-16.08.2004



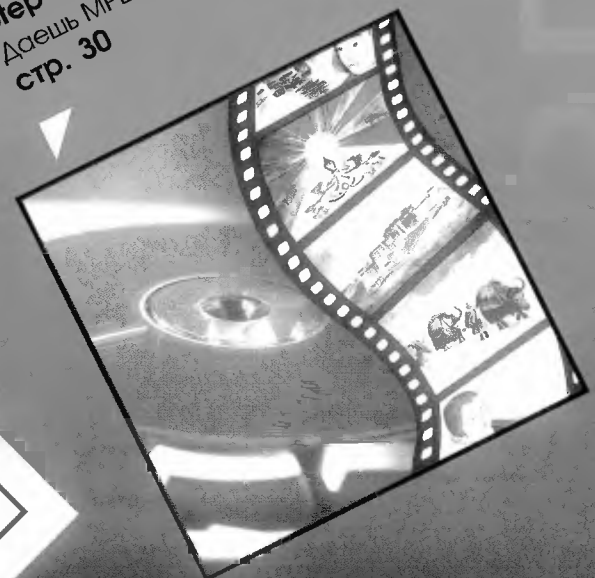
Самострой # Пляски с бубном...
Шаманство диагностики ПК.
стр. 18



Софт-гардероб # Ревизоры почтового ведомства.
...неусыпно следят за вашим мылом.
стр. 28

Софт-гардероб # ...и помогаю притом.
стр. 26

Step by Step # Кодирuem ViDeo.
Дашь MPEG 4 в DVD-качестве!
стр. 30



В принципе важно
Экзотические и экзотические газеты и журналы в библиотеках
Франции, Англии, Германии, США и в частной коллекции
Взгляните на наш журнал издание «Мой компьютер»
можно получить бесплатно в ближайшем почтовом отделении,
напишите 35827

Якісний друк:

Від персонального до професіонального



АКЦІЯ!

З 1 червня до 31 серпня 2004 року отримайте 3 м USB кабель у подарунок при покупці будь-якого принтера Samsung



ML-2552W / ML-2151N

- Швидкість друку 24 стор./хв. (A4) (ML-2552W)
- Швидкість друку 20 стор./хв. (A4) (ML-2151N)
- Розподільна здатність 1200x1200 dpi
- Память 32 Мб (розширення до 160 Мб) (ML-2552W)
- Память 16 Мб (розширення до 144 Мб) (ML-2151N)
- Power PC 266 МГц (ML-2552W)
- 166 МГц Samsung (ML-2151N)
- Дуплекс
- PostScript (ML-2552W)
- Картридж на 10000 копій (ML-2552W)
- Картридж на 8000 копій (ML-2151N)
- 802.11b Wireless LAN, LPT/USB (ML-2552W)
- LPT/USB/Ethernet 10/100 (ML-2151N)

Сумісність
Windows 95/98/2000/NT 4.0/ME/XP, Linux, MAC 8.6, Sun Solaris, HP-UX, SCO, DOS

ML-1750 / ML-1710P

- Швидкість друку 16 стор./хв. (A4)
- Розподільна здатність 1200x600 dpi (ML-1750)
- Розподільна здатність 600x600 dpi (ML-1710P)
- Память 8 Мб
- 166 МГц Samsung (ML-1750)
- 66 МГц Samsung (ML-1710P)
- LPT/USB

Економічність та зручність

- Режим економії тонера
- Повтор друку останнього аркуша натисканням однієї кнопки
- Друк до 16 сторінок на одному аркуші

Сумісність
Windows 95/98/2000/ME/NT 4.0/XP, Linux, MAC 8.6, DOS (ML-1750)
Windows 98/2000/ME/XP, Linux, MAC 8.6 (ML-1710P)



СПОНСОР ОЛІМПІЙСЬКОЇ ЗБІРНОЇ УКРАЇНИ

МОЙ КОМПЬЮТЕР

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №31–32, 02.08.2004. Тираж: 18 500.
Рег. свидетельство: серия KB № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.
Учредитель: ООО «К-Инфо».
Издатель: Издательский дом «Мой компьютер»
Киев, ул. Качалова, 6
info@mycomputer.ua
www.mycomputer.ua

Редакция может не разделять мнение авторов публикаций.
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998–2004.

Редакция: Киев, ул. Качалова, 6, тел. (044) 455-3575

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Зам. главного редактора: Сергей Мишко.

Железный редактор: Владимир Сирота.

Редакторы: Валерий Аксак, Олег Касич.

Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк.

Музыкальный редактор: Виктор Пушкар.

Эпистолярный редактор: Трурь.

Литературные редакторы:

Оксана Пашко, Данил Перцов.

Верстка: Сергей Овсяник.

Художники: Федор Сергеев, Елена Маслова.

Корректор: Елена Харитоненко.

Разработка дизайна: © студия «J.K.™Design»,

Николай Литвиненко.

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский, Юрий Литвин.

Реклама: Олег Федоров,

Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Сбыт: Лариса Остаповская,

Елена Назарова, Михаил Ковальчук.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаяв.

Экспедирование: Анатолий Ключко.

Разработка Web-сайта:

© Николай Угаров. (xKO).

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Пред. Издательского дома в Харькове:

Вячеслав Белов (vacheslavb@ua.fm)

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотоувод: ООО «Мира» тел: (044) 247-4438

Печать: Типография ТМ «Мандарин»,

ТзОВ «Видавнична група «Експрес» (Львівська обл.

Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи 5

тел.: (0322) 97-4768

Печать обложки: Типография «День Печати»

тел.: (044) 559-2655

Цена договорная.

ВНИМАНИЕ, ПРОМОКАЦИЯ

Условия конкурса на странице 4

ОГЛАВЛЕНИЕ

- | | | |
|----|--|----|
| 01 | Александр ПЛАУНОВ
Аwwwтостоп
Сайты «вольных путешественников».
стр. 12–14 | 1 |
| 02 | Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka OzOn
Сам себе модельер
Светящиеся фишки для моддинга.
стр. 15–17 | 2 |
| 03 | Павел ДМИТРИЕВ
Пляски с бубном...
Решение проблем с ПК своими силами.
стр. 18–19 | 3 |
| 04 | Олег ФЕДОРОВ
Фото с претензией на видео 2
Продолжаем обзор камер Mustek.
стр. 20–21 | 4 |
| 05 | Олег КАСИЧ
Беспроводные дуэты
Обзор wireless мышек и клавиатур.
стр. 22–25, 27 | 5 |
| 06 | Владислав СВЕТИЧНЫЙ aka V.LAD.
Пингвин-толмач
Словари и переводчики для Linux.
стр. 26–27 | 6 |
| 07 | Валерий АКСАК
Ревизоры почтового ведомства
Обзор программ — mail checker'ов.
стр. 28–29 | 7 |
| 08 | Степан КОВАЛЬ
КоДируем ViDeo
Перекодировка DVD в MPEG4.
стр. 30–31 | 8 |
| 09 | Александр (Alex911) ЛЯШЕНКО
Большая стирка
iV16 PowerTools — популярная программа для настройки ОС.
стр. 32 | 9 |
| 10 | Юрий КАМАЕВ
Воспоминания, которых не было
Графический формат DjVu.
стр. 33, 38 | 10 |
| 11 | Максим (Annihilator) BYEL
Учимся украшать
Уроки рисования в Photoshop'e.
стр. 34–35 | 11 |
| 12 | Сергей УБАРОВ
Полезная софтинка. Выпуск 31
Утилиты для работы с мультимедиа.
стр. 36 | 12 |
| 13 | Владимир ТИЩЕНКО
Оперативная сводка: PHP
Пишем информер.
стр. 37 | 13 |
| 14 | Вячеслав БЕЛОВ
Мысли глобально, действуй локально
Стратегия привлечения покупателей в онлайн-магазин.
стр. 38–39 | 14 |
| 15 | Михаил МАСЫК
Базис для базы
Переходим к SQL-запросам.
стр. 40–41, 43 | 15 |
| 16 | Виктор В. ПУШКАР
Что слышат эксперты?
Имеющий уши развеивает мифы...
стр. 42–43 | 16 |
| 17 | ТРУРЛЬ
Беседка «Моего компьютера»
Фантастика в нашей жизни.
стр. 44–45 | 17 |
| 18 | Игорь Н. ЛИТОВЧЕНКО
Deus ex machina
Читайте непременно в отпуске.
стр. 46–47 | 18 |

Андрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 4619536

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua

ВНИМАНИЕ!

Места, где Вы всегда можете приобрести издания ИД «Мой компьютер» — журнал «Реальность фантастики», а также еженедельники «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой»:

Винница ✓ Магазины «Світ книги», ул. Келецька ✓ Лоток на ул. Коцюбинського і Ленінградської	✓ ул. Жилийська, 87/30 Крым ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»	Оптовая продажа: ✓ ул. Костанди, 100
Днепропетровск ✓ Киоски «СВ-почта»	Луганск ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»	Полтава ✓ киоски Полтавского почтамта ✓ газетный ряд «Анота», ул. Октябрьская, 27 ✓ лоток на ост. «Оптика» (мн. «Осень»), ул. Ленина, 118
Донецк ✓ Киоски «Союзпечать» ✓ Магазины «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960 ✓ ул. Артема, 131-а ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4	Львов ✓ Киоски «Торпресс» ✓ Киоски «Интерпресс»	Сумы ✓ Укрпочта
Мариуполь ✓ Киоски «Союзпечать»	Николаев Торговые лотки: ✓ ул. Советская ✓ Супермаркет «Сельпо» ✓ ул. Комсомольская, возле клуба «Мужество» ✓ рынок на ул. Дзержинского ✓ рынок «Северный» ✓ «Саммит-Николаев», ул. Комсомольская, 61, тел. 581217	Тернополь ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Одесса ✓ киоски «Одессапресс» ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»	Херсон ✓ киоск, бул. Мирный, 5 ✓ киоск, ул. Железнодорожная	Хмельницкий ✓ Оптовая продажа (0382) 795668
Харьков ✓ газетный рынок ✓ магазин «BOOKS»	Черновцы ✓ киоски «Укрпочта»	

ПОДПИСКА — 2004

- Подписаться на «Мой компьютер» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 35327. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц — 10.34 грн, 2 месяца — 20.80 грн, 3 месяца — 30.72 грн, 4 месяца — 40.88 грн, 5 месяцев — 50.80 грн, 6 месяцев — 60.72 грн, 7 месяцев — 71.24 грн, 8 месяцев — 81.16 грн, 9 месяцев — 91.08 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.
- Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220, Блиц-информ* 518-6682 (* филиалы по всем областным центрам Украины) Периодика* 228-6165 Днепропетровск Меркурий (056) 744-7287 Донецк Идея (062) 381-0930, Запорожье Пресс-сервис (0612) 62-5151	Кременчуг Саммит-Кременчуг (05366) 3-2188 Приватна доставка (05366) 2-5833 Львов Деловая пресса (0322) 70-5482, ЧП Циндра 97-1515, Львовский курьер 21-2201 Саммит-Львов (0322) 74-3223 Николаев Ноу-хау (0512) 47-2003 Саммит-Николаев (0512) 56-1069 Одесса Мим (0482) 37-5264	Севастополь Истор (0692) 71-6219 (филиалы во всех городах Крыма) Симферополь Клуб бухгалтеров (0652) 27-2019 Саммит-Крым (0652) 51-2493 Харьков Саммит-Харьков (0572) 14-2260 Херсон Кобзарь (0552) 22-5218 Червоноград Пресс-курьер (03249) 2-2250 От А до Я (03249) 2-9117
---	--	---

- Приобрести «Мой компьютер» в розницу можно в киосках и на раскладках по всей территории Украины.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

- В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
- Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
- Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
- Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.



СПОНСОР КОНКУРСУ
«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ»
7 СЕРПНЯ 2004

234-53-35
228-47-63
245-43-89
www.incosoft.com.ua
www.incosoft.net.ua

1-й ПРИЗ
Наручні часи
Gembird
F-Watch+Flash
USB 128



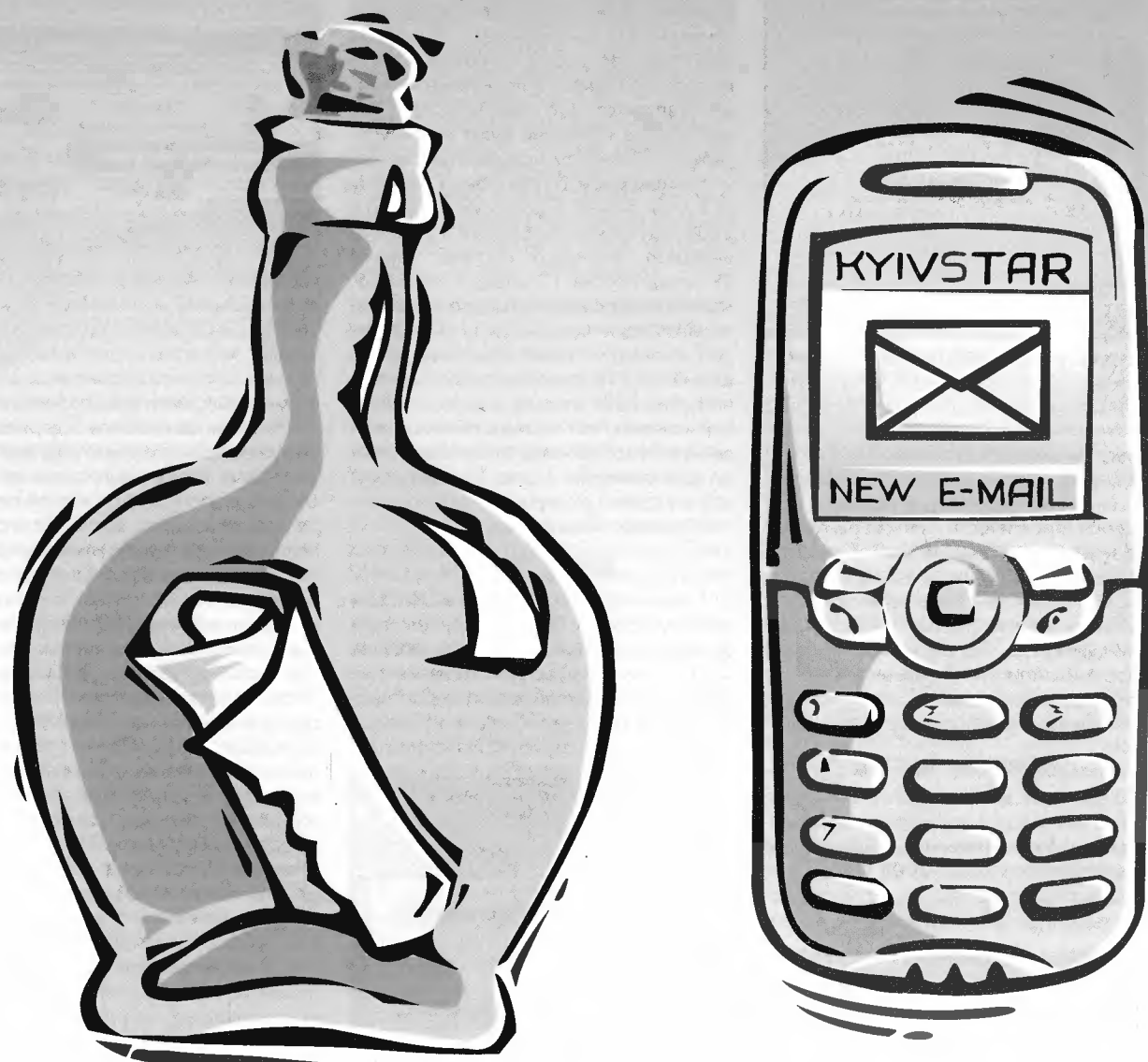
2-й ПРИЗ
Джойстик
Rockfire
(безпроводний)



3-й ПРИЗ
Інтернет-картки
1x1



Обери найсучасніший спосіб листування



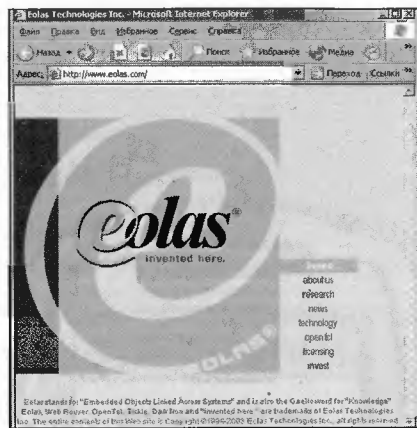
Мобільна пошта від «Київстар» — e-mail у твоєму телефоні

Детальніше про послугу можна дізнатися в точках продажу «Київстар», а також у буклетах і на сайті компанії.

Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України № 009503 від 12.04.01

Патентная тяжба

Калифорнийский университет и родственная ему компания Eolas попросили апелляционный суд отклонить жалобу Microsoft, в которой софтверный гигант просит отменить решение суда присяжных,



в котором Microsoft признается виновной в нарушении патентов. Спорный патент описывает технологию доступа пользователя к интерактивным программам, внедренным в веб-страницы. По мнению экспертов, патент допускает чрезвычайно широкую трактовку, и под него попадают практически все современные браузеры и плагины для них — Flash Player, модули ActiveX и т.п. Интересно, что борьба Microsoft и Eolas ведется на двух фронтах: помимо рассмотрения апелляции судом, идет проверка легитимности спорного патента в Управлении США по патентам и торговым маркам.

Источник: Компьюлента

Вездесущие болталки

Компания Radicati провела чрезвычайно интересное исследование под названием «Рынок интернет-пейджеров на предприятиях в 2005–2008 годах». Исследования базировались на многочисленных опросах и интервью с пользо-



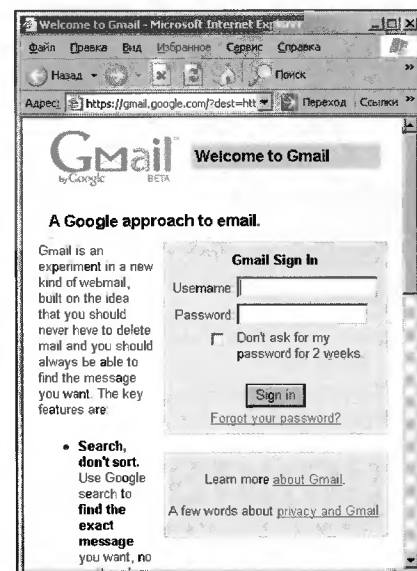
вателями сервисов обмена мгновенными сообщениями. Результаты в чем-то достаточно неожиданные. К примеру, на многих предприятиях, наконец, разрешили пользоваться различными интернет-пейджерами, в то время как прежде это категорически воспрещалось. Это и оказалось самым большим сюрпризом. Но вот предсказания о том, что рынок интернет-пейджинга в ближайшее время будет стремительно развиваться, отнюдь не являются сенсацией. Большинство кор-

поративных пользователей прибегают к бесплатным сервисам, таким как MSN, Yahoo! IM и AOL. Уже 85% компаний используют интернет-пейджеры в своем бизнесе, а на всех сотрудников этих предприятий приходится свыше 768 млн. регистрационных записей. Исследования лишь подтвердили тот факт, что большинство корпоративных пользователей на работе используют интернет-пейджеры для личного общения, а отнюдь не для работы. Именно за счет таких пользователей и растет сеть сервисов обмена мгновенными сообщениями. В Radicati полагают, что рост в ближайшие четыре года не только не прекратится, а даже увеличится. Это связано с тем, что все больше компаний будут разрешать своим работникам пользоваться интернет-пейджерами, а также будут внедрять их в свой бизнес. Прогнозируется, что к 2008 году объем сообщений в системах интернет-пейджинга составит около 49 млрд. против 12 млрд. в этом году. Именно растущее количество пользователей заставит пересмотреть тактику входа в систему, а также архивации сообщений. Эти нововведения планируются не ранее 2007 года. Кроме того, в Radicati считают, что системы обмена мгновенными сообщениями станут настоящими разносчиками спама, сетевых вирусов и прочего мусора.

Источник: Компьюлента

Анрепг Gmail'a

Компания Google добавила в свою почтовую службу Gmail несколько новых функций из числа тех, о которых особенно просили бета-тестеры. Теперь в почтовый аккаунт Gmail можно импортировать адресные книги Outlook и Outlook Express, а также служб MSN Hotmail, Ya-



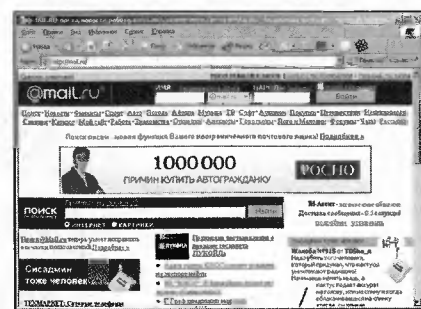
hoo! Mail и любых других почтовых программ и онлайн-сервисов, поддерживающих экспорт адресных книг в формате CSV. Вторая новая функция — это возможность автоматического добавления подписи в конец писем. Наконец, Gmail теперь доступна и пользователям браузера Safari, который поставляется с последними версиями Mac OS. Для рабо-

ты с почтовым ящиком Google требуется Safari версии 1.2.1 или старше.

Источник: Компьюлента

Умное сито для картинок

19 июля на серверах компании Mail.ru было завершено внедрение и тестирование новой версии антиспамового фильтра Kaspersky Anti-Spam, созданного совместно «Лабораторией Касперского» и



компанией «Ашманов и партнеры». Система содержит улучшенные технологии фильтрации графического спама, что позволяет эффективно бороться с нежелательной рекламой, спрятанной в файлах формата GIF, BMP и JPG. Графический спам (сообщения, где либо все содержание, либо существенная его часть переданы графическими изображениями) появился в массовых масштабах в российской сети около года назад. Это был ответ спамеров на развитие методов фильтрации рекламных рассылок по тексту сообщений. Они предполагали, что анализ и фильтрацию изображений будет реализовать труднее, чем анализ обычного текста. Однако и эту проблему удается успешно решать. Первые графические фильтры были внедрены в почтовую систему Mail.ru в августе прошлого года. Однако уже через несколько месяцев спамеры резко изменили тактику: к весне существенную долю спама составили так называемые «мультирующие изображения». При помощи специальной программы в момент рассылки автоматически создаются картинки, незначительно отличающиеся друг от друга (например, по углам добавляются маленькие, в несколько пикселей, цветные пятнышки или квадратики). Такое замешивание значительно затрудняет автоматический анализ корреспонденции. Для решения этой проблемы в антиспамовые фильтры, установленные на Mail.ru, была внедрена технология нечеткого сравнения изображений, игнорирующая внесенный спамерами графический шум. Новая версия системы использует эвристические алгоритмы, созданные на основе анализа изображений, попадающих в спам. В процессе сканирования технология не использует пополняемой базы данных.

Источник: Компьюлента

ПРОГРАММЫ

Допущенные к телу...

Microsoft вновь расширяет свою программу Shared Source, в рамках которой отдельные организации могут получить доступ к исходному коду продуктов ком-

пании. В настоящее время в этой программе участвуют множество компаний и организаций, в том числе и российский спецслужбы. В октябре Microsoft начала предоставлять код для ознакомления не только организациям, но и отдельным избранным специалистам. Доступ к коду могут получить обладатели статуса «особо ценных профессионалов» — MVP (Most Valuable Professional). В эту категорию попадают специалисты по одному или нескольким продуктам Microsoft, активно тестирующие продукты Microsoft, участвующие в специализированных онлайн-новых и оффлайн-сообществах и помогающие компаниям и организациям решать технические задачи различной степени сложности. Изначально Microsoft разрешила доступ к коду своих программ для 1200 таких специалистов. Теперь же



на доступ к коду продуктов Microsoft имеют право 2187 «особо ценных профессионалов». Доступ к коду могут получить специалисты, работающие в области офисных систем, продуктов подразделения Microsoft Business Solutions, программного обеспечения для игровой приставки Xbox и потребительских решений. Всего статус MVP имеют 2747 человек по всему миру, но доступ к коду могут получить только те, кто проживает в странах с надежными законами по защите интеллектуальной собственности. Впрочем, пока специалисты не слишком охотно участвуют в программе Shared Source. С осени код программных продуктов Microsoft запросили всего 175 специалистов. Впрочем, это объясняется тем, что многим таким спецам доступ к коду не слишком нужен. Например, MVP из Нидерландов Стивен Бинк, владеющий популярным сайтом Bink.ru, посвященным Microsoft и ее продуктам, сообщил, что ему код Windows не интересен.

Источник: Компьюлента

Подозрительная щедрость

Компания Microsoft принесла своим акционерам приятную новость. Руководство софтверного гиганта решило значительно увеличить выплаты дивидендов, а также выкупить часть акций по весьма выгодным ценам. В общей сложности, в течение четырех лет на эти выплаты уйдет 75 млрд. долларов США. Осуществлять выплаты будут по нескольким направлениям. Во-первых, компания перейдет от выплаты ежегодных дивидендов в размере 16 центов на акцию к выплате дивидендов ежеквартально, причем на каждую акцию будет выплачиваться по 8 центов США. Таким образом, выплаты дивидендов в расчете на год увеличатся вдвое и достигнут 3.5 млрд. долларов США. Кроме этого, руководство Microsoft решило выкупить у акционеров в течение четырех лет ак-

ции на общую сумму в 30 млрд. долларов США. Наконец, в Microsoft наме-



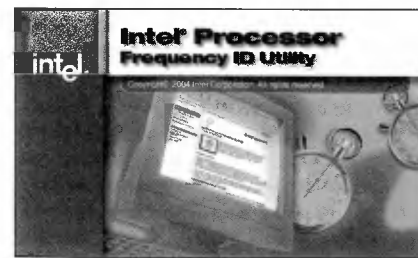
Председатель (Chairman) Билл Гейтс (Bill Gates) слева, главный финансовый администратор (CFO — Chief Financial Officer) Джон Конорс (John Conners) в центре, и главный администратор (CEO — Chief Executive Officer) Стив Балмер (Steve Ballmer) справа обсуждают со служащими новые планы Microsoft по выплате дивидендов. Редмонд, шт. Вашингтон, 20 июля 2004-го года.

реваются выплатить акционерам компании особые единовременные дивиденды в размере 3 долларов на акцию. Это обойдется Microsoft еще в 32 млрд. долларов. Выплата квартальных дивидендов начнется 14 сентября, их получат все владельцы акций Microsoft по состоянию на 25 августа. Выплата особых дивидендов намечена на декабрь и будет осуществляться в соответствии с записями в реестре акционеров на 17 ноября. Выплату этих дивидендов еще должно утвердить собрание акционеров, намеченное на 9 ноября. В настоящее время Microsoft располагает денежными резервами в размере 56 млрд. долларов США. Руководители компании особо подчеркивают, что на затратах на исследования и разработки, а также на финансировании новых проектов выплаты акционерам никак не отразятся.

Источник: Компьюлента

Скажи мне, процессор...

Корпорация Intel (<http://www.intel.com>) опубликовала новую версию 7.1 свободно распространяемой программы Intel Processor Frequency ID Utility, предназначенной для идентификации и предоставления пользователю детальной информации о процессорах Intel, установленных в систему. В состав программы входит утилита Frequency Test, позволя-



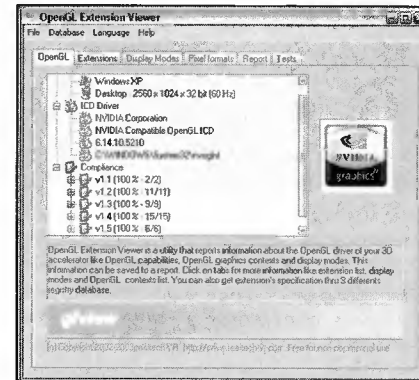
ющая определить, был ли разогнан конкретный экземпляр процессора. Processor Frequency ID Utility выпускается в двух вариантах — для DOS и для Windows 98/ME/NT/2000/XP (английская версия 853 K6, русская версия 912 K6). Имеется возможность работы программы на

мультипроцессорных системах с предоставлением информации о каждом процессоре в отдельности. В новой версии добавлена поддержка технологии Intel EM64T (Extended Memory 64 Technology), также была добавлена поддержка новых процессоров Intel Xeon, Intel Pentium 4, Intel Pentium M и Intel Celeron.

Источник: iXBT

Драйверный учет

Выпущена новая версия бесплатной программы OpenGL Extension Viewer для Windows (<http://www.realted-vr.com/glvie/>), которая позволяет просмотреть всевозможные параметры OpenGL драйверов, установленных в систему, например,



GLU, GLX и WGL. Кроме того, можно просмотреть поддерживаемые режимы и сохранить отчет в отдельном файле. В новой версии добавлено определение GL_ARB_fragment_shader, GL_ARB_vertex_shader и GL_NV_fragment_program2 (используемых в видеокартах серии GeForce 6800), обновлен интерфейс, улучшен вывод данных в XML. Скачать OpenGL Extension Viewer 2.1 можно по ссылке <http://ftp2.v3x.net/vx/pub/glvie210.exe>, 355 K6.

Источник: iXBT

3D-НОВОСТИ

Четвертым будешь?

Компания Electric Rain анонсировала выход четвертой версии своего пакета Swift 3D, предназначенного для создания и экспорта векторной и растровой 3D-анимации в формате Macromedia Flash (SWF) и другие популярные форматы. Новая версия программы предлагает расширенные инструменты для моделирования и создания анимации. Программа может похвастаться простотой в работе, возможностью экспорта векторных изображений в трехмерные объекты и тесной интеграцией с Macromedia Flash благодаря модулю Swift 3D Importer. В новой версии программы была улучшена работа с модулями Lathe и Extrusion Editor, появилась возможность полигонального моделирования, а также точного указания положения объектов при анимации при помощи кривых Безье. Swift 3D 4 также обеспечивает более эффективную работу с камерами и источниками света. Программа уже доступна для поль-

зователей Windows по цене \$189, апгрейд обойдется в \$99.

Источник: CGFocus

Новая миссия Мессии

Увидела свет пятая версия программы **Messiah:animate**. Утилита, когда-то существовавшая как плагин для *Lightwave*, сегодня превратилась в мощное средство для создания анимации персонажей. **Messiah:animate** интегрируется с 3ds max, Maya и LightWave, а также может рабо-



тать как самостоятельное приложение. Планируется освоение и других 3D-платформ. Новая **Messiah** позволит дизайнерам работать более эффективно над сложными проектами, в которых задействовано несколько приложений и студий. **Messiah:animate** уже продается по цене \$595 за лицензию. Владельцы предыдущей версии могут сделать апгрейд за \$199. Одновременно с **Messiah:animate** вышла и новая, вторая, версия программы **Messiah:studio**. В этом релизе программы усовершенствован алгоритм визуализации, в частности, добавлена опция подповерхностного рассеивания (sub-surface scattering) и ускорен просчет глобального освещения. Также появилась возможность наложения материалов на источники света, появился специальный шейдер для создания глаз. **Messiah:studio** стоит \$995 за лицензию. Владельцы предыдущей версии имеют возможность бесплатного апгрейда. Более подробная информация об обеих программах доступна на сайте разработчика по адресу <http://www.projectmessiah.com>.

Источник: 3DNews

Список источников:

3DNews: www.3dnews.ru

Компьюлента: www.compulenta.ru

CGFocus: www.cgfocus.com

iXBT: ixbt.com

ZDNet: www.zdnet.ru

ТЕХНОЛОГИИ

Прогресс с человеческим лицом

Канадская компания **ATI Technologies**, известный производитель разнообразных видеорешений, выпустила новинку для бюджетного рынка. Никакими торжественными мероприятиями это событие не сопровождалось, в чем, собственно, нет ничего удивительного — новая модель, которой стал видеочип **Radeon 9250**, настолько скромна по своим техническим характеристикам, что компания ATI предпочла не посвящать ее выходу каких-либо официальных заявлений.

Чип **Radeon 9250**, как несложно догадаться из названия, является модификацией модели **Radeon 9200**. Он основан на том же стареньком ядре **RV280** и наследует микроархитектуру, впервые представленную еще в далеком 2001 году моделью **Radeon 8500**. Видео-решения на базе **Radeon 9250** должны стать самыми дешевыми среди всех, выпускаемых на чипах от компании ATI.

На всякий случай вкратце напомним основные технические характеристики используемого в **Radeon 9250** ядра (в потоке последних событий на рынке видеокарт их уже можно было попросту забыть). Это поколение видеорешений поддерживает лишь DirectX версии 8.1. Графический чип **Radeon 9250** обладает четырьмя пиксельными конвейерами и одним вершинным. Видеокарты на базе **Radeon 9250** будут иметь встроенные RAMDAC-, TMDs- и TV-Out контроллеры.

Разница между «новым» **Radeon 9250** и «старым» **Radeon 9200** минимальна. Инженеры ATI, выпуская модель **Radeon 9250**, старались сделать ее не более производительной (это бесполезно), а более дешевой. В итоге тактовая частота ядра **Radeon 9250** окажется чуть ниже, чем у **Radeon 9200**. Напомним, что у последнего в базовом варианте она составляет 250 МГц. Помимо того, в связи с выпуском **Radeon 9250** была немного переработана инструкция по дизайну печатной платы, распространяемая среди производителей видеокарт. Теперь она диктует менее жесткие требования, что за счет экономии на других комплектующих и общей конструкции видеокарты позволят производителям выпускать более дешевые решения, чем раньше.

Источник: Ф-Центр

200 Мбит/с из розетки

Продолжают совершенствоваться технологии передачи данных: след за витыми парами, достигшими пропускной способности в 1000 Мбит/с, не так давно последовал коаксиальный кабель (недавно разработанная технология MO-CA позволила достичь скорости в 270 Мбит/с), а теперь наступил черед технологий передачи данных по линиям электропитания (PLC, power line communication). Японская компания NEC начала тестирование технологии передачи данных в сети электропитания с пропускной способностью до 200 Мбит/с.

В тестировании используется PLC-модем производства **Toyo Communication Equipment**, а сам эксперимент проводится в зданиях **Kansai Electric Power** в Осаке и **Tokyo Electric Power** в Токио. Как и в предыдущих примерах (витая пара, коаксиальный кабель), высокая пропускная способность достигается путем расширения частотного диапазона, в данном случае от 2 МГц до 30 МГц. Правда, высказываются опасения, что PLC-модемы, работающие в расширенном частотном диапазоне, смогут помешать функционированию беспроводных устройств (радиотелефонов) и портативных радиостанций, работающих в диапазоне CB (Citizen band, 27 МГц).

Источник: iXBT

DVD-ам до шестнадцати

Verbatim обнародовала свои планы по выпуску новых продуктов, из которых следует, что вскоре на прилавки европейских магазинов должны будут поступить новые носители **Data LifePlus DVD+R** со скоростью записи до 16x. В настоящее время пробные экземпляры новых носителей проходят тестирование у производителей приводов. Массовое производство



должно начаться вскоре после публикации спецификации 16x DVD+R дисков, ожидаемой к концу месяца. Впрочем, в Сети ходят слухи, что продажи новых носителей начнутся лишь в сентябре.

Записываемый слой **Advanced AZO** был разработан партнером **Verbatim**, компанией **Mitsubishi Kagaku Media (MKM)**, на основе **Advanced AZO** предыдущего поколения, используемых в 8x DVD+R дисках (на картинке). Дополнительно было уделено особое внимание поверхности, которая должна быть идеально ровной.

Как ожидается, 16x DVD+R обеспечат скорость записи до 21 Мб/с, что позволит записывать 4.7-Гб DVD менее чем за 5 минут. Заявленное гарантированное время хранения информации — 100 лет.

Источник: iXBT

Самый тонкий ЭЛТ-телевизор

Инновационная разработка фирмы **Samsung** под названием **Vixlim** представляет собой обычный телевизор с электроннолучевой трубкой (ЭЛТ) и диагональю 81 см. Новизна его в том, что толщина такого телевизора — всего 35 см, как и у LCD-ТВ. Компания **Samsung** заявила, что это самый тонкий телевизор с ЭЛТ в мире.



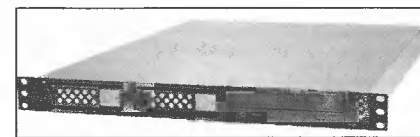
В начале 2005 года **Samsung** планирует начать выпуск этих телевизоров и выставить первые партии на продажу к концу года. О цене ничего не сообщается, но по предварительным данным такой телевизор будет на треть дешевле, чем аналогичный LCD-ТВ.

Источник: 3DNews

Стойкий железный солдатик

Для крупных предприятий и корпораций вирусные атаки и спам могут нанести значительный ущерб. Компания **IntelliReach** выпустила аппаратный фильтр **MessageScreen** под управлением операционной системы **SuSE Linux**. Фильтр поддерживает почтовые серверы **Notes**, **GroupWise** и **Microsoft**, способен блокировать до 98% спама и эффективно отражает вирусные атаки. **MessageScreen** имеет около 8000 настраиваемых правил фильтрации интернет-трафика, может верифицировать сервер отправителя сообщения, производить антивирусное сканирование и многое другое.

Выпускаются две модели интернет-фильтра **MessageScreen** — **LX100** на базе процессора 2.4 ГГц Intel Xeon и **LX300**



на базе двух процессоров 2.8 ГГц Intel Xeon. Конструктивно обе модели выполнены в корпусе для установки в стойку высотой 1U, имеют два винчестера емкостью 120 Гб SATA 7200 об/мин с поддержкой горячей замены, сконфигурированные в массив RAID1, порт Ethernet 10/100/1000 BaseT. Объем оперативной памяти в модели **LX100** составляет 1 Гб, в модели **LX200** — 2 Гб.

Для управления, настройки и диагностики устройства используется защищенный web-интерфейс. Производительность фильтра **MessageScreen LX100** составляет 30 000 сообщений размером 5 Кб в час, фильтра **MessageScreen LX300** — 58 000 сообщений в час. Для высокой производительности возможно объединить несколько фильтров **MessageScreen** в кластер. Как сообщают представители фирмы **IntelliReach**, вместо операционной системы **SuSE Linux** может использоваться **Solaris**, однако при этом существенно снижается производительность.

Источник: 3DNews

Старшее поколение любителей

Новая модель в любительской фототехнике **Canon** называется **PowerShot A85**. В компании считают, что **A85** занимает идеальное положение между дос-



тупными по цене любительскими и недорогими полупрофессиональными камерами. В придачу к весьма неплохим функциям (9-зонный автофокус, полтора десятка программ съемки, подавление шумов при больших выдержках и др.) **Power-**

erShot A85 наделен возможностью использовать насадки на объектив, а также водонепроницаемым корпусом.

Единственное, что несколько огорчает — камера может снимать видео лишь продолжительностью до 3 минут, а при разрешении 640x480 точек — всего полминуты. А ведь уже почти все производители давно ограничивают длительность записи видео лишь свободным местом на карточке и зарядом аккумулятора (их роль в **A85** по-прежнему выполняют четыре AA-батареи).

Основные характеристики **Canon A85**:

- ✓ 1/2.7" матрица с эффективным разрешением 4 миллиона пикселей;
- ✓ формат снимка — от 2772x1794 до 640x480 точек, три уровня сжатия JPEG;
- ✓ объектив с экв. фокусным расстоянием 35–105 мм, апертура F2.8–F4.8;
- ✓ оптическое увеличение — 3x, цифровое — 3.6x;
- ✓ выдержка 1/2000–15 с;
- ✓ регулировка баланса белого;
- ✓ дисплей с диагональю 1.8";
- ✓ видео- и аудиовыходы;
- ✓ питание от 4-х элементов типа AA;
- ✓ размеры — 101x64x32 мм;
- ✓ вес без батарей — 200 г.

Источник: Компьюлента

Для гам-с

Если «женские» модели сотовых телефонов неплохо продаются, то почему бы не сделать и «женскую фотокамеру»? Для этого нужно взять фотоаппарат поменьше и полегче и покрасить его в красный или розовый цвет. Управление лучше сделать попроще, то есть позволить владельцу почти во всем полагаться на автоматику, а выдвигающийся объектив придется принести в жертву компактности, оставив фотоаппарату только цифровой зум.

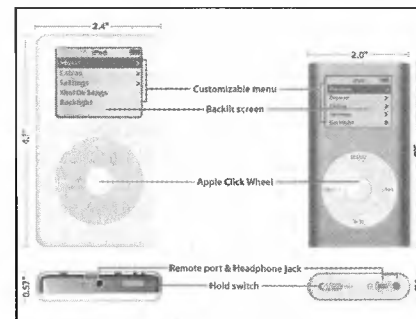


Несмотря на такие упрощения, четырехмегапиксельный **Benq DC E40** отнюдь не стал бесполезной игрушкой. К тому же он обладает очень интересной деталью — сенсорным дисплеем, который может использоваться и для просмотра снятых кадров, и для работы в меню, и в качестве видискателя. **Benq DC E40** имеет размеры 100.8x55.2x27.5 мм и весит 125 грамм без батареи.

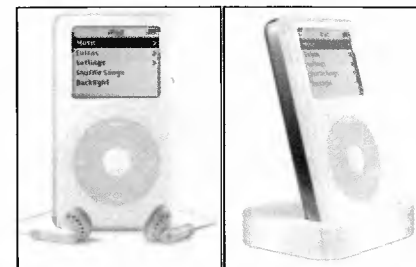
Источник: Компьюлента

iPod'ный планку!

Компания **Apple** анонсировала новые плееры **iPod** 4-го поколения. Модели **M9244LL/A** и



M9245LL/A (20-Гб и 40-Гб жесткий диск соответственно) оснащены 2" ЖК-экраном с подсветкой (160x128 пикселей, точка — 0.24 мм). Время работы — до



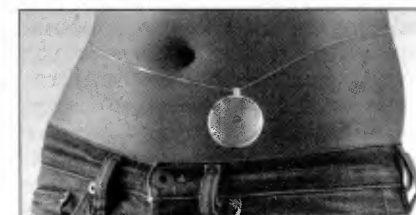
12 часов без подзарядки (время зарядки аккумулятора до 100% — 4 часа, до 80% — 2 часа).

Размеры 20-Гб модели — 10.4x6.0x1.44 см, 40-Гб модели — 10.4x6.0x1.75 см, масса — 158 и 176 граммов соответственно. Как и предполагалось, управление плеером осуществляется при помощи **Click Wheel** — такой метод управления был реализован в **iPod mini**. Остальные характеристики плееров остались теми же, что и у прежних моделей: порты **FireWire 400** и **USB 2.0** на док-станции, разъем для удаленного управления, стереовыход наушников; поддерживаемые форматы воспроизведения — AAC (16–320 Кбит/с), MP3 (32–320 Кбит/с), MP3 VBR, Audible, AIFF, Apple Lossless и WAV.

Источник: iXBT

Помощь змуйет

Электронные вещицы уже становятся модными аксессуарами — как иначе можно назвать MP3-плеер от компании **Virgin Electronics**? Размером с серебряный



доллар, **Wearable 128 M6** MP3 Player весит около 15 г, и его можно носить, как кулон, на шее или на талии. Новинка является одним из самых маленьких плееров на рынке, ее стоимость составляет порядка \$100.

Wearable 128 M6 MP3 Player может вместить до 40 песен,

очень прост и удобен в управлении. Кроме того, для него не требуется специальное программное обеспечение и зарядного устройства — достаточно подключить его к USB-порту, и можно загружать аудиофайлы, одновременно заряжая его от USB-порта. К плееру можно подключить любые стандартные наушники.

Источник: 3DNews

Флэшка с эмешками

Компания **Transcend** сообщила о выпуске новой линейки устройств — **JetFlash MP3**, которые, как ясно из названия, являются MP3-плеерами на флэш-памяти. Модельный ряд представлен решениями емкостью 128, 256, 512 Мб и 1 Гб (**TS128MJF-MP3**, **TS256MJF-MP3**, **TS512MJF-MP3**, **TS1GJF-MP3**).



Плееры оснащены ЖК-экраном с глубокой подсветкой, управление устройствами осуществляется при помощи кнопок-джойстика. JetFlash MP3 оснащены интерфейсом USB 2.0, скорость передачи данных составляет 3.2 и 2.8 Мб/с при чтении и записи. При размерах 86x36x16.5 мм вес устройства составляет 25 г (без аккумулятора). Как и многие популярные решения такого класса, плеер может использоваться в качестве цифрового диктофона и FM-приемника. Характеристики:

- ✓ поддержка форматов MP3/WMA;
- ✓ запись звука — формат WAV;
- ✓ FM-тюнер — 10 программируемых каналов;
- ✓ время работы от аккумулятора стандарта AAA — до 15 часов;
- ✓ время работы в режиме диктофона — до 27 часов (модель емкостью 512 Мб).

Источник: iXBT

Огонь-батарея

Японская компания **Sharp** объявила о том, что ее инженерами был разработан новый вид солнечных батарей, эффективность которых значительно превосходит все предыдущие типы подобных устройств. Новые батареи способны вырабатывать вдвое больше энергии, чем самые производительные из существующих моделей, и стоят при этом намного меньше.

Прототип солнечной батареи нового типа, имеющий секторную структуру и занимающий 170 см в длину и 30 см в ширину, имеет эффективную мощность более 150 Вт. Прототип был создан совместными усилиями Sharp и двух других японских компаний — **Daido Steel** и **Daido Metal**. В конструкции батарей используется новый тип пластиковых линз, который позволяет более эффективно фокусировать солнечные лучи. Помимо того, был заменен основной материал генерирующего слоя старых батарей — раньше для этого использовалась крем-

ниевая пленка, однако в новых батареях данную функцию выполняет специальное полупроводниковое соединение. Новые батареи более просты в производстве и обращении, к тому же используемые в них полупроводниковые материалы стоят дешевле, чем кремниевые, что позволило снизить себестоимость производства почти в два раза.

Компания Sharp собирается начать поставки новых батарей уже в этом году. Благодаря своей низкой цене и высокой эффективности в будущем их можно будет использовать для более широкого спектра задач. В частности, называются такие области применения как создание специальных модулей питания для портативной техники вроде MP3-плееров, карманных компьютеров и мобильных телефонов.

Источник: Ф-Центр

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

В Одессе, на «Зеленой волне»

С 5 по 7 августа ИД «Мой компьютер» и журнал «Реальность фантастики» примут участие в IX Международной книжной выставке-ярмарке «Зеленая волна». Выставка пройдет в Одесском Дворце Спорта. 5 августа, в 16.00, вас ждет встреча с известным писателем-фантастом Сергеем Дяченко, который представит на выставке новый роман «Варан» (издательства «Эксмо», серия «Триумвират»).

Но на выставке будут подведены итоги акции «Подпишись дважды — выиграй трижды», проведенной среди подписчиков наших еженедельников. Вы сможете пообщаться с представителями редакции, приобрести свежие и предыдущие номера журналов «Реальность фантастики», «Мой компьютер» и «Мой компьютер игровой», оформить редакционную подписку. Приглашаем вас посетить наш стенд!

Подробнее о выставке и программе ее мероприятий читайте на сайте <http://www.expodesso.od.ua/book>.

Новая политика Toshiba на рынке Украины

8 июля в Украинском Доме состоялась пресс-конференция компании **Toshiba**. Тема события — новая канальная политика на отечественном рынке и планы компании на текущий год.

С приветственным словом выступил Хироси Эндо, глава представительства Toshiba в Москве. На пресс-конференции выступали также Игорь Снытко, старший менеджер департамента ПК, и Владимир Коротков, директор департамента ПК.

Было отмечено, что рынок портативных компьютеров во всем мире развивается, увеличивается доля ноутбуков в общем количестве проданных ПК. В настоящее время мировая тройка лидеров в этом сегменте представлена компаниями Toshiba, HP, DELL. Наблюдаются тенденции к увеличению количества доступных по цене ноутбуков, и к росту рынка домашних потребителей и сегмента SOHO. Любо-

пытно, что в Украине доля ноутбуков в продажах ПК выше, чем в России. Наш рынок привлекателен ежегодным ростом на 60% в сегменте ноутбуков, на 2004-й год объем рынка оценивается в 45 тыс. штук (для справки: в России за прошлый год продано 281 тыс. ноутбуков). Таким образом, потенциал нашего рынка весьма велик. Вот почему Toshiba Europe GmbH приняла решение увеличить присутствие у нас путем авторизации двух новых дистрибьюторов. С 2001-го года до сего момента официальные поставки осуществлялись компанией «ДКТ». Теперь добавились компании «Даталюкс» и Adventures Group (ранее «Юнитрейд»).

В Toshiba рассчитывают, что, благодаря усилиям трех дистрибьюторов, ноутбуки будут доступны всем желающим во всех уголках Украины и смогут бороться за лидерство в этом году. Итак, первая задача компании — первое место в 2004-м году (в прошлом году Toshiba уступила первое место в сегменте ноутбуков компании Samsung Electronics).

Второй важнейшей задачей на 2004-й год является борьба за снижение доли параллельных (серых) поставок, которые осуществляют, в основном, с рынка США. Сейчас эта доля в Украине почти 50%. Ценовая привлекательность «серых» ноутбуков Toshiba компенсируется следующими преимуществами, которыми обладают ноутбуки официального канала:

- ✓ полноценная 2-х летняя гарантия на серии Satellite/SatellitePro (на ноутбуки из США гарантия 1 год с ограничениями);
- ✓ локализация, например, заводская подготовка клавиатуры для рынков СНГ, установленный русскоязычный лицензионный Windows XP HE/Pro, инструкция по эксплуатации на русском языке. Кроме того, в состав комплекта «европейских» ноутбуков входит сумка для ноутбука;
- ✓ часть ноутбуков с рынка США — не новые, а восстановленные. Гарантия на такие изделия поддерживается только компанией-продавцом.

Чтобы потребители легко могли отличить официально поставляемые модели, с апреля на передней части корпуса рядом с устройством позиционирования размещаются голографические стикеры с надписью «Произведено для России и других стран СНГ TOSHIBA».

Чтобы более четко позиционировать отдельные модели, была переработана продуктовая линейка с целью привязки к конкретным потребительским сегментам. В новом модельном ряду серия **SatellitePro** представлена 6-ю моделями, направленными на удовлетворение сегментов малого бизнеса и SOHO. Продолжается увеличение доли моделей, использующих платформу Intel Centrino (превышает 50%). Весь модельный ряд серий **Portege** и **Tegra**, предназначенных для корпоративных пользователей и часто путешествующих, построен на этой платформе.

Отдельно стоит отметить представленные данные по обращениям в сервис покупателей ноутбуков Toshiba — эта цифра не превышает 1%, а по данным компании ДКТ — приближается к 0.5%, что говорит о высокой надежности продукции.

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Doom 3 — сетевое противостояние

Сразу после отправки третьего **Doom'a** на «золото» компания **Activision** обновила официальный сайт проекта (<http://www.doom3.com>). До этого момента ресурс представлял собой маленькую промо-страничку, а сейчас превратился в полноценный сайт, под завязку набитый флэшом и содержащий в себе огромную галерею скриншотов, еще не появлявшихся на просторах Сети, ролики из игры, обои и прочие вещи, которые обычно выкладываются на официальном сайте. Так что заходите, смотрите, читайте. Возможно, это хоть как-нибудь поможет скрасить ожидание релиза.



Довольно интересно, что одновременно с обновлением официального сайта в Сети появился ресурс под названием **Ban Doom** (<http://www.bandoom.it>), создатели которого призывают запретить игру за пропаганду сатанизма. Автор подробно объясняет почему, по его мнению, «Doom 3 превозносит Сатану и его слуг», и яростно отбивается от нападок фанатов игры, оставляющих гневные записи в гостевой книге.

Виртуальные автомеханики

Компания **Activision** приобрела права на разработку и издание игры по мотивам популярного телешоу канала **Discovery**, которое носит название **American Chopper** и рассказывает занимательные истории о двух механиках-любителях, собирающих в своем гараже необычные мотоциклы. Игра будет называться так же, как и телешоу, а непосредственной ее разработкой займется «бюджетное» отделение Activision. Никаких подробностей, касающихся данного проекта, пока нет. Известно только, что разработчиком игры такого рода не в новинку. Некоторое время назад они уже выпустили игру **Monster Garage**, в которой так же нужно было собирать транспортные средства своими руками, а потом опробовать их на дорогах. Кстати говоря, **Monster Garage** создавался по заказу все того же Discovery Channel, и, если канал продает права еще на одно свое шоу, значит, игра им понравилась. Будем надеяться, что и **American Chopper** придется по душе как телевизионщикам, так и игрокам.

IC и Activision — уружья навек

Похоже, что фирма **IC** завела прочные дружеские отношения с одним из крупнейших мировых издателей — компанией **Activision**, о чем красноречиво свидетельствует новый пресс-релиз.

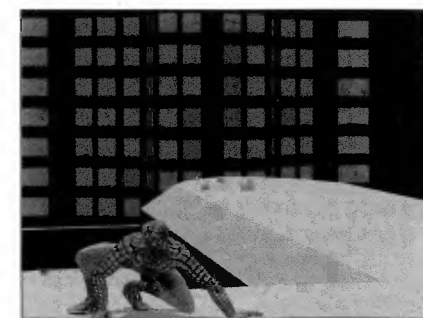
«Фирма **IC** и компания **Activision** объявляют о подписании договора на издание в России локализованных версий компьютерных ирп **Call of Duty: United Offensive** и **Spiderman 2**».



Call of Duty: United Offensive — продолжение игры **Call of Duty**, получившей в свое время звание «Игра года» от многих игровых СМИ и до сих пор считающейся одним из лучших представителей жанра 3D-action на тему второй мировой войны. Игрокам предстоит принять участие более чем в 10 невероятно насыщенных, проработанных до мельчайших деталей миссиях



для одиночной игры, а также испытать себя в многопользовательских режимах, три из которых — совершенно новые. Грандиозная высадка на Сицилии и кровопролитная Курская битва — для того, чтобы выжить в этом аду, потребуется максимум концентрации, воли к победе, умения быстро думать и еще быстрее действовать.



Spiderman 2 — новый 3D action, созданный по мотивам одноименного кинофильма режиссера Сэма Рэйми. Всех поклонников качественной и зрелищной фантастики ждет встреча с легендарным супергероем, его коварным оппонентом доктором Октопусом и целой армией умных, быстрых, смертоносных противников, действующих неожиданно и вероломно.

Подписание договора на издание в России, странах СНГ и Балтии хитов от одного из крупнейших мировых издателей — это очередной шаг на пути развития плодотворного стратегического со-

трудничества между фирмой **IC** и компанией **Activision** — сотрудничества, в результате которого российские геймеры получают возможность играть в лучшие компьютерные игры на родном языке.

О сроках выпуска локализованных версий **Call of Duty: United Offensive** и **Spiderman 2** будет объявлено дополнительно. В ближайшее время ждите анонсов очередных локализаций от **Activision** и **IC**.

Столь тесное сотрудничество этих двух компаний, безусловно, не может не радовать. К тому же теперь становится понятно, у кого из наших издателей больше всего шансов получить права на локализацию и издание третьего **Doom'a** на территории стран бывшего СНГ.

Коммандос атакуют в феврале

Компания **Lucas Arts** наконец-то определилась с датой релиза своего, ожидаемого многомиллионной армией фанатов тактического шутера **Star Wars: Republic Commando**. Если не случится ничего экстраординарного, игра появится в феврале 2005 года. Впрочем, вездесущие сотрудники онлайн-новых магазинов называли эту дату еще месяц назад. Ну а теперь у нас есть официальная информация от разработчиков.

Star Wars: Republic Commando, как нетрудно догадаться из названия, предложит нам вновь погрузиться во вселенную Звездных войн. Но в отличие от других проектов, действие которых происходит



в том же мире, в **Republic Commando** нам придется оставить на полке лучевые мечи джедаев и примерить форму элитных спецназовцев Республики — **Republic Special Ops**. Действие игры будет разворачиваться в период между вторым и третьим эпизодами киноэпопеи. Вам предложат возглавить группу из трех бойцов республиканской гвардии и пройти вместе с ними через три сюжетные кампании, выполняя задания практически на всех знакомых по фильмам планетах. Разработчики обещают солидный футуристический арсенал, разнообразных противников и интересный сюжет. Игра создается на движке **Unreal Warfare** и, судя по скриншотам, сотрудники **Lucas Arts** грамотно используют его возможности. **Star Wars: Republic Commando** создается одновременно для платформ **PC**, **PlayStation 2** и **X-box**.

Будем надеяться, что мультиплатформенность не повредит проекту, и мы с вами получим интересный тактический шутер. Одновременно с выходом игры в продаже появится книга **Star Wars: Republic Commando Hard Contact**, в которой можно будет почитать о приключениях героев игры.

АВТОСТОП

Именно о сайтах, посвященных такому необычному способу передвижений, я и хочу рассказать читателям. Надеюсь, что изучившим указанные ресурсы станет понятнее истинная суть явления. А то — что только сейчас не именуется этим словом! Станут понятны стопщики, а кто-то, возможно, и для себя откроет Автостоп и выйдет на свою Трассу.

Ва-первых, скажу сразу, что под определением **автостоп** принято понимать **бесплатное перемещение на попутном транспорте**. Кто-то включает в это понятие и безбилетные поездки на рейсовом транспорте, кто-то — нет, но суть обычно остается такой. В широком смысле Автостоп — это передвижение «методом применения собственной головы» (в противоположность «методу оплаты проезда» деньгами или другими средствами). То есть городская или пригородная поездка на попутке за оговоренную с водителем сумму — это не автостоп, это «таксизм».

Каждый, кто регулярно ездил по большим магистралям, наверняка встречал у обочины не только «голосующих» до ближайших деревень тетюшек, пытающихся выглядеть соблазнительными помятыми девушками и личностей бомжеватого вида, но и людей с рюкзаками в яркой или просто светлой одежде. Это — автостопщики.

Родина автостопа принято считать США эпохи хиппи (60-е годы XX века): знаменитый хитч-хайкинг (**Hitch-Hiking**). Хотя само явление известно человечеству очень давно. Упоминания можно встретить даже в Библии (история о добром самаритянине и др.), сказках (Маленький Мук, Матушка-гусыня), истории науки (Ломоносов, достигший Москвы с попутным поездом). Благодаря своей «дешевизне» способ доступен почти каждому: и хайрастому безденежному неформалу, и гераю-путешественнику. Наши соотечественники таким образом объехали весь мир, включая Афганистан, Ирак и другие «не рекомендованные туристам» страны. Нельзя ездить только с «грузом» непреодолимого страха, комплексов, неадекватного восприятия мира, злых намерений. В последнем случае человека вообще нельзя на трассу выпускать. Но это так — хоть и существенные, но детали.

А компьютеры и коммуникации имеют, хоть это некоторым и покажется странным, к автостопу отношение непосредственное. Путешественники — люди обычно прогрессивные и все новое воспринимают легко. Сети в общении путешественников вообще и стопщиков в частности играют далеко не последнюю роль. Ведь многие не только ездят, как умеют, но еще и обмениваются опытом, общаются с единомышленниками. Согласно распроданной «стопной хронологии», с появи-

Александр ПЛАУНОВ aka 2:4634/3
4634@ua.fm
http://www.livejournal.com/~i_xander

Наступило лето, период отпусков и каникул, и даже принципиальные домоседы осознали, что пора отрываться от компьютера и выходить в мир, к людям. Можно, конечно, выйти днем на пляж, а вечером — в ближайший скверик и «отрываться» там. А можно отправиться в путешествие и в буквальном смысле оторваться от суеты каждодневных забот, познать мир, людей и себя. Как? Автостопом!

ем электронных коммуникаций наступила «новейшая эра» автостопа. Сети дали мощный импульс автостопному движению на просторах бывшего Союза.

Первыми, конечно же, были фидошники. Эхоконференция **ru.autostop** была создана в конце 1996 года и являлась основным местом виртуального общения продвинутых компьютеризированных автостопщиков. Она объединила множество автостопщиков и вольных путешественников из наших стран. С развитием Интернета её роль несколько уменьшилась (многие для общения предпочли форумы и другие онлайн-сервисы), но и поныне эха живо и здорова: в неторопливых беседах идет обмен опытом, новичкам даются ценные советы, публикуются отчеты о поездках... В дальнейшем возникли региональные и альтернативные автостопные конференции: **ru.autostop.filtered**, **ural.autostop**, **pvt.autostop**, **ru.autostop.info**, **abakan.game.autostop**, **ua.autostop**. Для жителей нашей страны очень интересна, конечно же, последняя. Напомню, что в ньюс-группах все фидошные конференции видны в иерархии **fido7.[название эхи]**.

Самой первой, еще не «виртуальной» организацией, начавшей систематизировать и развивать опыт автостопа, была **Петербургская Лига Автостопа (ПЛАС)** — старейшая в СССР, основана Алексеем Воробьевым еще 25 ЛЕТ НАЗАД (в 1979 г.)! Сайт появился в середине 90-х, <http://pasl.spb.ru> (рис. 1). За го-

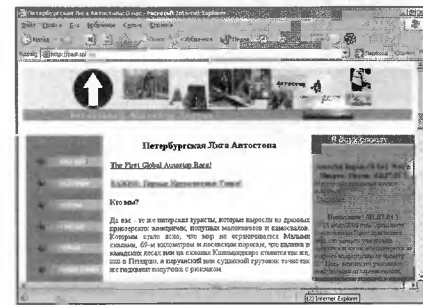


Рис. 1

ды существования обноружились и последователи, и спортсмены-конкуренты. Насчет спорта — не оговорка. Просто люди однажды решили, что, если на попутках можно ездить с разной скоростью, то можно устраивать и соревнования. Спортивный автостоп особо раз-

вит в северной столице России — Петербурге. Регулярно проводятся соревнования — автостопные гонки. Судя по публикуемым на сайтах отчетам, гонки проводятся со всей присущей профессиональному спорту серьезностью, по строгим и четким правилам. **Гильдия Мастеров Автостопа (ГМА)**, ныне просто **Гильдия Автостопа** <http://guild.host.ru> (рис. 2), в свое время была организована людьми



Рис. 2

ми, по различным причинам ушедшими из ПЛАС, занимается развитием и распространением традиций спортивного автостопа. Команда «**УЛЬТРА автостоп**» <http://ultra.travel.ru> (рис. 3) была создана

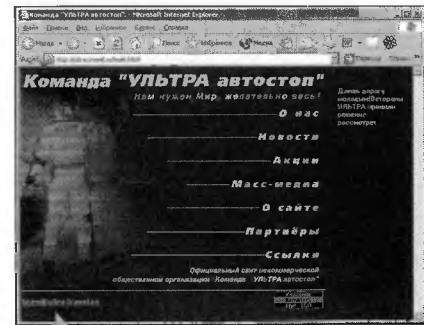


Рис. 3

в 1997 году. Занималась сложными и сверхсложными дальними автостопными экспедициями. Прекратила существование весной 2003, но дело ее живет: фирменные ярко-зеленые комбинезоны и ночную светотехнику до сих пор вспоминают и стопщики, и водители.

В городе Москва автостоп, как движение, развивался в направлении не столько спорта, сколько свободных (вольных) путешествий. В 1995 году появилась **Академия Вольных Путешествий (АВП)**, <http://www.avp.travel.ru> (рис. 4). Основатель и неформальный лидер: Антон Кротов,

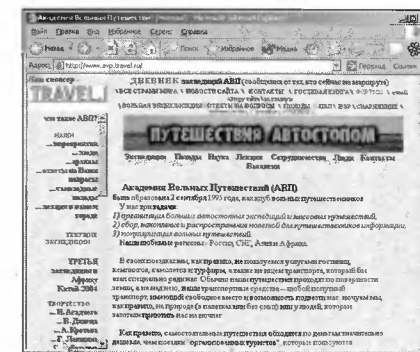


Рис. 4

путешественник и писатель. Очень советуем скачать с сайта АВП его книгу «**Практика Вольных Путешествий**» (в среде автостопщиков кратко именуемая ПВП). Это первый систематизированный учебник автостопа. Из другой литературы о путешествиях, щедро представленной на сайте, рекомендую к прочтению творения Владимира Динеца <http://dinets.travel.ru> (рис. 5). Так далеко, как этот смелый биолог и компьютерщик, мало кто забирался. Да и сами книги написаны великолепным живым литературным языком. Потря-

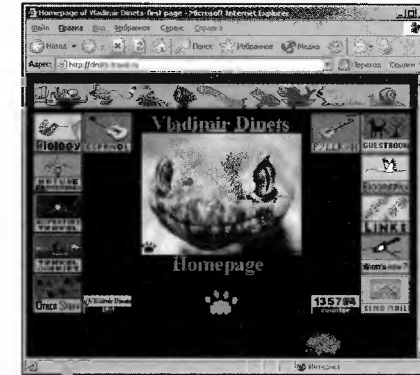


Рис. 5

сающий стиль изложения — кто в детстве зачитывался книгами Ж. Верна, тот наверняка оценит. Все невероятные события, описанные в книгах, не вымысел, а правда. Вернемся к АВП: «Академия» славится своим «научным подходом» к путешествиям. Научность выражается, в первую очередь, в сборе и систематизации сведений, представляющих ценность для путешествующего народа. За что последователи АВП среди этого путешествующего народа и прозвались «научниками». Интересуется «Академия», в первую очередь, странами Азии и Африки (<http://www.africa.travel.ru>). На сайте АВП имеется очень интересная гостевая книга. Вообще все автостопные сайты интересны своими гостевыми книгами и форумами — именно там идет живое общение с далекими путешественниками, именно оттуда можно узнать самые свежие новости.

Кого интересует Европа — «прямая дорога» на сайт Валерия Шанина — <http://www.shanin.ru> (рис. 6). Шанин, путешественник, писатель и основатель **Московской Школы Автостопа (МША)**. Это первый автостопный клуб в Москве. Новости МША и путевые заметки других авторов найдете на <http://www.msha-club.ru> (рис. 7).



Рис. 6

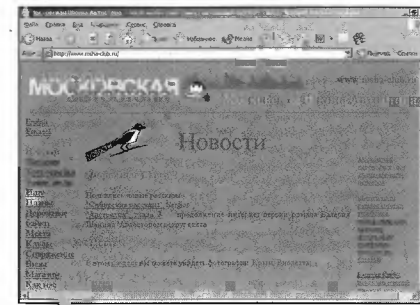


Рис. 7

Автостопный сервер «**Трасса**» <http://trassa.travel.ru> (рис. 8). Ресурс несколько устаревший, но любопытной информации много. Интересен автостопным атласом (неформальная информация о странах, городах и трассах). Присутствуют юмор, песни, рассказы путешественников...

Красивейший адрес <http://www.ovtostop.ru> (рис. 9) приобрел для своей домашней странички Трезет — стопщик из Москвы. Домашняя страничка с очень хорошим содержанием и дизайном, очень интересные отчеты о путешествиях по Украине — любопытно увидеть свою страну глазами жителя Москвы.

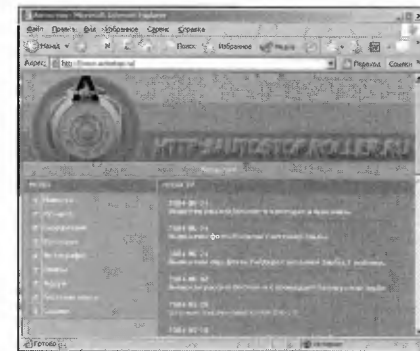


Рис. 9

Смотрите, не ошибитесь и не зайдите на <http://www.autostop.ru> — там расположен всего лишь магазин автозапчастей. Солидная, казалось бы, фирма, а домен у стопщиков «увела».

Литература по автостопу и Вольным путешествиям (советую перечитать хотя бы перед первой поездкой) выложена на <http://lib.ru/TURIZM/HITCHHIK>.

Помимо электронных коммуникаций, у вольных путешественников имеется и

свое печатное слово. Газета «**Вольный Ветер**» <http://www.turizm.ru/veter/> (рис. 10) уделяет много внимания не только автостопщикам, но и таким людям, как велосипедисты, туристы-водники... В общем, всем непоседам, предпочитающим активный отдых. Почти все материалы из бумажных номеров впоследствии выкладываются на сайте.



Рис. 10

Всемирное движение не магло обойти стороной и нашу Украину. Тем более, здесь столько достопримечательностей и красот природы, и так все близко — стыдно жить, не зная своей страны. Вот только у нас пока автостоп не

так развит, как в соседних России, Беларуси или Европе. Хотя, казалось бы, и все условия имеются. Украинских автостопных сайтов пока могу назвать всего несколько — киевский «**Вольные путешествия в Украине**» <http://mainroad.org.ua> (рис. 11) и доинецкий «**Maristral**» <http://mainroad.iatp.org.ua> (рис. 12). Различия между ними не только в

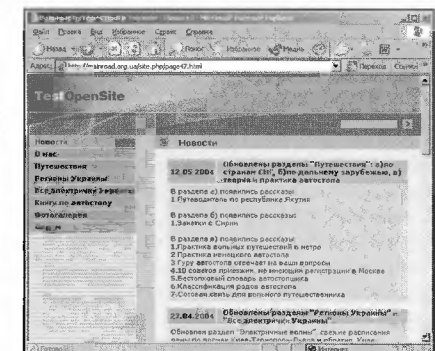


Рис. 11

дизайне (киевский — гораздо красивее), но и в подходе к автостопу: киевляне делают упор на неформальные «вольные путешествия» (этакий продвинутый «хиппизм»), а доинец — на спортивный автостоп как вид туризма. В общем, отношение к стопу в этих городах напоминает Питер и Москву. Оба сайта интересны по-своему — различны даже описания бывших совместных поездок. Кстати, вполне возможно в ближайшее время и появление «**Магистролли**» Черниговской. ©

<http://www.autostop.kiev.ua> (рис. 13) — ресурс, предназначенный больше для водите-

Сам себе модельер

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka OzOn
OzOn@list.ru

Все началось со скуки. Сидел я однажды, ждал, пока проинсталлируется диск, и откровенно тосковал. Никогда не думал, что наступит в моей жизни такой момент, когда некуда будет упереть взгляд в необходимую минуту ☺. От безделья стал шарить глазами по корпусу: серый, примитивный, унылый. Такой же, как погода за окном. Короче, глаз не радуется абсолютно. И тут я подумал: а что, если...

Компьютерная мода

Ну да, наконец-то я понял, чего мне не хватает для поднятия настроения. Сначала — колоночки на полные ватты, потом, пока звучит Mufer Latina Samba, вдохновенный поиск баллончика с краской, и еще несколько девойсов, которые мне казались абсолютно бесполезными, но бережно хранились до поры до времени в записной книжке, и то, что я приволок из редакции намедни, но никогда не думал, что решусь использовать. Пришло время заняться моддингом.

Хочу сказать, что моддинг — это усовершенствование компа путем добавления к нему светящихся элементов, раскраски всего, что можно раскрасить (монитора, корпуса, колонок, клавиатуры, мышки, а при желании и периферии). Ограничений нет никаких, ибо моддинг дает уникальную возможность реализовать любые творческие и эстетические амбиции, не забывая при этом о дизайне чисто техническом. Однако если вы намерены заняться украшением ПК, нужно быть готовым к тому, что это потребует некоторых затрат средств.

Сложно сказать, когда и где родилась такая великолепная идея, как украшать компьютер, разные источники называют не менее разные даты. Одни утверждают, что моддинг зародился еще во времена слабеньких IBM, то есть в конце 80-х годов прошлого столетия, когда царствовали 386-е, и тогда так называли даже простое добавление кулера ☺. Другие же абсолютно уверены в том, что моддинг — веяние, возникшее буквально несколько лет назад. Кто прав, а кто добросовестно заблуждается, сказать сложно, а скорее всего, и невозможно. Но как бы там ни было, моддинг существует.

Мое мнение, например, таково: идея украсить свое самое дорогое родилась вместе с человеком. С развитием цивилизации и техническим прогрессом этого «самого дорогого» становилось все больше, а возможностей для самовыражения — и подавно. Вспомните хотя бы украшательство каменных идолов цветными гирляндами и драгоценными камнями. Вспомните тела воинов, разрисованные татуировками и лица женщин (не только древности), косметика на которых только подчеркивает красо-

последний вариант и очень долго смеялся, когда моя мама, зайдя в комнату, подумала, что начинается пожар. Надо было только видеть выражение ее лица! Для этой невинной шутки и для поднятия собственного настроения («добрый» мальчик. — Прим. литредактора) я воспользовался нехитрыми устройствами и шумовыми эффектами (которые в комплект поставки не входят) в виде вокально-инструментального ансамбля Rammstein.

Это надо

В идеале, конечно, лучше приобрести корпус с боковым окошечком на панели (рис. 1). Хотя... Если использовать очумелые ручки, то можно окошечко вырезать и самому. Было бы желание. Просто всю эту красоту нужно видеть, особенно когда она работает в режиме светомузыки. Иначе — какой смысл? Так, если редкие проблемы, вспышки — не стоит и начинать. Еще желательно

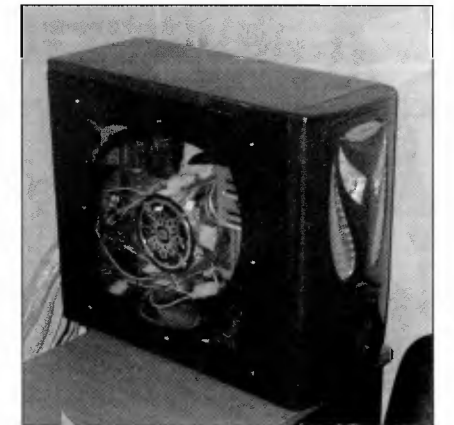


Рис. 1

корпус ставить на рабочий стол, который существенно отличается от моего (отсек для системника наглухо закрыт деревянными панелями ☺).

Теперь о неприятном. Блок питания должен быть таким, который сможет принять на себя всю нагрузку от световых наворотов, так как чем больше подсветки, тем больше потребляемые энергетические ресурсы. И пусть кто-то скажет мне, что несколько дополнительных ватт на блок питания существенно не влияют. Поспешу возразить: они, может быть, и нет, но вся система в целом + подсветка... Гм. Короче, позаботьтесь о блоке питания, иначе могут быть очень неприятные сюрпризы.

И еще. Кулер, кулеры, «вентиляторы-пропеллеры»... Пусть лампы и считаются лампами «холодного света», но вся начинка нагревается так, что «мама не горюй» (как-никак ~30°C). Тем более летом. Охлаждайтесь (рис. 2), ибо только в прохладной среде хорошо чувствует себя ваш комп и любое разумное и не очень существа при повышении температуры. С учетом того, что есть «позолоченные» и посеребренные кулеры, с подсветкой (рис. 3) и без, можно



Рис. 12

«лей и платного «автостопа» (оплаченная поездка). Сайт новый и сырой — нет ни одного описания поездки, не выло-



Рис. 13

жено ни одного справочника. Есть интересный сервис: онлайн-подсчет расстояний между городами и расхода бензина и средств. Но сделан калькулятор довольно криво: от Чернигова до Сум он мне без малого 500 км насчитал, громаднейшие «крюки» пришлось бы делать, воспользовавшись советами с этого сайта. Мнение мое и других стопщиков: ресурс бездарный.

Для сравнения предлагаю сайт-калькулятор расстояний на <http://www.autotransinfo.ru> (рис. 14). Предназначен для водителей, но великолепно подходит и стопщикам. Расстояния и расчетное время прохождения трасс действительности соответствуют вполне.

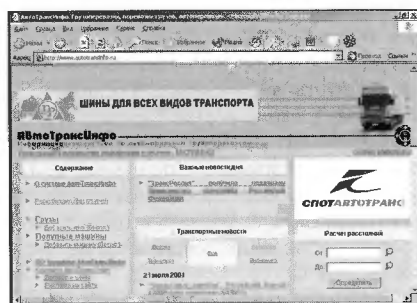


Рис. 14

Из других стран «ближнего зарубежья» в первую очередь заслуживает внимания опыт белорусских стопщиков: Команда Экстремальных Путешествий «Sky Division» <http://sky.travelnet.by> (рис. 15). Стоит оттуда пройти и по гиперссылкам на сайты коллег (в первую очередь, из Беларуси).



Рис. 15

В дальнем зарубежье интересны становящиеся для нас все более дальними страны Восточной Европы и Прибалтики.

Сайт старейшего в Балтии (зарожденный как побратим ПЛАС) Вильнюсского автостопного клуба живет по адресу <http://www.autostop.lt> (рис. 16). Сейчас литовские стопщики от своих советских корней настолько отделились, что даже на сайте отсутствует информация на русском языке. Только литовский и английский.

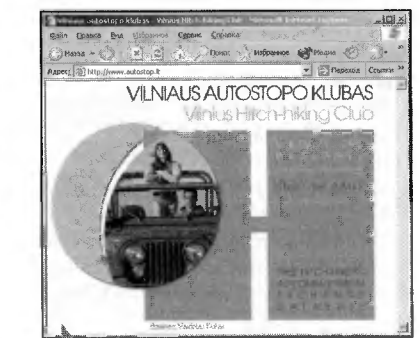


Рис. 16

Чешские стопщики (неравнодушен к этой стране — детство там прошло) обитают по адресу: <http://www.autostop.cz> (рис. 17). Вообще, скажу по секрету:

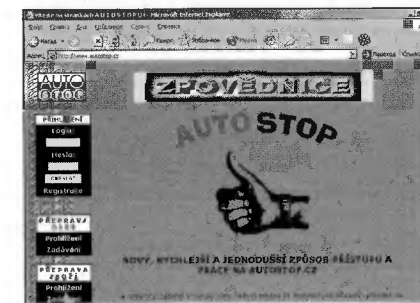


Рис. 17

чтобы найти зарубежные автостопные сайты, даже не обязательно к поисковику обращаться, достаточно набрать в адресной строке браузера [autostop.\[домен страны\]](http://www.autostop.it). Примеры: вышеупомянутый <http://www.autostop.ru>, итальянский <http://www.autostop.it> (рис. 18).

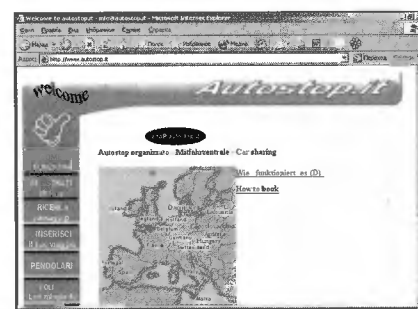


Рис. 18

Но, как ни заманчиво нам светит за граница, а родные просторы — намного ближе. И личные странички простых стопщиков порой гораздо интереснее клубного официоза.

Из домашних страниц очень рекомендую посетить:

Сайт <http://uralstranger.narod.ru> (рис. 19) Дмитрия Белоногова — хороший, добрый

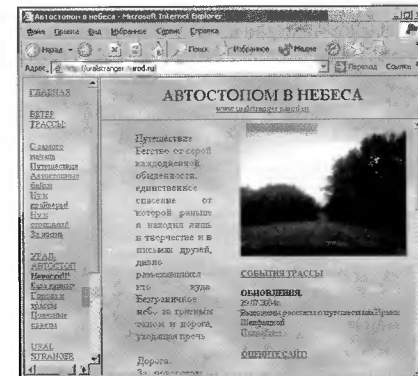


Рис. 19

взгляд на явление, <http://www.santa.omsk.ru> неформала и барда Санты-Дергачева, ярчайшего представителя «неспортивного» хипповского автостопа, <http://www.muhranof.narod.ru> Мухранова Алексея из Питера. Кстати, приведенное в начале статьи мое собственное определение автостопа составлено по мотивам его статьи о теории явления. Обязательно прочтите — взгляд просто замечательный. Сайт Кубатьяна (описана экспедиция в Ирак прошлого года) — <http://uw.travel.ru>.

Из других автостопных онлайн-ресурсов упомяну сообщество Живого Журнала [ru_autostop](http://www.livejournal.com/community/ru_autostop/) http://www.livejournal.com/community/ru_autostop/ — действительно живое общение стопщиков.

Обещает стать интересным (пока инфы очень мало) внеклубный автостопный портал <http://hike.ru>.

От автора: статья писалась очень долго — намного дольше, чем предполагал ранее. Тема оказалась почти неисчерпаемой. И, хотя еще могу поделиться впечатлениями от посещения примерно такого же количества сайтов сходной тематики, считаю, что обзор пора завершать. Тем, кто уже заинтересовался этим видом путешествий, для начала вполне хватит и вышеописанного.

Напоследок хочу донести еще одну важную мысль: не надо быть потребителем, надо быть хорошим человеком и делиться светом с окружающими. Не только в автостопах, но и в жизни. И тогда, вот увидите, — все будет получаться.

Светлого вам пути!



Рис. 2



Рис. 3

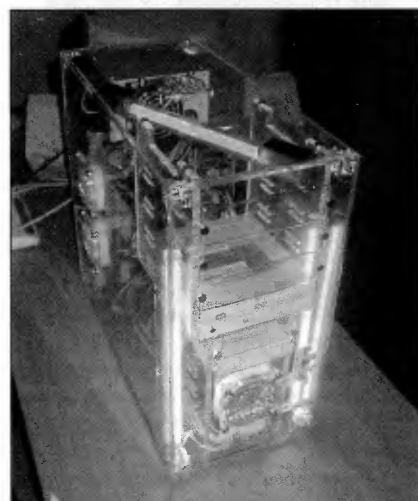


Рис. 4

запросто придерживаться одного стиля и «зарулить» всех (рис. 4).

Кстати, одно из последних достижений в моддинге: корпуса, наполненные жидкостью. Естественно, не водой, иначе исход будет плачевный. С виду обычный аквариум литров на 80 заполняется специальным маслом, и вся начинка работает в жидкости. Патрясающий эффект и отличное охлаждение. Пока изготавливается исключительно на заказ, не только у буржуев, но и у нас.

О разных девайсах замолвите слово

Было бы странно, если бы я стал рассказывать о тех девайсах, о которых вычитал в Глобальной Сети, но сам в руках не держал. Итак, сделаем первый шаг на пути моддинга.

Не каждый решится воспользоваться красками для украшения своего ПК, так как результат может не превзойти ожида-

ния ☺. А вот с готовыми элементами для моддинга проще — установил, и порядок (рис. 5). Именно такими «модными» элементами являются лампы подсветки (рис. 6).



Рис. 5

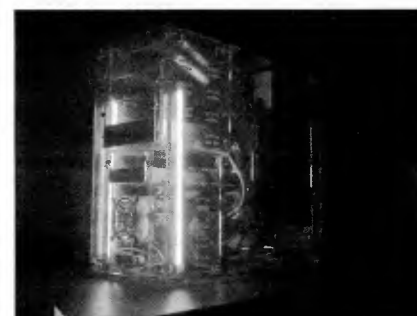


Рис. 6

Сразу оговорюсь: на каждой рассматриваемой лампе есть два 12-вольтовых разъема. Один — для подключения к блоку питания (БП). А второй для подсоединения к другой лампе. Таким образом, лампы можно объединить в гирлянду, используя всего один кабель от БП.

Давайте посмотрим на сами модели ламп, которые можно найти на нашем рынке.

Hi-Pro

Лампа неоновой света (рис. 7), которая крепится в любом месте внутри



Рис. 7

корпуса, подключается к свободному разъему на 12В и потребляет 3 Вт. При воспроизведении звуковых файлов начинает работать в режиме цветомузыки. Существуют следующие цветовые варианты: красная, голубая, зеленая. Низкое тепловое излучение. В наличии внешний регулятор яркости света и выключатель/выключатель, что очень удобно, если компьютер работает днем, когда «спецэффекты» особо не видны. Недостаток модели — объемность. Такую громоздкую разместить бывает очень сложно.

Techie Toyz

Еще один девайс такого же рода (рис. 8), но меньшего размера, более компактный, имеющий выключатель/выключатель, который можно вынести за



Рис. 8

пределы корпуса. Максимальный срок работы лампы — около 15 000 часов. Типичный неон — голубенький. Недостаток модели — отсутствуют крепежные материалы, а потому придется подумать, как закрепить лампу в корпусе.

FMI Sound Activated Multi-Colored LED Light Tube

С этой лампой вы можете устроить себе не только цветомузыку, но и обеспечить световое сопровождение в процессе игры. Подключается модель (рис. 9) к любому свободному USB-порту, длина соединительного кабеля ~1.6 м, благодаря чему лампа может быть размещена не только внутри системника, но и вне его, на расстоянии длины кабеля. Имеется удобный регулятор яркости света с индикатором работы и выключатель/переключатель, работающий в трех режимах: «выключено», «многоцветность» и «максимальный режим работы». К модели прилагается руководство пользователя, крепление для инвертора и для самой лампы, время работы которой около 50 000 часов. Поразительно низкое энергопотребление модели — 0.75 Вт. Очень эргономично и прикольно.



Рис. 9

Cold Cathode Fluorescent Lamp

Как мне показалось, самая удобная лампа (рис. 10) из всех протестированных. Благодаря очень удачному подвижному креплению модель может быть установлена в корпусе в любом положении и под любым углом. Имеется переключатель режимов, который ставится в виде «заглушки» перед PCI-слотом. У девайса существует два режима управления: обычный и sound activated. Подсветку можно выбрать на свой вкус из таких цветов: голубой, салатный, сло-



Рис. 10



Рис. 11

вой кости, вишневый и фиолетовый. Время работы лампы около 15 000 часов.

Cold Cathode Fluorescent Lamp (Big)

Не помещается ни в один корпус скромных размеров, то есть модель (рис. 11) предназначена для больших корпусов — BigTower. Подойдет для корпоративного моддинга и серверного дизайнера ☺, хотя данную лампу можно установить и вне системника. В наличии полезный регулятор яркости. И занимательная чувствительность к звуковым вибрациям. Подсветка лампы может работать в трех режимах: «выключено», «го-



Рис. 12

лосовой режим» и «нормальный». Крепления устройства — винтики и липучки, то есть прилепить лампу можно практически куда угодно. Время работы ~15 000 часов. Варианты подсветки —



Рис. 13

как и у предыдущего девайса. К недостаткам, как я уже сказал, можно отнести очень большой размер устройства.

Последний тест-экземпляр не является лампой, ибо это кабель Manhattan Lighted Cable (рис. 12). Он используется для подключения USB-девайсов (принтеров, сканеров, концентраторов) к портам. Светится неоном. Красиво (рис. 13).

А могло бы быть вот что

Был бы у меня талант живописца, я бы свой системник превратил в шедевр изобразительного искусства. А так... Моя стезя — подсветка с помощью ламп, музыка, буйство фантазии и рисунки в стиле Дали, выполненные самим Дали.

Если серьезно, то в моддинге все же что-то есть. Даже наверняка есть. Освежайтесь!

Автор выражает благодарность компании Империя за любезно предоставленные девайсы.



У зв'язку з підвищеною зацікавленістю читачів!
Увага, акція!

Навчання Тренінги Працевлаштування

Для вас нова спеціалізована
рекламна рубрика!

ВД «Мій комп'ютер» запрошує до співпраці
фірми та організації,
що працюють у цих напрямках.

Спеціальні ціни на розміщення реклами

1/16 шпальти у виданні «МК».
1/8 шпальти у виданні «МіК».

Т./ф: (044) 455-4886, e-mail: reklama@mycomp.com.ua

Пляски с бубном...

Неофициальное руководство для шамана

Павел ДМИТРИЕВ
cleg@mkst.net

Ну что ж... После прочтения статьи «Все на сборы» в МК, №27 (302), будем надеяться, компьютер вы успешно собрали (ну, или не менее успешно приобрели ☺). Пришла пора убедиться, что он вас не подведет.

Но сначала разберемся, что делать, если компьютер вообще не работает нормально. Будем действовать последовательно. Для этого я составил «план» действий в экстренной ситуации. Снимайте боковую крышку и попытаемся выявить неисправный узел по пунктам. После определения вам останется только его заменить ☺. Кстати, в этой статье я не рассматриваю «софтовые» проблемы, которые решаются переустановкой Windows или, например, обновлением драйверов.

№0. Если ваш компьютер гарантийный (а тем более — опечатанный), лучше обратитесь в службу поддержки фирмы-продавца. Если же гарантии нет (или непременно тянет разобратся самостоятельно), тогда читайте дальше.

№1. После нажатия на кнопку включения компьютер вообще не подает признаков жизни. Кулер на процессоре не вращается, никакие светодиоды не зажигаются. Похоже, компьютер не получает питание ☹. Для начала убедитесь, что блок питания запитан и включен (у многих БП есть сзади выключатель). Я понимаю, что этот совет «чайниковский», но я сам иногда на таком попадаю. Также проверьте надежность всех контактов (особенно там, где сетевой шнур входит в БП). Если с БП все в порядке, проверьте надежность подключения разъема питания ATX на материнской плате. В некоторых материнских платах кроме этого должен быть подключен разъем дополнительного питания на 12 В. Он также нуждается в проверке. После этого убедитесь в правильности подключения разъемов передней панели. Возможно, вы просто неправильно подсоединили кнопку включения, а теперь безрезультатно раз за разом нажимаете ее ☹.

№2. Следующий возможный вариант — компьютер стартовал, но изображения на мониторе нет, а динамик издает писк. Это означает, что компьютер не может инициализировать необходимое оборудование. По характеру сигналов можно определить тип неисправности. Ниже приведена расшифровка звуковых кодов BIOS, позволяющих «вычислить» неисправное устройство.

К сожалению, стандартов на типы этих сигналов не предусмотрено, поэтому они зависят от производителя BIOS. Вот основные виды сигналов.

✓ Сигналы AWARD BIOS.

Непрерывный сигнал. Неисправен блок питания, напряжения не соответствуют требуемым. Отнесите БП в сервис-центр, там вам помогут и с диагностикой, и с ремонтом.

1 короткий. Процедура POST успешно пройдена, и компьютер загружается. Хотя об этом вы, наверное, и сами догадаетесь ☺.

2 коротких. Обнаружены незначительные ошибки, которые допускают продолжение работы. Обычно в этих случаях на экран выводятся диагностические предупреждения об ошибках, которые необходимо устранить.

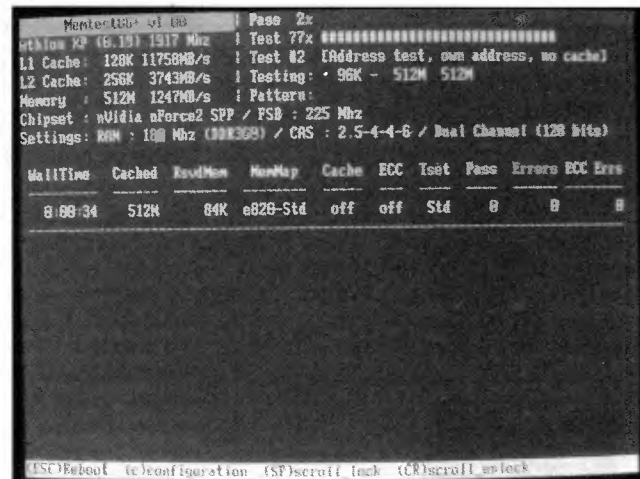
3 длинных. Ошибка контроллера клавиатуры. Перегрузите компьютер. Если ошибка остается — проверьте, не западают ли клавиши, попробуйте вынуть и вставить разъем клавиатуры. Если и это не поможет — попробуйте другую клавиатуру.

1 длинный+1 короткий. Проблемы с оперативной памятью. Необходимо попробовать переставить модуль(и) в другой слот. Если память у вас работает в двухканальном режиме — попытайтесь запустить систему с одной линейкой или в одноканальном режиме.

1 длинный+2 коротких. Обычно символизирует о проблеме

маха с видеокартой. Попробовать можно или народный метод — «вытащить-вставить назад», либо другую видяху.

1 длинный+9 коротких. Невозможно прочитать данные из BIOS. Посмотрите, обращается ли при этом компьютер к дисководу. Если да, значит, BOOT-блок выжил и пытается загрузиться с дискеты. Нужно приготовить спасательную дискету. Ее содержимое разнится для разных систем, но обычно там должны находиться файлы системы, прошивка вашего BIOS (взять с сайта производителя материнки), программа-прошивальщик (AWDFLASH или AMIFLASH) и файл autoexec.bat с единственной командой — запуск флешера (формат команды смотрите в документации для соответствующей программы). Если же BOOT-блок тоже не работает — вас спасет перепрошивка на программаторе. Кстати, очень рекомендую ознакомиться с сайтом www.rom.by вообще и статьями «Искусство перепрошивки BIOS» в частности ☺.



1 длинный повторяющийся. Ошибка памяти. Проверьте надежность установки модулей и попробуйте другие слоты.

1 короткий повторяющийся. Проблемы с блоком питания. Как я уже писал — обратитесь в сервис-центр.

✓ Сигналы AMI BIOS.

1 короткий. Ошибок не обнаружено. Система загружается.

2 коротких. Ошибка памяти. Действия аналогичны описанному выше (другая линейка, попереставлять местами и т.д.).

3 коротких. Сбой в первых 64 Кб оперативной памяти. Действия аналогичные.

5 коротких. Неисправен центральный процессор. Проверьте корректность его установки в сокет. Посмотрите — нет ли на нем механических повреждений (сколов, загнутых ног и т.п.). Выясните, запускается ли система с другим процессором.

6 коротких. Неисправен контроллер клавиатуры. Описано выше.

7 коротких. Неисправна материнская плата. По-моему, в данном случае в домашних условиях ремонт маловероятен, стало быть, вам — прямая дорога в сервис-центр.

9 или 10 коротких. Ошибка работы с микросхемой BIOS. Действия в этой ситуации уже описаны выше.

1 длинный+2 коротких или 1 длинный+3 коротких. Проблемы с видеокартой.

1 длинный+8 коротких. Не подключен монитор (для AGP-видеокарт обычно не диагностируется) или неисправна видеокарта.

✓ Сигналы Phoenix BIOS.

Данный BIOS для сигнализации использует серии сигналов. Они приведены ниже через тире. Большинство неисправностей и методы их устранения рассмотрены выше, поэтому я буду приводить только вид неисправности.

1-1-3. Ошибка записи/чтения данных CMOS.

1-1-4. Ошибка контрольной суммы содержимого микросхемы BIOS. Необходима перепрошивка BIOS и/или замена микросхемы Flash.

1-2-1. Неисправна материнская плата.

1-4-1. Неисправна материнская плата.

3-1-4. Ошибка обращения к порту ввода/вывода.

3-1-1. Ошибка инициализации второго канала DMA.

3-1-2. Ошибка инициализации первого канала DMA.

1-4-3. Ошибка системного таймера.

4-2-1. Ошибка системного таймера.

1-2-2. Ошибка инициализации контроллера DMA.

1-2-3. Ошибка при попытке чтения/записи в один из каналов DMA.

4-3-4. Ошибка часов реального времени. Неисправности материнской платы, как я уже говорил, в домашних условиях лечатся с трудом. Рекомендую обратиться в сервис-центр.

1-3-1. Ошибка регенерации оперативной памяти.

1-3-3. Ошибка при тестировании первых 64 Кб оперативной памяти.

1-3-4. Аналогично предыдущему.

1-4-2. Ошибка тестирования оперативной памяти.

4-3-1. Аналогично.

3-2-4. Ошибка контроллера клавиатуры.

4-2-3. Ошибка линии A20. Неисправен контроллер клавиатуры.

4-2-4. Ошибка при работе в защищенном режиме. Возможно, неисправен центральный процессор.

4-4-1. Ошибка тестирования последовательного порта. Может быть вызвана устройством, использующим данный порт.

4-4-2. Ошибка при тестировании параллельного порта. См. выше. Попробуйте отключить все внешние устройства.

№3. Компьютер включается, но на экране какие-то сообщения. Что ж, вам придется перевести их с английского языка и устранить выявленную неисправность ☹.

№4. Ваша операционная система не загружается (например, зависает с «синим экраном»), или работает медленно, или что-то еще не так. Если вы уверены, что проблема именно в железе, давайте его тестировать.

Начните со сброса настроек вашего BIOS. Вообще, с этого можно начинать любой ремонт ПК ☺, но в данном случае это особенно рекомендуется. Для чего воспользуйтесь или специальным пунктом меню BIOS, или джампером сброса настроек на материнской плате (уточните его месторасположение в инструкции к своей плате). В самом крайнем случае отключите компьютер от сети и достаньте минут на 15 батарейку питания CMOS-памяти.

Будем тестировать систему последовательно.

Для начала проверьте память. Большинство ошибок связано именно с ней. Это замечательно делает утилита **MemTest+**, доступная по адресу http://www.memtest.org/download/1.15/m186p115_floppy.zip (54 Кб). Пользоваться ею не просто, а очень просто ☺. Существует две версии программы: дискетная и для компакт-диска. В версии для CD вам необходимо образ в формате ISO распаковать содержимое архива и запустить файл **install.bat**. После этого вас спросят о том, какой дисковод использовать, и попросят вставить чистую дискету (ее неплохо предварительно переформатировать). Через несколько десятков секунд в вашем распоряжении окажется загрузочная дискета.

Дальше все просто — вставляете выбранный носитель в привод и загружаетесь с него. Программа представляет собой «мини-дистрибутивчик» Linux. Его цель — максимально эффективное тестирование памяти (рисунку). Для уверенности данной программе надо дать отработать хотя бы несколько циклов.

Следующим «подозрительным» узлом является жесткий диск. Для его тестирования можно воспользоваться:

✓ фирменной утилитой, доступной на сайте производителя;

✓ программой **HDDspeed** (<http://xponik.spb.ru/pub/hdd/hddspd21.zip>, 236 Кб);

✓ программой **mhdd** (<http://mhddsoftware.com/files/mhdd/mhdd29.zip>, 110 Кб). Кстати, советую попутно почитать автобиографию создателя программы на <http://mhdd.com/bio.shtml> ☺.

Если работа с первыми двумя прогами не представляет особых затруднений (главное — не запускать их из-под Win), то в случае с **mhdd** не все так прозрачно. Данная программа скрывает самые большие возможности за самым сложным интерфейсом.

Подробное описание этой замечательной утилиты займет не один десяток страниц, поэтому ограничусь лишь краткими замечками.

✓ Не стоит запускать эту программу (да и другие аналогичные) из-под Windows. Этого не поймет ни программа, ни ОС.

✓ Программа имеет текстовый интерфейс, и все действия в ней выполняются с помощью набора соответствующих команд, но для большинства команд существуют клавиши быстрого запуска (я буду приводить их в скобках).

✓ Для начала нужно выбрать диск, с которым вы собираетесь работать. Для этого служит команда **port (shift+F3)**, которая выводит список винтов, установленных в вашей системе, и ждет вашего выбора ☺.

✓ Наиболее часто используемые команды: **id** — вывод информации о диске, **stop** — остановка шпинделя винта, **init** — инициализирует и recalibрует привод, **scan (F4)** — полный тест поверхности жесткого диска.

✓ Программа имеет множество дополнительных возможностей (например, **aam** — менеджер акустики жесткого диска), описание которых не уложится в рамки даже нескольких статей. Поэтому я отсылаю вас к замечательной документации на программу, поставляющейся с ней в файле **doc\mhdd29.txt**.

№5. Если проблема не решена (а чего бы вы еще читали дальше ☹?), попробуйте пересобрать систему, что называется, «на коленке». То есть соберите на столе набор из материнки, процессора, вентилятора, памяти и видеокарты (если она не интегрирована). Подсоедините к соответствующим контактам PC-Speaker. Подключите блок питания, монитор и клавиатуру. Теперь попробуйте запустить систему (для этого необходимо на небольшой промежуток времени замкнуть контакты power switch на материнской плате, их маркировка и расположение приводятся в инструкции к материнской плате). Если этот набор запустится, подключайте постепенно все остальные комплектующие, пока не локализуете проблему. Если же попытка завершилась неудачей — замените поочередно все установленные компоненты, пока не добьетесь успеха. Также попробуйте другой блок питания. Чтобы не ухудшить ситуацию, внимательно следите за тем, чтобы не положить материнскую плату или, скажем, HDD на токопроводящие предметы (обычно так не вовремя подворачиваются винтики и маленькие отверточки ☹).

№6. Теперь можно переходить к откровенно шаманским действиям (они уже в основном описаны выше, но лучше повторюсь): попробуйте сменить шлейфы жестких дисков, протереть контакты памяти и плат расширения спиртом. Попробуйте вынуть их из слота в слот.

№7. Если и это не помогло — пора обратиться за помощью. Для начала пригласите знакомого, разбирающегося в вопросе. Тут действует простой принцип «одна голова — хорошо, а две — лучше». Очень может быть, он свежим взглядом заметит какой-нибудь очевидный факт, который вы пропустили. В этом случае не забудьте о главном — пиве ☺. Но только после финала ремонтных работ ☺.

№8. Если гарантии нет, а знакомые от вас уже шарахаются — остается последний шанс: Интернет. Поищите по форумам, возможно, с подобной проблемой уже кто-то сталкивался. В крайнем случае, попробуйте попросить совета у читателей МК ☺.

Все у вас получится, дерзайте!

Фото с претензией на видео 2

Продолжим наше скромное тестирование симпатичных камер Mustek DV4000 и Mustek DV5000. Напомним, что интерес вызывает тот факт, что они весьма универсальны: могут выполнять функции фотокамеры, видеокамеры (без особых амбиций), MP3-плеера, диктофона, PC-камеры (это то, что чаще у нас называют веб-камерой, хотя это и не совсем верно, ведь необязательно использовать PC-камеру только для веб, ее можно, например, применить в качестве зеркала ☺).

Управление

Управление камерами по сравнению с предшественниками не изменилось. Та же панель под поворотной крышкой с ЖК-дисплеем (рис. 1), на которой расположены кнопки входа в меню, переключения функций, пуска и останова просмотра, переключения качества снимков/роликов/звука. На верхней панели находятся кнопки включения (это не совсем кнопка, а сдвигной выключатель, сделанный так, что случайно устройство не включится), а также клави-



Рис. 1

ши управления цифровым зумом и кнопка затвора. Оригинально выполнен переключатель режимов «макросъемка/нормальный режим» — нужно повернуть объектив для перехода из одного режима в другой (рис. 2). В модели DV5000 вспышка включается через меню. Это не совсем удобно, но дополнительная кнопка, видимо, нарушила бы стилистику корпуса, а имеющиеся уже и так нагружены функциональностью.

Обе камеры имеют в нижней части корпуса гнездо для штатива, естественно, пластмассовое, но так как вес устройств невелик, это нельзя назвать недостатком. Как уже отмечалось в первой части статьи, в комплекте имеется мини-штатив, при помощи которого можно установить устройство на плоской поверхности и делить снимки с использованием таймера, никого при этом не ущемляя и снимая всю группу в одном кадре. В режиме видеороликов также можно снимать со штатива, в этом случае не будет возникать эффекта дрожания, который получается при съемке с рук.

Фотосъемка

После включения выбираем режим фотоснимков и пользуемся. В режиме Днев-



Рис. 2



Рис. 3

Олег ФЕДОРОВ
ollo_2002@ua.fm

Окончание, начало см. в МК, №27 (302)

ная съемка все очень просто — новел и нажал спуск. Все. Экспозиция устанавливается автоматически, никакой коррекции нет. Камерой сможет пользоваться даже ребенок. Можно только менять качество снимков клавишей на основной панели. Всего доступно три уровня качества, при выборе которых синхронно меняется разрешение и сжатие в JPEG. В зависимости от этого порометра меняется и возможное число снимков, которое поместится в память (смотрите таблицу в первой части статьи). Если есть необходимость, в снимок можно впечатывать дату (это устанавливается в меню).

Теперь о качестве. Я бы не сказал, что узел установки экспозиции в камерах очень уж изощрен. Нет возможности выбирать и способ замера (по всему кадру или точечный). Это заставляет вспомнить старые новыки фотосъемки: против малейшего света снимать нельзя, приходится следить и за яркостью объекта съемки по сравнению с остальным полем кадра. В противном случае, получится вот что (рис. 3). Но при некоторой сноровке можно получать пристойные кадры (рис. 4). Наиболее удачные снимки выходят при ровном, но хорошем освещении. Необходимо знать и помнить, что камерой с КМОП-матрицей нежелательно снимать при плохом освещении. Например, в помещении или при электрическом свете трудно что-либо получить. Однако для этой цели предусмотрен режим Ночная съемка, который включается через меню. Несмотря на то, что зернистость снимка в этом случае повысится, он будет нормально экспонированным, что гораздо ценнее гладкого снимка, но очень-очень темного (почти черного ☹) (рис. 5). В модели DV5000 есть еще и вспышка. Она довольно сло-



Рис. 4

бенькая, поэтому не рассчитывайте на нее на расстоянии больше 2-х метров. Но на близком расстоянии оно подсветит. Хочу заметить, что режим «Ночная съемка» предназначен не для съемки ночью, а для съемки в помещении при электрическом освещении или в сумерках.

Макросъемка

Данный режим позволяет снимать крупным планом различные объекты на расстоянии около 20 см. Поскольку объектив камер прост, то желательно аккуратно выдерживать в режиме макросъемки именно это расстояние, иначе могут возникнуть трудности с фокусировкой. В быту чаще всего в этом режиме приходится снимать цветы ☺ (рис. 6).

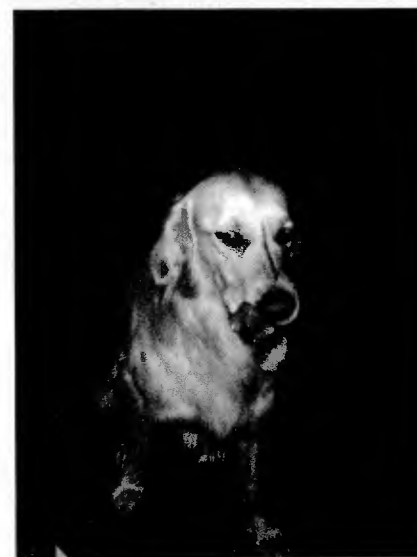


Рис. 5

Несколько слов о качестве. Разумеется, качество снимков у камер данной ценовой группы не является их коньком. Оно типично для недорогих устройств с КМОП-матрицей и несложным узлом замера экспозиции. То есть бывают экспозиционные ошибки, но на это и есть фотоаппарат и его мастерство, чтобы видеть, что и как надо снимать. Объектив не обеспечит такого же уровня четкости и детализации, как у бо-



Рис. 6

лее дорогих камер с таким же размером матрицы. Такого качества достаточно для снимков, фиксирующих какие-либо события — дни рождения и т.п. При этом снимки можно напечатать в формате 10x15 см без кокого-либо видимого зерна (при установке высокого уровня качества). Многие зависят от фотографа. Главное, что стоит подчеркнуть, — лучше снимать при дневном освещении.

Съемка видеороликов

Здесь тоже все довольно просто. Выбираем нужный режим, наводим и нажимаем «спуск». Ролик снимается. Повторно нажимаем «спуск». Ролик снят. Все. Ролики теперь можно снимать с разрешением 640x480, что уже неплохо. Видео записываются со звуком. Напомним, что Mustek DVxxx — это не видеокамеры в полном смысле этого слова, а скорее, фотокамеры с очень развитой функцией съемки видеороликов. Поэтому не следует сравнивать полученные результаты с видео, ко-

торое снято цифровой видеокамерой стоимостью 600–800 у.е. Однако во многих случаях предлагаемого качества достаточно, например, для съемки домашних животных и т.д. Я, к примеру, отметил, что с помощью такой камеры можно составить видеопособие по правильному выполнению собакой различных команд. По сравнению с предыдущими модификациями есть два существенных улучшения: большее разрешение, а также возможность применения режима «ночная съемка» для видеороликов. Если раньше в помещении при электрическом освещении режим видеороликов был бесполезен, то теперь вполне годится. К сожалению, видеоролики на наших страницах я привести не могу ☹.

Запись звука

Выбор режима происходит элементарно. Запись тоже. Звук пишется в формате PCM, 24 кГц, 4 бита, моно, тип файла WAV. Этого достаточно для записи речи. Чувствительность микрофона довольно высокая. Интервью при помощи DV4000 или DV5000 взять можно.

MP3-плеер

Возможность, которая делает приятным «тоскание» устройство с собой, ведь теперь с его помощью можно слушать музыку. При этом придется пожертвовать частью емкости карты памяти или возить с собой вторую — с MP3-файлами. Камеру можно повесить на шею на симпатичном прозрачном шнурке, подключить наушники и наслаждаться. Должен отметить, что хотя это возможность и радует, но качество звука ус-

тупает специализированным MP3-плеером. Основные замеченные недостатки: не очень большая максимальная громкость (которая, к моему удивлению, регулируется) и нехватка басов. Поможет делу применение более качественных наушников (комплектные вкладыши, естественно, не являются лидерами в своем классе). Тем не менее, наличие этой функции — плюс.

PC-камера

Этот режим, я думаю, не нуждается в подробном описании. Камеру, соединенную с компьютером через USB, можно перевести в этот режим нажатием одной кнопки. Для его работы придется установить драйвер. В этом режиме камеру удобно держать на штативе.

Выводы

Итак, рассмотренные камеры обладают такими достоинствами: компактность, легкость, простота использования, высокая функциональность. Качество снимков соответствует позиционированию. При распечатке это примерно уровень «мыльницы». Такое устройство можно носить с собой всюду в кармане. Высокая функциональность делает его отличным подарком школьнику — можно освоить все. Да еще и музыку слушать в дороге.

О стоимости. DV4000 предлагается в розницу примерно за 167 у.е., DV5000 — за 179 у.е.

Благодарю компанию MAS Electronic (www.mas.ru) за оперативно предоставленные камеры.

АКЦІЯ!

з 26 липня по 9 вересня

КУПИ журнал "Автоцентр"

ВИГРАЙ СКУТЕР

або один з сотень призів від журналу "Автоцентр"

При подорожжі зупинитися на сайті www.autocentre.ua або у № 30 - 37 журналу "Автоцентр"

ВІЗЬМИ В ДОРОГУ

АВТО ЦЕНТР

Беспроводные дуэты

Олег КАСИЧ
kasich@mycomputer.ua

Довольно-таки часто обзвывая на страницах МК различные клавиатуры и мыши, мы как-то незаслуженно обходили вниманием комплекты (клавиатура + мышь). А ведь они зачастую предлагаются даже по несколько меньшей цене, чем отдельные устройства аналогичной функциональности. Корпуса этих девайсов выполнены в одной цветовой гамме, что, несомненно, не может не радовать эстетов. Предлагаем вам обзор двух беспроводных радиокомплектов, которые в последнее время набирают все большую популярность.

BTC 2B03RF

Тайваньская компания BTC (Behavior Tech Computer) довольно хорошо известна как производитель недорогих оптических приводов и манипуляторов. Несмотря на невысокие цены продуктов, обычно BTC удавалось избегать ситуаций, когда в погоне за низкой себестоимостью производства откровенно страдало качество продукта. Посмотрим, насколько компании удался комплект, представленный в нашем обзоре.

В комплект поставки входят следующие элементы: ресивер, клавиатура, шариковая мышь, клавиатурная подставка, руководство для пользователя, компакт-диск с драйверами.

Ресивер. Приемник радиосигналов, посланных (хотел уже было писать об инопланетных цивилизациях) мышкой и клавиатурой, визуально представляет собой небольшой (80x60x25 мм) пластиковый коробок (рис. 1) с прозрачной кнопкой-индикатором. Ресивер подключается двумя кабелями к портам PS/2 (для мыши и клавиатуры). Дополнительное питание для него не требуется.



Рис. 1

Процесс подготовки комплекта к работе предельно прост. После подключения ресивера и установки элементов питания в клавиатуру и мышь необходимо нажать кнопку (Connect) на корпусе приемника, после чего он перейдет в фазу поиска радиоустройств. Затем аналогичные кнопки следует нажать на мышке (располагается с обратной стороны) и клавиатуре. После успешного завершения этой процедуры можно начинать работу. Каждый набор имеет 255 уникальных идентификаторов (ID), которые необходимы для того, чтобы избежать интерференции сигналов от других беспроводных комплектов, если они находятся в рабочей зоне ресивера. По спецификации для устойчивой работы клавиатуры расстояние до ресивера не должно превышать 2 метра, для мыши — 1 метр. На практике паспортное значение для клавиатуры примерно совпадало с реальным, а мышь исправно функционировала на расстоянии до 1,5 м. При дальнейшем удалении манипуляторов от приемника их работа нарушалась. Тем не менее такого расстояния обычно достаточно, чтобы работать, откинувшись на спинку кресла и положив

клавиатуру на колени, не чувствуя себя стесненным проводами. При этом нет никакой необходимости в том, чтобы приемник находился непосредственно перед клавиатурой, что является необходимостью в том случае, если беспроводность реализована посредством инфракрасных приемника/передатчика. В нашем же случае используются радиосигналы с частотой модуляции порядка 27 МГц.

Активность мыши отражается на ресивере желтым свечением кнопки-индикатора. Если же задействована клавиатура, то ее цвет становится зеленым. Если и то и другое одновременно, то можно наблюдать разноцветное (в пределах этих двух цветов ☺) мерцание.

Приемник нежелательно располагать вблизи монитора, потому как создаваемое последним магнитное поле может негативно повлиять на работу приемника, вызывая ошибки при передаче сигналов от манипуляторов. Наклейку с надписью, информирующую об этом, даже поместили на верхней панели клавиатуры. Опять же, прибегнув к опычному анализу, можно сказать, что установка ресивера в непосредственной близости от ЭЛТ-монитора и даже сверху на нем не влияла на работу клавиатуры и мыши. Возможно, это исключение из правила, поэтому в случае возникновения перебоев в работе клавиатуры или мыши, одним из первых методов избавления от них будет удаление приемника от монитора или других устройств, создающих магнитное поле.

Клавиатура. Данная модель представляет собой типичную Win-образную клавиатуру (рис. 2) с набором дополнительных кнопок (восемь штук), которые могут несколько облегчить работу в Интернете.



Рис. 2

Для питания клавиатуры используются две батареи стандарта UM-3 (AA). Признаться, был удивлен тем фактом, что в комплекте такого недорогого набора поставляются алкалайновые батарейки Duracell, стоимость которых составляет едва ли не пятую часть цены всего набора. В руководстве отдельным пунктом указано, что оптимальным вариантом будет использование именно алкалайновых источников питания, так как это позволит продлить время работы устройств. В случае выполнения данного условия, производитель обещает до 3-х месяцев работы (с учетом того, что рабочий день длится 4 часа) на одном комплекте батарей. По понятным причинам проверить это утверждение не было возможности.

Тем не менее, клавиатура отлично функционирует и с 1.2-В аккумуляторами. Поэтому для решения вопросов с питанием после использования батареек, идущих в комплекте, можно смело тратить на приобретение аккумуляторов и зарядного устройства (особенно если ваш рабочий день длится больше 4 часов ☺).

Корпус клавиатуры имеет довольно строгий дизайн и выполнен из пластмассы черного цвета. Классическая раскладка с большой удобной Г-образной клавишей Enter. Кнопка обратного слэша снесена под нее, что позволило сделать удлиненной кнопку Backspace. Классика в ее первозданном виде. Обозначения и символы латиницы нанесены белым цветом, кириллица — красным. С одной стороны, людям, не владеющим десятипальцевым методом печати, это позволяет быстро ориентироваться и находить нужную букву или символ в различной раскладке, но с другой — символы, нанесенные красным цветом на черном фоне, в отличие от белых, не очень хорошо видны при плохом освещении помещения (правда, в таких условиях вообще работать за ПК нежелательно).

В наборе также есть довольно большая пластиковая подставка, которая снижает нагрузку на кисти рук во время активного «избиения» клавиатуры. Несмотря на то, что она весьма громоздкая, является весьма удобной в использовании.

Рассмотрим дополнительные клавиши (рис. 3), которые расположились в верхней части клавиатуры. Справа находится кнопка перевода системы в «спящий» режим (ACPI-функции должны поддерживаться системой). Вторая справа — вызов почтовой программы, установленной по умолчанию. Далее следуют клавиши работы с браузером: вызов списка сайтов, находящихся в «Избранном»; кнопка вызова окна поиска; запуск браузера (с последующей загрузкой домашней страницы); остановка загрузки страницы; переход на предыдущую и последующую страницу в браузере.



Рис. 3

Под WinXP дополнительные клавиши функционируют без специального ПО, а для Win9X/NT потребуется установка драйверов.

Мембранные контакты клавиш обеспечивают довольно приятные тактильные ощущения во время работы за клавиатурой. Умеренная упругость и довольно большой ход клавиш придают дополнительный комфорт. Заядлых геймеров следует предупредить о том, что клавиатура не отработывает одновременного нажатия трех клавиш. С Ctrl + Alt + Del она справляется без проблем, но вот, например, в FarCry движение вперед в режиме бега с одновременным стрейфом влево или вправо (Shift + W + A(D)) осложнено. Но это уже так, для гурманов.

Обращает на себя внимание отсутствие индикаторов состояния функций Num Lock, Caps Lock, Scroll Lock, которые



Рис. 4

иногда довольно полезны. На месте их традиционного расположения «поселили» наклейку, оповещающую о том, что это беспроводная радиоклавиатура (рис. 4).

Мышь. Мышь имеет неказистый симметричный дизайн (применима для левшей), но при этом она довольно удобно лежит в руке (рис. 5). «Зверь» шариковый, что не удивительно, потому как цена радиомыши с оптическим сенсором стар-тует где-то с той же отметки, что и цена всего комплекта BTC 2003RF.

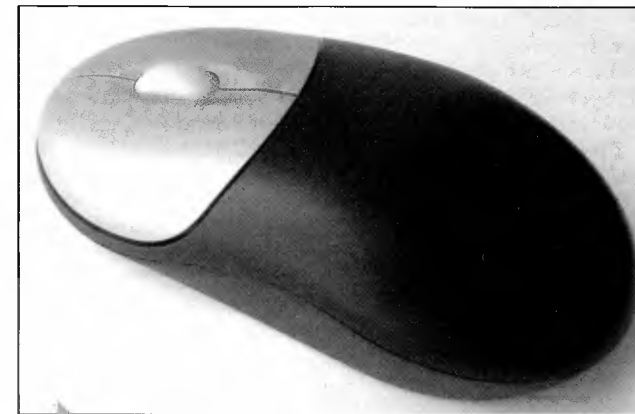


Рис. 5

Мышь оснащена двумя кнопками, что на сегодняшний день является необходимым, но для некоторых пользователей недостаточным количеством. В наличии также практически обязательный атрибут современного грызуна — ролик. Колесо имеет довольно тугой плавный ход с определенной дискретностью, но без надоедливого эффекта «трещатки». Для питания мыши используется две батареи UM-4 (AAA) (в комплекте также были алкалайновые Duracell), которых, по мнению производителя, должно хватить на 3 месяца не очень интенсивной работы. Впрочем, Ni-MH аккумуляторы GP (300 мАч) также были восприняты мышкой «на ура». Вот только сложно сказать, на сколько их хватит. По крайней мере, после недели довольно длительной ежедневной работы никаких признаков разряда аккумуляторов ни мыши, ни клавиатуры, не проявилось. Впрочем, для них это и не столь важно: в случае энергетического истощения зарядка выручит.

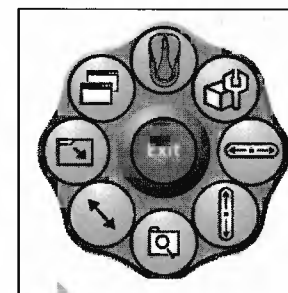


Рис. 6

Ролик скроллинга также имеет функцию кнопки. После нажатия, если установлен софт, идущий в поставке на CD, появляется небольшое контекстное меню — Quick Jump Function (рис. 6), в котором доступны следующие действия: запуск панели настройки мыши, активация панели управления Windows, горизонтальное и вертикальное скроллинг, запуск Проводника (удобнее использовать комбинацию клавиш Win + E), изменение размера активного окна (для тех, кто не умеет этого делать, потянув за один из углов рамки), минимизирование окон всех активных приложений (Win + M), вызов последнего активного окна и собственно выход из открывшегося меню. В настройках мыши вместо Quick Jump'a на нажатие ролика можно подцепить двойной клик; изменение масштабов представления данных в программах, поддерживающих такую функцию; переход к другому активному приложению; автоскроллинг и активацию предыдущего или последующего окна (в браузере, Проводнике и т.п.).

В работе мыши имеется определенная особенность. Если вы непродолжительное время (~1 минуты) не использовали ее (работали только с клавиатурой, например, набирая текст), то у нее срабатывает функция энергосбережения, и при октивизации получается небольшая задержка перед тем, как курсор на экране начнет двигаться. В целом, эта фишка абсолютно «не в тягость», о ней просто нужно знать.

Logitech Cordless Desktop LX 501

Наверняка нет необходимости представлять компанию Logitech. Это один из технологических лидеров на рынке манипуляторов и околокомпьютерной периферии. Продукты этой компании, в частности клавиатуры и мыши, заслуженно пользуются популярностью среди многих ценителей комфортной работы с устройствами ввода информации. По этой причине новинки от Logitech не остаются незамеченными.

Не так давно был представлен новый беспроводной комплект Logitech Cordless Desktop LX 501, и вот он уже в пределах нашей досягаемости. Посмотрим, что же в нем заслуживает внимания.

В комплект поставки входит: клавиатура, мышь, подставка, ресивер, пошаговая инструкция подключения комплекта к ПК, компакт-диск с софтом, элементы питания.

Приемник. Радиоресивер LX 501 выполнен из полупрозрачного пластика (рис. 7). Это сделано с определенной целью, к истолкованию которой мы вернемся несколько позже. Последовательность подключения комплекта аналогично той,



Рис. 7

что была описана для набора BTC 2003RF, поэтому не будем подробно на ней останавливаться. Следует только заметить, что имеется возможность использования комплекта с ноутбуком, к которому он подключается одним кабелем посредством шины USB (но кабеле ресивера, подключаемого в клавиатурный разъем, имеется переходник USB-PS/2) (рис. 8). Производитель также рекомендует располагать приемник на некотором

удалении (желательно более 20 см) от монитора или других электроприборов. Но опять же, практический опыт показал, что его размещение в непосредственной близости от экрана не приводит к ухудшению передачи данных.

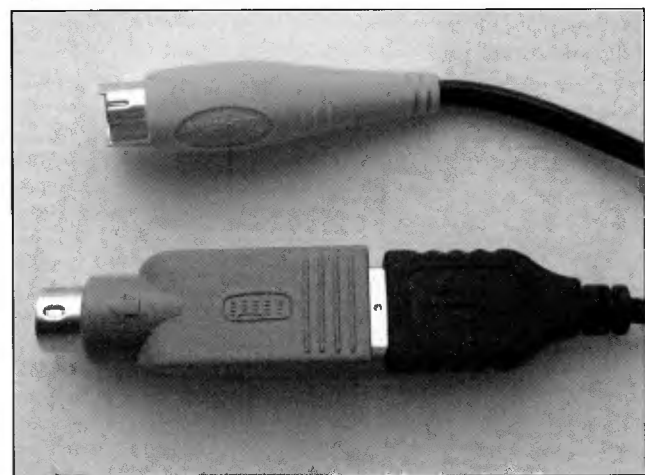


Рис. 8

Клавиатура. Клавиатура имеет весьма оригинальный дизайн, где комбинируются белый и матовый полупрозрачный пластик (рис. 9). В комплект органично вписывается небольшая подставка для рук, которая дополняет эстетичный вид конструкции. Питание осуществляется от двух батарей формата AA (в комплекте алкалайновые Duracell). При использовании аккумуляторов проблем также не возникало.

Сразу же обращает на себя внимание наличие большого числа дополнительных кнопок и даже ролика. Условно их можно разделить на несколько групп. С левого края находятся навигационные органы управления (рис. 10): кнопка вызова браузера и перехода на домашнюю страницу, поиск (по умолчанию, если ПК подключен к Интернету, загружается поисковая форма Google), кнопка переключения между



Рис. 9



Рис. 10

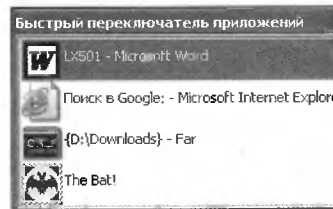


Рис. 11

активными приложениями (после нажатия открывается меню со списком программ (рис. 11)) и кнопка возврата к предыдущему окну (данная функция используется гораздо чаще, чем переход к последующей странице). Ну, и изюминкой данного блока является ролик (iNav), позволяющий производить вертикальный скроллинг. Он и ролик, расположенный на мышке, имеют одинаковый приоритет во время работы, поэтому, если прокручивать их в разные стороны, эффективность работы будет стремиться к нулю. Ну о так, если бутерброд вы предпочитаете держать в правой руке, то его поглощение не станет помехой для восприятия пиццы духовной ☺ (можно читать текст, скроллируя его левой рукой).

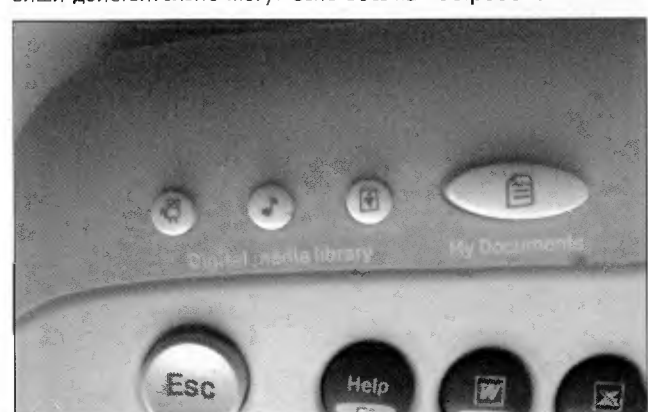


Рис. 12

Вторая группа клавиш (в количестве четырех), которую условно можно назвать группой доступа к цифровому контенту, расположена в левом верхнем углу (рис. 12). При нажатии на одну из них открываются попки *Мое видео*, *Мои музыкальные записи* и *Мои документы* соответственно. Если с местом временного хранения документов вопросов не возникает, то фильмы, музыка и картинки зачастую сохраняются совсем в другом месте. Блого есть возможность изменить пути к искомым файлам (например, папку «Мое видео» сменить на директорию со свежими фильмами, которая может находиться на другом логическом диске, а «Мои музыкальные записи» — на папку с MP3). В этом случае клавиши действительно могут быть весьма востребованы.

Продолжая двигаться слева направо, остановимся на группе клавиш, предназначенных для управления мультимедийными функциями (рис. 13). По центру находится четырехпозиционный селектор для управления воспроизведением видео или музыки. Здесь же располагаются кнопки для запуска проигрывателя музыки и фильмов (с софтом клавиатуры устанавливается MusicMatch Jukebox 8.2), записи музыки или видео на оптический диск (естественно, при наличии привода, который умеет это делать), кодирования музыкальных треков с CD в формат MP3, запуск программы Logitech MediaLife (оболочка для просмотра слайдов, фильмов и прослушивания музыки), а также кнопки управления уровнем громкости в системе и извлечения компакт-диска.

В правом верхнем углу (рис. 14) находятся кнопки доступа к почтовому клиенту, службе обмена сообщениями, активизации работы веб-камеры (если таковой нет, вам будет предложено ознакомиться с ассортиментом аналогичных продуктов на сайте Logitech). Рядом расположены кнопки запуска калькулятора и отправки системы в режим сна.



Рис. 13

Такое обилие дополнительных кнопок примечательно еще и тем, что все функции, которые они выполняют, можно переназначить под свои нужды. Причем выбор возможности использования той или иной кнопки не ограничивается только запуском какой-либо программы (рис. 15). Можно также открыть заданную веб-страницу, или файл, или папку, создать настраиваемое контекстное меню (в которое могут входить как программы, ток и ссылки на страницы), использовать для замены комбинации клавиш или же просто деактивировать ее.

Но и это еще не все интересные особенности данной клавиатуры. Стандартные функциональные кнопки (F1, F2...) тоже имеют свои маленькие хитрости. За кнопками F1-F8 закреплены дополнительные возможности, например, такие как запуск офисных приложений (Word, Excel, PowerPoint), отмена и возврат к предыдущему действию, печать документа и сохранение изменений. Для перевода функциональных кнопок в этот режим на клавиатуре есть специальная клавиша (Mode F). Изначально за F9-F12 не закреплены никакие дополнительные свойства, но это легко исправить, так как они поддаются перепрограммированию, равно как и F1-F8.

Расположение кнопок редактирования и навигации смотрится несколько непривычно (рис. 16), применена вертикальная компоновка. Из-за большой кнопки Del в блоке не нашлось места Insert'у, который вынесен на один уровень с функциональными клавишами. Поначалу такое решение может показаться неудобным, но это дело привычки.



Рис. 14

Как и на предыдущей рассмотренной нами клавиатуре, на корпусе отсутствуют индикаторы состояния Num Lock, Caps Lock и Scroll Lock. Но в этом случае они не исчезли бесследно, а переехали на ресивер (недаром он сделан из полупрозрачного пластика). Поэтому тем, кто привык отслеживать эти режимы, можно порекомендовать размещать приемник где-нибудь в поле зрения, чтобы видеть недостающих «светлячков».

Тактильные ощущения от работы с основной группой клавиш довольно приятные. Мягкий ход в сочетании с весьма тихим кликом. Нижние клавиши несколько скошены для того, чтобы не цепляться о них лодыжками, когда пальцы тянутся к функциональным кнопкам. Последние немного туговаты, поэтому любителям менеджеров файлов, в которых активно используются комбинации Alt + F1, Alt + F2 и др., потребуется время на адаптацию. Символьный блок имеет несколько укороченный Г-образный Enter. Правый Shift довольно громоздкий, а вот левый маловат. Продублирована клавиша обратного следа (одна справа от левого Shift'а, вторая над правым Shift'ом).

Мышь. Мышь имеет приятные округлые формы (рис. 17) и удобно располагается в руке. В ней используется качественный оптический датчик, позволяющий производить довольно точное позиционирование (разрешение 800 dpi). Питание мыши осуществляется от двух батарей формата AA. Да, оптика требует небольших жертв. Но несмотря на более тяжеловесные аккумуляторы, ввиду отсутствия шарика суммарный



Рис. 15

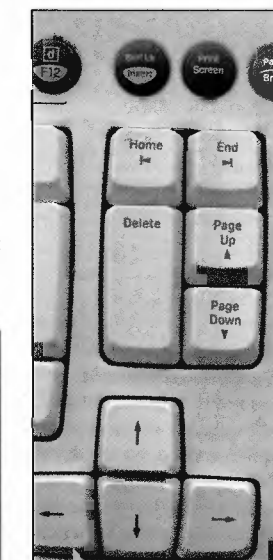


Рис. 16

вес мыши вместе с батарейками вполне приемлемый. Алкалайновые батарейки Duracell в этом комплекте не смотрятся чем-то экстраординарным. Кстати, с Ni-Cd аккумуляторами (TDK, 1.2 В, 800 мАч) мышь также работала исправно.

Помимо двух основных кнопок, конечно же, присутствует ролик скроллинга. Но, как говорится, этот ролик не простой ☺. Кроме того, что он нажимается (по умолчанию на это действие подвешено функция масштабирования), ролик может отклоняться (с кликом) на некоторый угол от своей оси (рис. 18). Эта особенность позволяет производить горизонтальное скроллинг, что весьма удобно при работе с электронными таблицами и спасает от нервного срыва при просмотре сайтов, оптимизированных под заоблачное разрешение. На мышке имеется еще одна дополнительная кнопка, предназначенная для быстрого переключения между активными приложениями (подобна той, что расположена на клавиатуре). Функциональность органов управления мыши

Окончание на стр. 27

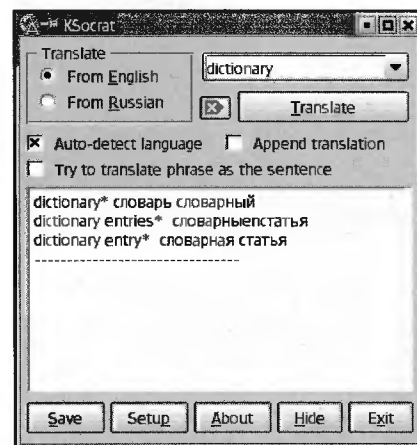
Пингвин-толмач

Эта статья — о словарях и переводчиках для Linux. Сразу замечу, что не надо бранить их, когда они вдруг начнут выдавать всякие «перлы», при переводе, например, «regular guy» («славный парень») выдавая что-то вроде «монах укрепляет оттяжками» ☹. Ведь электронные переводчики — это не люди, и поэтому не могут угадать, в каком контексте вы употребляете донное слово, а поэтому пользоваться ими нужно очень осторожно. Причем, это актуально не только для линуксовых переводчиков — популярные программы под Windows также грешат этим. Лично я советую по возможности использовать электронные словари, а не переводчики — словарная статья обычно содержит значения слов в разных контекстах. Вы вправе выбрать, какой вариант перевода вас устраивает.

KSocrat

<http://ksocrat.linux.kiev.ua>

KSocrat — это один из самых простых (как в использовании, так и в плане возможностей) электронных словарей, основывается на словарных базах от известного словаря Socrat компании Арсеналь. Как видно из названия, KSocrat



предназначен для использования в KDE, хотя отлично уживается и с Гномом, а также с другими оконными менеджерами (хотя некоторые функции программы в этом случае не работают). Словарь очень удобен в использовании, умеет садиться в трей, прописывать себя в автозагрузку KDE, автоматически распознавать язык ввода слов, а также весьма коряво переводить целые фразы. В общем, для не особо требовательных пользователей подойдет в самый раз, а но большее он и не претендует.

MOVA

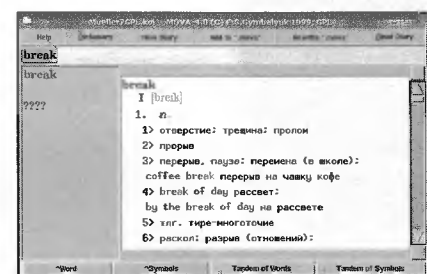
<http://www.mova.org>

Mova — достаточно старая разработка. Название программы говорит о том, что авторы этой программы живут в Украине (кстати, предыдущая программа, KSocrat, также имеет украинскую прописку). Этот словарь имеет как кон-

Владислав СВЕТЛИЧНЫЙ aka V.L.A.D.

Знание иностранных языков очень часто приходит на помощь в самых непредсказуемых ситуациях. Но во многих случаях словарного запаса недостаточно для того, чтобы перевести какой-либо очень сложный текст (например, если учебник английского для первого класса осилить легко, то с Шекспиром будут проблемы ☹). И тогда на помощь приходят словари, причем у читателей МК, соответственно, в чести компьютерные словари и переводчики.

сольный вариант, так и два иксовых — MovaTK и MovaMTK. К несомненным

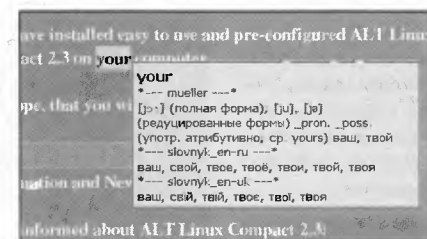


достоинством программы можно отнести то, что корректно отображается транскрипция (требуется установленный шрифт xfonts-phonetics), а также есть возможность чтения вслух английских слов (требуется речевой движок festival). Недостатки — возраст (последний раз программа обновлялась в 1999 году), а также использование библиотеки TK и отсутствие поддержки юникода.

Dict

<http://www.dict.org>

Самый известный, самый мощный и самый универсальный из существующих ныне словарей. Сам словарь Dict состоит из двух частей: серверной и клиентской. Сервер может быть установ-

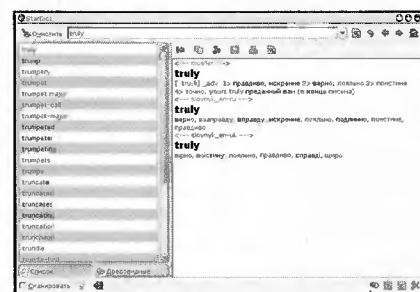


лен как удаленно (dict.org), так и локально (сервис dictd). Клиент может быть консольным (вводите в консоли dict <слово>), а может быть и графическим фронт-эндом. Самые известные фронт-энды для dict — это gnome-dictionary (стандартный Гномий), kdict (входит в KDE) и wordtrans (хорош тем, что умеет следить за буфером обмена и выделением текста; использует библиотеку Qt). Кроме того, в KDE и GNOME есть соответствующие апплеты для панели. Подробнее о Dict можете прочесть в статье П. Семилета «Джентльменский набор пингвинятика 2», МК, №41 (264).

Stardict

<http://stardict.sourceforge.net>

А вот, на мой взгляд, самый лучший из всех рассмотренных в этой статье словарей. Представьте себе такую картину: вы читаете какой-либо текст в электронном виде на английском языке, например, хелп к программе (трудно, конечно, такое себе представить ☹). И тут



вам встречается какое-то непонятное слово, которое вы хотели бы перевести. Что же вы делаете? Вы выделяете его, копируете в буфер обмена, затем запускаете словарь (или усердно ищите его на панели зодоч, если он уже запущен), вставляете слово в нужное текстовое поле, а затем жмете на кнопку Перевести. Не слишком ли много действий получается? А представьте себе, что вы таким образом будете переводить целое предложение по одному слову. Да вы в конце предложения забудете о том, что говорилось в начале! Со Stardict все намного проще. Вы просто выделяете слово, после чего появляется всплывающее окошко с переводом. Если отвести курсор мышки куда-нибудь в сторону, то окошко пропадет, но если грызун находится над окном, то появляется дополнительная панель инструментов, предлагающая закрепить окно, скопировать перевод в буфер обмена, а также открыть перевод в главном окне программы. Естественно, сканирование выделенного текста можно отключить: делается это двумя кликами в системном трее (кстати, программа хорошо чувствовала себя не только в радном гномеем трее, но и в KDE, а также в XFCE 4).

Интерфейс главного окна программы также достаточно удобен, хотя и несколько необычен. Для того чтобы по-

лучить доступ к главному меню программы, нужно щелкнуть на пиктограмме с изображением домика в правом верхнем углу окна. Особого внимания заслуживает пункт Настройки — здесь вы можете включить такие функции, как чтение слов вслух, озвучивание различных событий, поиск в Интернете, более детально настроить сканирование выделенного текста и многое другое.

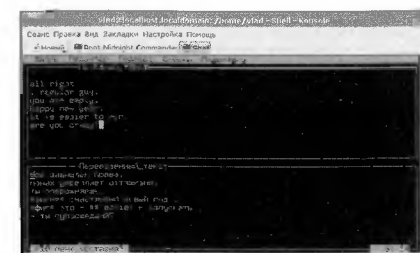
Поисковый движок в Stardict также впечатляет: возможен поиск по шаблону (т.е. с использованием масок *, ? и т.д.), а также «нечеткий запрос» — программа выдает все слова, которые хотя бы отдаленно напоминают слово, введенное вами. Нечеткий запрос бывает полезен в том случае, если вы точно не знаете, как пишется слово. Для того чтобы выполнить нечеткий запрос, добавьте знак / перед словом (например, /word).

Prawda

<http://prawda.newmail.ru>

Проект Prawda (или Меркурий, как его еще называют разработчики) — это первый (и, пожалуй, единственный ☹) англо-русский переводчик для Linux. Это

даже не полноценная программа, а всего лишь очень сырая альфа-версия будущей программы. Однако то многообещающая решимость, которой преисполнены разработчики, говорит о том, что нас ждет довольно мощная про-



грамма мощного перевода. Что же мы имеем сейчас? В настоящее время «словарный запас» переводчика основан на знаменитом англо-русском словаре Моллера, который, естественно, не приспособлен для перевода текста (поэтому Prawda иногда выдает очень смешные «перлы»), хотя движок программы таков, что его можно легко приспособить и для любых других языков. В том случае, если программе непонятна структура переводимой фразы, она

начинает ругаться плодами инжирного дерева ☹. Prawda имеет простой консольный псевдографический интерфейс — автор программы, Дмитрий Анисимов, предлагает кому-либо другому написать нормальный GUI. Что меня очень удивило, полностью документирована не только сама программа, но и исходный код движка, а также грамматика. И это при том, что версия программы — всего-то 0.1.1! Любому желающему может присоединиться к команде разработчиков и внести свой вклад в развитие «Меркурия».

Напоследок — несколько полезных ссылок со словарными базами.

<http://www.freedict.de>;
http://www.chat.ru/~muller_dic;
<http://www.jargon.org>;
<http://www.mova.org/~cheusov/dict>;
<http://rulyx.narod.ru>.

Как видите, в Линуксе есть достаточно качественные электронные словари. Насчет переводчиков — пока подождем ☹, хотя не стоит забывать об онлайн-сервисе на <http://translate.ru>, которому совсем безразлично, какая ОС у вас установлена. До встречи на страницах МК!

Окончание. Начало на стр. 22–25

также не ограничивается стандартными установками и может быть легко изменена (рис. 19).

Итого

Обо рассмотренных комплектах, безусловно, заслуживают внимания. Конечно же, нет смысла сравнивать их между собой, потому как эти продукты принадлежат к со-

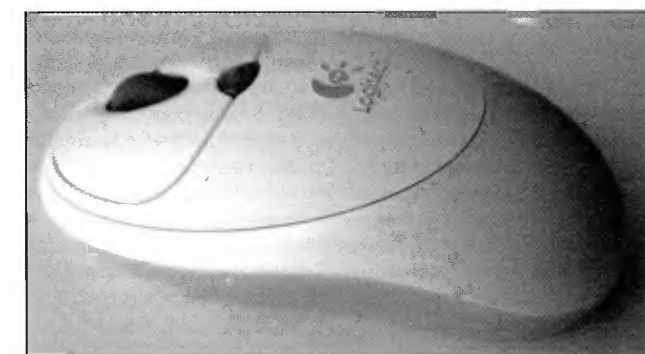


Рис. 17

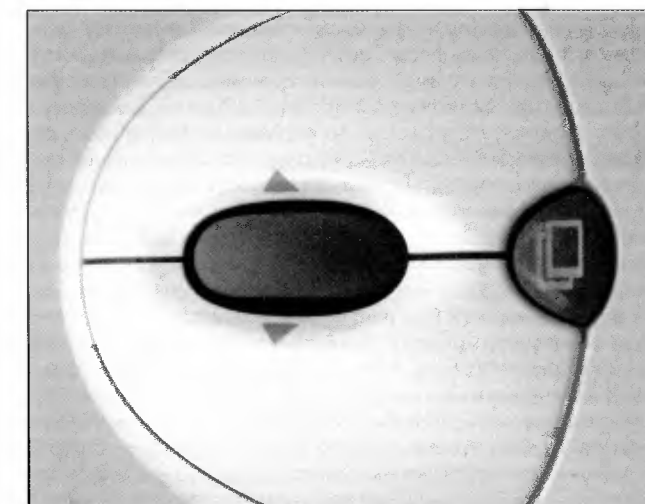


Рис. 18

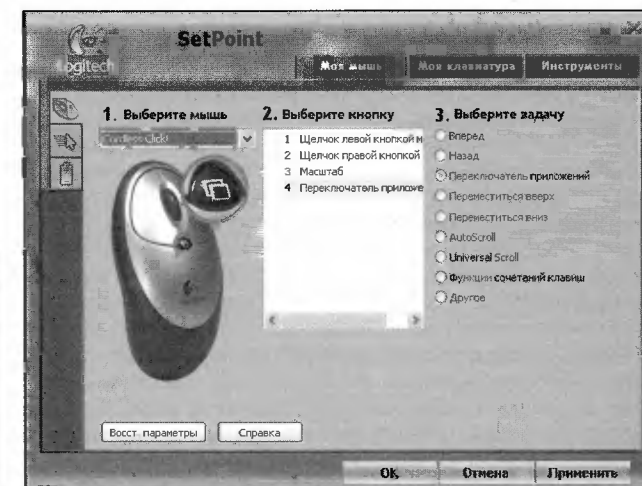


Рис. 19

вершенно разным ценовым категориям (стоимость BTC 2003RF ~20 у.е., Logitech Cordless Desktop LX 501 ~\$70). Собственно, такой целью мы и не задавались. Просто было интересно оценить, чего можно ожидать от манипуляторов дуэтов (клавиатура + мышь) в нижнем и среднем ценовом сегменте. Если все же переходить на сегодняшние «личности», то нужно отметить, что приобретенный за относительно небольшие деньги набор от BTC уже изобилует от вечной путаницы проводов на рабочем столе. Стандартная функциональность клавиатуры несколько расширена дополнительными клавишами, упрощающими работу в Интернете. А удачная форма прастенькой шориковой радиомыши облегчит многокилометровый заезд.

Если же говорить о новинке от Logitech, то можно сказать, что LX 501 представляет собой симбиоз довольно мощной мультимедийной клавиатуры, с большими возможностями настройки (но требующей некоторого времени для того, чтобы привыкнуть к раскладке), и качественной оптической мыши, не отягощенной большим количеством дополнительных кнопок, но с функцией горизонтального скроллинга.

Аналогичных комплектов сейчас довольно много. Выбор следует делать, исходя из потребностей, ну, и возможностей, конечно. Выражаю благодарность компании K-Trade за предоставленный набор BTC 2003RF; компании ELKO Kiev за предоставленный набор Logitech Cordless Desktop LX 501.

Ревизоры почтового ведомства

Валерий АКСАК
aksak@mycomp.com.ua

Описанные ниже утилиты на первый взгляд могут показаться абсолютно бесполезными программами. Речь идет о мэйл-чеккерах (mail checker). Это программное обеспечение, с помощью которого можно проверять содержимое своего электронного почтового ящика. «И?..» — вполне естественно удивится читатель, ожидая увидеть целый букет функций, присущих описанным в статье утилитам. «И все, больше ничего...» — смутится в ответ под бурей негодования автор. Тем не менее не спешите переворачивать страницу.

Ошибочно полагать, что «просто проверка почты» — это процедура настолько немыслимая, что ее не стоит персонализировать. Механизмы, используемые описанными в этой статье специализированными утилитами, позволяют на уровне обычного пользователя очень четко и детально контролировать весь входящий почтовый трафик.

После настройки типичный мэйл-чеккер загружается в оперативную память при старте Windows и висит в системной области возле часов. Скушает он там до тех пор, пока в порученный ему ящик (или несколько ящиков) не сволится какое-то письмо. Как только он фиксирует получение почтовым сервером сообщения, тут же начинается его обработка. В зависимости от настроек конкретной программы пользователь может быть извещен звуковым или визуальным сигналом о получении новой почты, а также может увидеть текст нового письма и ответить на него с помощью внешнего почтового клиента (тех же Outlook Express или The Bat!). Дополнительно загружать новую корреспонденцию на локальный компьютер с сервера при этом вовсе не нужно — почтовик подхватит его через «шлюз» мэйл-чеккера. Если же вместо долгожданного послания от друга или коллеги в ящике оказывается очередное приглашение посетить курсы бухгалтерского учета с параллельным изучением американского английского, пользователь может занести адрес отправителя в «черный список» и в дальнейшем фильтр против спама будет автоматически удалять весточки от назойливых рекламных агентств прямо с почтового сервера.

Такие утилиты довольно нетребовательны к ресурсам компьютера, ибо не обременены тяжелыми почтовыми базами, в отличие от уже упоминавшихся выше почтовых клиентов. Конфигурирование настроек обычно производится двумя-тремя щелчками мыши, при этом не надо копаться во множестве меню — такая «доступность» опций не свойственна громоздким полноценным почтовым клиентам.

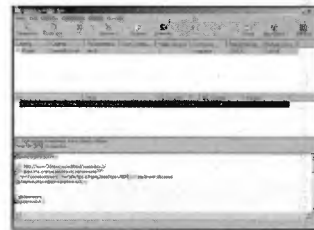
Естественно, не все мэйл-чекеры настолько хороши, как их «в общих чертах» обрисовал автор. Есть среди них и скромные поделки, умеющие только «банально» проверять почту да раздразнить пользователей назойливыми напоминаниями о грядущем trial-апокалипсисе, как только часы пробьют полночь тридцатого дня бесплатного использования.

Перед тем, как приступить к рассмотрению конкретных программ, приведу один небольшой пример их проктического использования. У нас в редакции есть почтовый сервер — именно он обрабатывает все письма, приходящие по домены mycomp.com.ua и mycomputer.ua. Приходящая и уходящая через него корреспонденция обрабатывается почтовой программой. Ее база находится на сервере, а все компьютеры-клиенты, с которыми работают сотрудники издательского дома, вместе используют эту общую базу. Таким образом, все установленные на клиентах копии почтовика связаны с общей редакционной почтой и ее доменами. Адрес aksak@mycomp.com.ua я использую только в служебных целях, а для прочих нужд у меня есть несколько дополнительных почтовых ящиков на бесплатных серверах и от dio-lur провайдера. Туда приходят рассылки с Subscribe.ru, по этим адресам мне пишут мои «не деловые» друзья и знакомые. Для работы с данными ящиками дома настроен Outlook Express, но что делать, если мне надо узнать, не пришло ли в один из них какое-то важное письмо в то время, когда я нахожусь на работе? Использовать параллельно еще один почтовый клиент не очень

удобно, да и системные ресурсы небезгроничны. Кроме того, мне не нужно, чтобы письмо было загружено с сервера куда-то кроме моей домашней почтовой базы. Постоянно пользоваться веб-интерфейсом не всегда получается, да и есть он не везде — многие интернет-провайдеры поддерживают доступ только по POP3. Вот здесь и пригодились мэйл-чекеры.

7Way Email Checker 1.80

Разработчик: 7Way
Домашняя страница: <http://www.start7way.com>
Условия распространения: 30 дней trial, 150 рублей
Язык интерфейса: русский
Скачать: <http://www.start7way.com/download/7Way180RU.exe>
Размер дистрибутива: 626 Кб



Этой программе свойственны все характеристики, которыми должен обладать добротный мэйл-чеккер. В режиме ожидания утилита находится в трей-панели, откуда ее можно вызвать двойным кликом по миниатюрному изображению почтового конверта. Это же изображение служит сигнальным маяком, причем, надо заметить, информативным. По умолчанию при получении нового сообщения на этом значке появляется число, информирующее о количестве новых писем, при этом сам значок будет помигивать, ненавязчиво обращая тем самым на себя внимание. Дизайн основного окна 7Way Email Checker разработан очень удачно: экран по вертикали разделен на три области, с соответствующей функциональной иерархией — сверху список составленных учетных записей, посредине список сообщений для выбранной учетной записи, внизу же отображается текст выбранного сообщения.

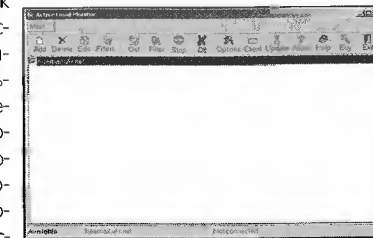
Почтовая учетная запись преподносится утилите как отдельная служба. Каждая служба может быть настроена отдельно — опций для этого предусмотрено достаточно. Из наиболее полезных настроек отмену возможность установки периода времени, через который 7Way Email Checker будет проверять ящик, а также параметры удаления сообщений с сервера. Отдельно стоит сказать о развитой технике фильтрации сообщений. Ее «ядро» — фильтр Мощный, позволяющий сортировать и обрабатывать сообщения с учетом множества критериев. Для более частных случаев предусмотрены фильтры Друзья, Спамеры, Virus и т.д. Основная механика фильтрации — «черные» и «белые» списки. Добавлять отправителей писем в тот или иной список очень легко — достаточно лишь щелкнуть правой кнопкой мыши по заголовку письма и выбрать в контекстном меню необходимый пункт. Также есть возможность быстрого управления с помощью горячих клавиш (например, занести отправителя в список спамеров можно комбинацией Ctrl + B). Кнопки, отвечающие за базовые функции, выведены на панель инструментов, причем многие из них «позимствованы» из Outlook Express, так что проблем с освоением интерфейса быть не должно ни у кого. Кроме всего прочего, на этой панели предусмотрены кнопки для создания нового сообщения с помощью внешнего почтовика, ответа на полученное письмо таким же образом и просто вызова почтового клиента.

В общем, сделано все, чтобы пользователь при работе с почтой был полностью удовлетворен возможностями утилиты и не искался желанием перейти к «полноценному» почтовому клиенту.

Active Email Monitor 2.FF

Разработчик: VicMan Software
Домашняя страница: <http://www.vicman.net>
Условия распространения: shareware, \$19.95
Язык интерфейса: английский
Скачать: <http://www.vicman.net/soft/aeminst.exe>
Размер дистрибутива: 3.02 Мб

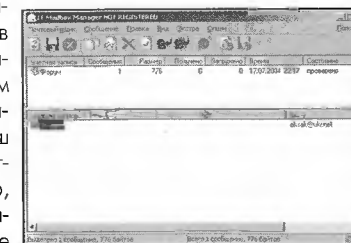
У этой утилиты есть как достоинства, так и недостатки. Последних, к сожалению, значительно больше, причем все они предопределены статусом программы. Полноценная версия стоит непомерно дорого кок для утилиты подобного профиля, а бесплотный evaluation-релиз настолько сильно ущемлен разработчиками, что использовать его проктически невозможно. Во-первых, присутствует ограничение только на одну учетную запись. В какой-то мере выручает функция импорта настроек из Outlook Express, но постоянно прыгать туда-сюда, мягко говоря, надоедает. Во-вторых, постоянно выскакивает ужасно надоедливое окно с рекламой всех благ и радостей, которые дает покупка полноценной версии. Но оно не просто настойчиво мозолит глаза, более того: пока не пройдет порядка 20 секунд, вы не сможете ничего делать, потому что все попытки переключиться на другое приложение и «переждать» рекламу будут упорно прерываться демонстрацией этого nag screen («притирчивый экран») поверх всех рабочих окон. На мой взгляд, такие действия — это уже просто неуважение к пользователю. Также к недостаткам вполне можно отнести и дизайн интерфейса, выполненный в стиле приложений, сделанных в ранних версиях Visual Basic. Для просмотра полученных сообщений используется внешний почтовый клиент. Теперь о достоинствах. Практически все они доступны только после уплаты разработчикам \$19.95, но и в бесплатном релизе есть некоторые приятные вещи: система фильтрации спама, настройки периодичности проверки ящика.



EF Mailbox Manager 1.60

Разработчик: Emil Fickel
Домашняя страница: <http://www.efsoftware.com>
Условия распространения: shareware, 10 евро
Язык интерфейса: английский, русский, украинский
Скачать: <http://www.simtel.net/product/download/mirrors.php?id=64262>
Размер дистрибутива: 856 Кб

EF Mailbox Manager выделяется среди конкурентов в первую очередь многоязычностью интерфейса, причем среди множества иностранных языков имеется и наш родной, украинский. Качество локализации, конечно, не идеально (некоторые опции не переведены, кое-где не помешало бы устранить фонетическую неблагозвучность фраз), но уже само ее наличие радует. Программа умеет только проверять учетные записи на предмет получения новой корреспонденции — никаких фильтров против спама здесь нет. Впрочем, нежелательные сообщения посредством EF Mailbox Manager можно удалять с сервера вручную, таким образом экономя, по крайней мере, свой интернет-трафик. Для работы с письмами (просмотр, ответ) используется внешний почтовый клиент, установленный в системе по умолчанию. Сама же утилита умеет показывать содержимое заголовков, что может пригодиться при борьбе с почтовыми вирусами. Интерфейс элементарно прост, хотя настройкой учетных записей спрятана достаточно глубоко (меню Конфигурация). Незарегистрированная версия напоминает о необходимости регистрации эпизодически возникающим окном,



EzPop 3.70 beta

Разработчик: Thibaud DJIAN
Домашняя страница: <http://ezpop.hoverdesk.net>
Условия распространения: freeware
Язык интерфейса: английский
Скачать: <http://www.hoverdesk.net/dl/EzPop.zip>
Размер дистрибутива: 1.08 Мб

Миниатюрная утилита, умеющая намного больше, чем от нее ожидаешь после первого взгляда. Выполненный в виде пейджера интерфейс поддерживает скины, позволяющие сделать внешний вид EzPop еще более оригинальным или незаметным. Все богатство настроек программы скрыто в меню Configure (в него можно попасть после щелчка правой кнопкой мыши на иконке в трее или же по интерфейвному окну). Здесь можно установить параметры учетных записей, которые вы поручаете проверять утилите, пополнить антиспамную базу встроенного фильтра и поиграть с вариантами оформления. В качестве бонуса прилагаются киллер pop-up окон и примитивный органайзер для напоминания о важных событиях. Кроме, собственно, проверки наличия или отсутствия в почтовом ящике сообщений, EzPop умеет отображать полученную почту и даже оснащен возможностью отсылки новых сообщений. Но русскоязычными пользователями эти функции вряд ли будут востребованы, потому что утилита не умеет отображать кириллические символы. Так что тут или придется общаться транслитом, или же при получении новой почты загружать почтовый клиент — в программе для этого предусмотрена специальная кнопка. В связи с тем, что в настоящий момент доступна только бета-версия, при работе с EzPop пришлось столкнуться с некоторыми ошибками, но, к слову, они были не критичными.

(Окончание следует)

620кг

масса источников
бесперебойного питания



COLOCALL
INTERNET DATA CENTER

461-79-88
www.colocall.net

Каждый современный обладатель компьютера знает о существовании DVD. Большинство из нас уже имели возможность оценить достоинства самого распространенного на сегодняшний день формата DVD — DVD Video. Покупка устройства, умеющего проигрывать DVD-фильмы, сегодня уже не является прерогативой только элитных слоев общества — цены упали до приемлемого уровня. Диски тоже уже кое-где появляются в продаже. Одним словом, рынок развивается.

Допустим, вы купили диск с концертом *Live After Death* британской группы *Iron Maiden* за 1985 год. О нем вы мечтали уже давно, и его потеря запросто может вызвать сердечный приступ или вогнать вас в депрессию, из которой уже не выйти никогда ☹. Что же делать, чтобы уберечь себя от столь неприятного инцидента? Решение приобрести второй такой же диск не подходит, так как это слишком проблематично с финансовой точки зрения для большинства наших соотечественников. Сомым разумным будет резервное копирование. Заметьте: именно резервное, а не какое-нибудь другое. По законам Украины, можно сделать копию «выключено в osobistich cilyah або для кола am'it», и только с легально приобретенной продукции. Сам факт владения пиратской продукцией — уже нарушение закона, не говоря уже о копировании или распространении. Многие, наверное, слышали о норвежском хакере по фамилии *Йохансен*, который разработал утилиту **DeCSS**, снимающую защиту от копирования DVD. От двух лет заключения, судя по слухам, его спасло только то, что при взломе он использовал легально приобретенные DVD-диски.

Итак, мы сначала аккуратно сбрасываем диск на винт и ждем до лучших времен, когда в системнике появится кокой-нибудь DVD-рекордер. Через неделю вы снова находите что-то роритетное и повторяете процедуру DVD-ROM > HDD. И так продолжается до тех пор, пока есть свободное место на жестком диске. А через некоторое время вы начинаете сожалеть, что винчестер не резиновый, и понимать, что сеанс обратной связи HDD > DVD-R, DVD+R из-за финансовых проблем состоит не скоро ☹. Есть ли выход из этой ситуации, кроме комбинации клавиш **Shift+Delete**? Конечно, есть. И, в принципе, простой. Просто нужно перекодировать DVD в DivX. Я уже слышу гул неодобрения и вижу недовольные мины на лицах ☹. «Насмотрелись мы уже этого DivX и MPEG4 вместе взятых. Теперь нас не обманешь. Мы уже знаем, что такое Real DVD Quality», — скажут те, кому довелось, как говорится, почувствовать разницу. Я с ними согласен. Чтобы увидеть настоящее DVD-качество, нужно смотреть фильмы с DVD. Это факт. Но при грамотном подходе к кодированию можно действительно получить картинку, почти не отличающуюся от оригинала. Знаю, верится с трудом. А если самим попробовать? Тогда давайте начнем. Но сначала о главном.

Div'ные истории

Для начала давайте немного поговорим о кодеках. Подробно об истории появления DivX рассказывать не буду, остановлюсь только на самых главных моментах. Оригинальный вариант кодера от Microsoft плохо справлялся с быстрыми сценами, и такие места в фильме после кодирования выглядели не самым лучшим образом. MS MPEG4 разрабатывался в основном для телеконференций и не был предназначен для кодирования быстродвижущихся объектов. Но кодек был вскрыт и доработан. В результате на свет появился **DivX 3.11**, сразу в двух вариантах — **Low motion (LM)** и **Fast motion (FM)**. Первый хорошо кодирует статические сцены, второй — динамические. При выборе битрейта в LM задается средний битрейт фильма, который может незначительно изменяться — как в большую, так и в меньшую сторону. А в FM задается верхнее значение битрейта, т.е. предел, выше которого он не может заходить. Но к сожалению, нет нижнего предела. Если выставить, к примеру, битрейт 2500 Кбит/с, то быстрые сцены он закодирует просто отлично.

А вот остальным эпизодам фильма он может закодировать куда халтурнее, вплоть до битрейта 200–300 Кбит/с. Естественно, просмотр такого фильма вряд ли кому-то доставит удовольствие. Но так как в большинстве фильмов на спокойные сцены выпадает 70–80%, то смело можно использовать LM. Тем более, если кодировать с высоким битрейтом, то и быстрые сцены закодируются не хуже, чем при FM. Но в те времена, когда пишущие приводы и CD-R диски стоили не просто дорого, а очень дорого, фильм сторались любой ценой уместить на одну болванку. Естественно, кодирование LM-вариантом кодера с высоким битрейтом отпало само собой по одной простой причине — большой размер итогового файла. И чтобы получить приличный результат, приходилось отдельно кодировать спокойные фрагменты фильма в LM, а динамические — в FM. Потом их нужно было склеить в единое целое. Такая работа требовала немало сил и терпения. А если еще учесть мощность тогдашних машин, то сами можете себе представить, сколько на весь процесс уходило времени.

Но как известно, мир не без добрых людей. И в 2000 году появилась программа **Project DivX**, которая позволяла делать смешанное кодирование. Работать стало намного легче, но времени на кодирование все равно требовалось немало, потому что фильм приходилось кодировать дважды — один раз в LM, другой раз в FM, — а потом оба варианта открывались в **Project DivX** и микшировались (смешивались) в один фильм автоматически или вручную. Немного позже в том же году у **Project DivX** появился достойный конкурент — **Virtual Dub MM4 (Mixed MPEG 4)**. В отличие от **Project DivX**, обнаружилось и возможность задать в одной программе нужные потоки для LM и FM или для двух LM с высоким и низким битрейтом. Также в то время для DivX 3.11 уже существовал **VKI patch (Virtual (Variable) Keyframe Interval)**, который автоматически вставлял ключевой кадр на переходах сцен, что не могло не сказаться на качестве. Еще через некоторое время вышел совершенно новый продукт — **Nandub**. Он объединил в себе практически все функции, описанные выше, а также добавила возможность кодирования в два прохода и еще ряд полезных улучшений.

А тем временем DivX развивался дальше. Чтобы избежать проблем с законом, код был переписан заново и, по заверению создателей, качественно доработан. Благодаря этому в 2001 году мир увидел **DivX 4**. Но каких-либо существенных изменений, влияющих на качество (разумеется, в лучшую сторону) замечено не было. Основными достоинствами 4-го кодера были **двухпроходное кодирование**, **деинтерлейс**, **вставка ключевого кадра на смене сцен** и **автоматическое изменение битрейта**, в зависимости от сложности сцен.

В 5-м появилась возможность **редактирования видеоматериала** (обрезание полей, изменение размера кадра) и **обратный телесин**. И за Pro-версию 5-го кодера уже хотели денег. Но этим «достоинства» DivX 5 не исчерпываются. После установки он берет на себя функции декодирования фильмов, закодированных кодерами DivX 3.11 и DivX 4, не спрашивая, хотим мы этого или нет. И, на мой взгляд, делает это намного хуже, чем «родные» кодеки. Но это еще не все. Допустим, вы постоянно для кодирования используете DivX 4. Тут случайно к вам попадает фильм, закодированный DivX 5. Вы устанавливаете DivX 5, просматриваете фильм, а когда через некоторое время соби-

раетесь закодировать отснятый на видеокамеру уикенд, вы обнаруживаете, что DivX 4 больше не жилец в вашем компьютере ☹. Впрочем, каким кодером пользоваться, каждый решит для себя сам. Но лично я пользуюсь **DivX 3.11 LM**, так как, на мой взгляд, он кодирует чище своих старших собратьев (дает меньше артефактов). И если со временем вам удастся разобраться со всеми настройками кодера DivX 3.11, которые доступны в программе **Nandub**, то вы наверняка согласитесь с тем, что использовать кодеры DivX 4 и DivX 5 нет ни малейшей необходимости.

Азбука начинающего кодера

Теперь поговорим о том, что обязательно нужно знать прежде, чем приступить к кодированию. В предыдущем разделе я ноговорил кучу разных непонятных слов — думаю, их стоит растолковать.

Битрейт. Это битовый поток, который определяет количество донных, отведенных кодеру на одну секунду видео. Именно он больше всего влияет на качество закодированного фильма. Чем он больше, тем большее количество информации будет обработано кодером.

Ключевой кадр (Keyframe). Любой видеопоток состоит из последовательности кадров. Кадры бывают ключевые и не ключевые. В ключевых кадрах информация кодируется полностью, а в остальных кодируется только то, что изменилось по сравнению с прошлым кадром. Значение **Keyframe Interval** в настройках кодера определяет расстояние между ключевыми кадрами в секундах. Чем оно меньше, тем лучше качество, но больше объем итогового файла, и наоборот.

Размер кадра. В DVD это обычно 720×576 (PAL) и 720×480 (NTSC). Сохранение оригинального размера (естественно, без черных полей) позволяет максимально сохранить качество. Существует мнение, что если уменьшить размер кадра, например, до 512×384, то такой фильм будет выглядеть даже лучше, чем с оригинальным размером. В принципе, да, но не всегда. Если закодировать один и тот же фильм с размерами кадра 720×576 и 512×384 с одинаковым битовым потоком — например, 1000 Кбит/с, — то размер итогового файла будет таким же, но фильм с меньшим разрешением будет выглядеть лучше. Происходит это из-за того, что чем меньше количество кодируемой информации, тем больше битов приходится на каждый кадр. При просмотре такого фильма на мониторе с диагональю 15" и разрешении 800×600 качество будет хорошим. Но есть одно «но». Не надо забывать, что при уменьшении размера кадра теряется полезная информация, и при масштабировании такого фильма на весь экран, например, на хорошем 17" мониторе при разрешении 1280×1024 все мелкие и даже средние детали будут размыты, и копия будет далеко не такой четкой, как оригинал. А вот если увеличить битрейт до 1800–2000 Кбит/с и сравнить результаты, то тут уже явным фаворитом будет фильм с оригинальным размером кадра. Серь-

езными и единственными аргументами для уменьшения размера кадра могут быть:

- фильм любой ценой должен уместиться на одном CD;
- слабая мощность вашего компьютера.

При просмотре такого фильма на машине на базе Celeron 1700 МГц и параметре кодера **CPU-Quality = 4** заметны были тормоза. Но при уменьшении этого параметра все ставало на свои места.

Двухпроходное кодирование. За первый проход происходит анализ видео, а за второй — сжатие. При первом проходе выделяются быстрые и медленные сцены, и позже уже при втором проходе для каждой сцены используется отдельный метод сжатия.

Деинтерлейс. Для примера возьмем обычное телевидение. В мире существуют два основных стандарта — **PAL (Phase Alteration Line)** и **NTSC (National Television Systems Committee)**. PAL распространен в основном в Европе, а NTSC — в Японии и США. Те же стандарты используются для DVD-дисков, в зависимости от страны, где они были сделаны. В PAL'e частота кадров — 25 кадров/сек, а в NTSC — 30 кадров/сек. В телевизорах применяется чересстрочная развертка, а в мониторах — прогрессивная. Что все это означает? Каждый кадр представляется собой картинку, разбитую через каждую строку двумя полями. При выводе на экран телевизора сначала выводится часть кадра с первым полем (первый полукадр), а потом со вторым (второй полукадр). Одним словом, поля чередуются, и такой способ вывода называется **интерлейсным**. В результате частота развертки составляет 50 и 60 Гц соответственно для каждого из стандартов. На мониторе все будет совсем по-другому. Два полукадра выводятся одновременно, т.е. картинка покажется сразу, и мы увидим эффект «гребенки» (полосы на изображении). Чтобы устранить этот неприятный эффект, применяется деинтерлейс. При деинтерлейсинге поля просто смешиваются, и изображение становится уже не таким четким. Но нет особых причин расстраиваться, так как большинство фильмов на DVD «прогрессивны».

Обратный телесин (Inverse telecine, IVTC). Как известно, все фильмы — в Голливуде и не только — снимаются на киноплёнку. В кинофильмах, отснятых на плёнку, частота кадров составляет 24 кадра/сек. При переводе видеоматериала с пленки в стандарт NTSC нужно довести количество кадров/сек до 30. Достигается это за счет вставки и смещения полей. Такое преобразование называется **телесин (telecine)**. Видеосигнал на плёнке прогрессивный, а после подобных преобразований получим смесь прогрессивных и интерлейсных кадров. После таких изменений 6 кадров совершенно избыточны и не несут в себе полезной информации — при кодировании в DivX их можно безболезненно удалить. Это и есть обратный телесин. При этом количество сжимаемой информации уменьшается на 20%, абсолютно без потерь качества. В случае со стандартом PAL делить IVTC нет никакого смысла.

(Продолжение следует)

реальность фантастики

Лучшая фантастика лучших авторов в ЛУЧШЕМ ЖУРНАЛЕ!

www.rf.com.ua
подписной индекс 08219

Большая стирка

Александр (Alex911) ЛЯШЕНКО
men911@mail.ru

На свете есть много программ для очистки реестра, поиска файлов и папок, удаления ненужных программ из автозагрузки, мертвых ссылок из системного списка деинсталляции, временных файлов и неиспользуемых библиотек... Список можно продолжать до бесконечности. Но есть одна утилита, которая объединяет в себе все вышеперечисленные функции. Имя ей — **ju16 PowerTools**.

http://www.macecraft.com/downloads/jv16pt_setup.exe

Разработчик: Macecraft Software

Домашняя страница: <http://www.jv16.org>

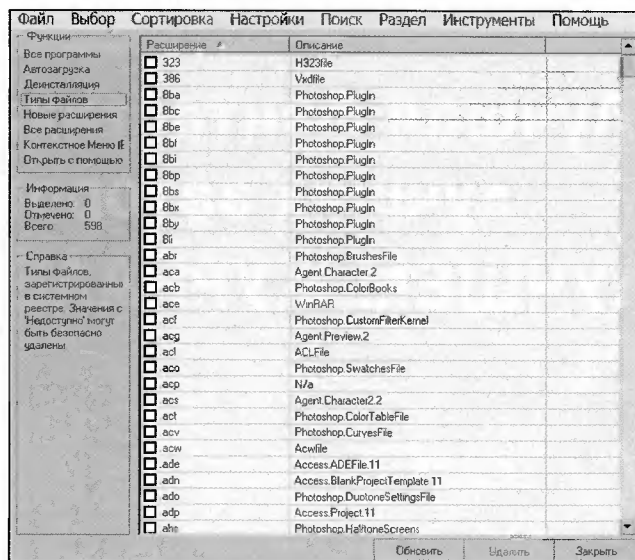
Условия распространения: trial, 30 дней; \$29.95

Скачать: http://www.macecraft.com/downloads/jv16pt_setup.exe

Размер дистрибутива: 1.54 Мб

Этот продукт выпускает та же компания, которая в свое время упростила нам жизнь утилитой **RegCleaner**. Возможности программы если не безграничны, то уж точно очень обширны. Основное предназначение утилиты — облегчить жизнь простым смертным, которые не хотят копаться в реестре в поисках «мертвых» ключей, оставленных удаленными ранее приложениями. Кроме того, она может также искать файлы, папки, зотировать, удалять, шифровать и дешифровать конфиденциальные файлы пятью алгоритмами шифрования, менять их атрибуты — и это еще далеко не все возможности, которые разработчики умудрились заключить в такой миниатюрной утилите.

Уборка мусора начинается с **установки параметров поиска**. Здесь каждый пользователь сможет все настроить под конкретную задачу и возможности машины. После чего запускается собственно процесс поиска, который в большинстве случаев, особенно после первого запуска, увенчивается огромным списком «битых» ключей (испорченных и ненужных записей реестра). Ознакомившись с ним, можно удалить выбранные ключи или все сразу, либо же отредактировав их.



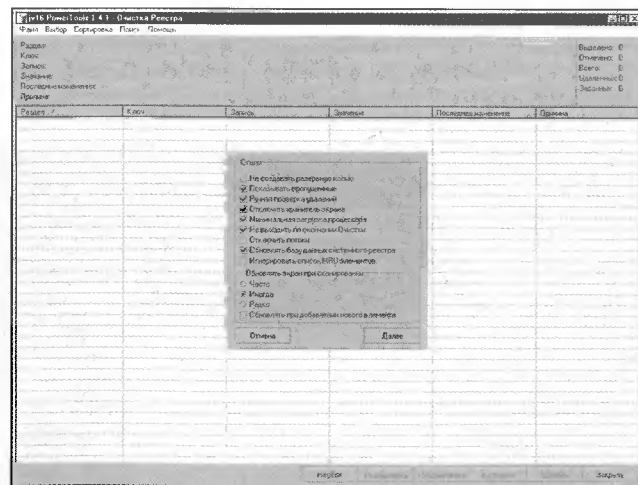
Отдельно хочу отметить возможность сделать копию **системного реестра** — особенно ее оценят пользователи, которые хотели бы знать, какие изменения та или иная программа вносит в реестр. Для этого достаточно сделать копию до

установки программы и сравнить с ней значения реестра после того, как установка интересующей вас программы будет закончена.

Также можно отметить очень полезную опцию **редактирования списка программ, автоматически загружаемых при старте системы**. Многие программы любят прописываться в автозагрузку без ведома пользователя, беспощадно пожирая системные ресурсы, а заодно и нервные клетки пользователей.

Вы можете удалять программы и управлять всеми расширениями файлов, которые после удаления программ, использующих их, становятся ненужными. Выполняя все эти нехитрые операции после каждого удаления (установки) приложений, вы будете держать в чистоте свою операционную систему и поддерживать оптимальную скорость ее работы. Все манипуляции обратимы — вы сможете вернуть все или выбранные значения с помощью **резервного копирования**, которое выполняется автоматически.

Вкратце об основных возможностях **шифрования**: выбрав файл или группу файлов, нужно отметить алгоритм; пороль можно указать не только числами, буквами и знаками, но и символами, изображениями, дисками и даже другим файлом. Я думаю, что для большинства пользователей этих возможностей хватит с избытком.



Чтобы автоматизировать работу компьютера, в программе имеются **мастер, менеджер и редактор сценариев**, которые при минимальных познаниях в области построения сценариев позволяют облегчить использование программы. Для того чтобы выполнить очередную чистку реестра, вам будет достаточно дважды щелкнуть по иконке программы и не тратить время на поиск нужного значения в меню — остальное зависит от вашей фантазии и навыков в работе со сценариями. Освоив эту опцию, вы сможете полностью автоматизировать работу утилиты.

Воспоминания, которых не было

Юрий КАМАЕВ

Однажды я искал в Сети один университетский учебник. Вместо привычного .doc, .pdf или, наконец, .jpg, он имел расширение .dju. Отсканированная книга объемом 630 страниц имела размер 6.3 Мб при разрешении 128 dpi!

Графический формат **DjVu** появился сравнительно недавно, в 2001 году, разработчик — компания **AT&T Labs**, владелец — компания **Lizard Tech** (<http://www.lizardtech.com>).

Ну и что же удивительного в появлении еще одного графического формата? Ведь любая мало-мальски приличная графическая «гляделка» поддерживает более полсотни различных форматов, и с большей частью их вы никогда не встретитесь.

Тем не менее этот формат имеет свою конкретную область использования и в этой нише не имеет конкурентов. Технология сжатия изображений **DjVu** предназначена для компактного сохранения смешанных текстово-графических документов и ориентирована на применение в Интернете.

Хочу отметить отличную «читаемость» текстовых изображений. При равных параметрах текст выглядит намного лучше, чем в формате **JPG**, при этом размер файла в 10–20 раз меньше. Причем даже при сильном увеличении текст не «расплывается», как в случае с **JPG**.

Сравнение с **PDF** более показательное: размер **DjVu** меньше в 50–100 раз; время сжатия — в 150 раз. В **JPG** сжатие происходит в 20 раз медленнее (по сведениям из многих интернет-источников).

Секрет столь малого размера файла кроется в использовании двух слоев, которые кодируются разными алгоритмами с различными разрешениями: основной слой (включает текст, контурные и штриховые рисунки и другие высококонтрастные изображения) кодируется без потерь качеством алгоритмом **JB2**, который применяется в факсах, а фоновый слой (включает фото, графику, полутон и текстуру бумаги) — алгоритмом **IW44** (родственным **JPG2000**) с высокой степенью сжатия и потерями; цвет тоже кодируется при помощи **JB2**.

Революционная разработка компании **AT&T** — технология интеллектуального разделения изображения на фоновый и текстовый слои и применение к ним уже известных методов сжатия (наверное, отсюда и название формата — **дежа ву**) дали просто потрясающий результат.

Формат **DjVu** номинируется разработчиками как интернетовский. Действительно, полноцветное отсканированное изображение формата **A4** при разрешении 300 dpi имеет размер около 40 Кб, то есть не больше обычной web-страницы. Файлы **DjVu** можно вставлять в web-страницы так же, как и картинки формата **JPG**.

Для просмотра файлов этого формата со своего разработчика бесплатно выложен плагин к web-браузеру **DjVu Web-BrowserPlugin** (http://www.lizardtech.com/download/dl_options.php?page=doc), работает пока только с IE версии 5.0 и выше, а также Netscape Navigator версии 4.0 и выше.

После его установки в браузер появляется панель инструментов для работы с документом: экранная лупа, переход по страницам, поворот изображения, просмотр отдельных слоев изображения и масштаб. Обратите внимание: для **DjVu**-файлов используется отдельная кнопка печати.



Еще одно замечательное свойство **DjVu** — быстрая загрузка. Сначала отображается основной слой (**JB2**), потом, по мере загрузки фона (**IW44**), улучшается вид страницы. Система кэширования загружает и декодирует следующую и предыдущую страницу, пока вы читаете текущую. Это делает переход по ним почти мгновенным. Складывается ощущение, что этот формат создавался специально для наших телефонных линий ☺.

Также просмотреть **DjVu**-файл можно и популярными графическими «гляделками» **Irfan View** или **ACDSee**, но, к сожалению, только после установки необходимых плагинов. В стандартной поставке их нет. Кроме того, даже после установки плагинов ни **ACDSee**, ни **Irfan View** не умеют работать с многостраничными документами.

Для создания файлов этого формата компания **LizardTech** разработала специальные программы: **DjVu-Solo** — бесплатная утилита для некоммерческого использования, и **DjVu-Enterprise** — корпоративное решение (не бесплатное).

Я буду рассматривать именно бесплатную версию (**DjVu-Solo**). Она имеет более чем спартанский интерфейс. Системные требования достаточно скромны, но они, вероятно, не касаются многостраничных документов. Но конфигурации, близкой к рекомендованной (**Celeron 333 МГц, 64 Мб ОЗУ**), файл в 30–40 страниц при разрешении в 300 dpi и в цвете градаций серого сохранялся около пяти минут.

DjVu Solo умеет брать изображения со сканера и из нескольких самых распространенных графических форматов (**TIFF, BMP, JPG, GIF, TIF, PNM, PICT**). Сканировать изображение можно как при помощи стандартного **TWAIN**-драйвера, так и используя **Quick load**. **DjVu-Solo** может сохранять готовый документ как один многостраничный (**bundled**) или как множество отдельных страниц (**indirect**). Реализован экспорт отдельных страниц в формат **BMP**.

Программа поддерживает четыре типа компрессии: **photo, scanned, bitonal и clean**.

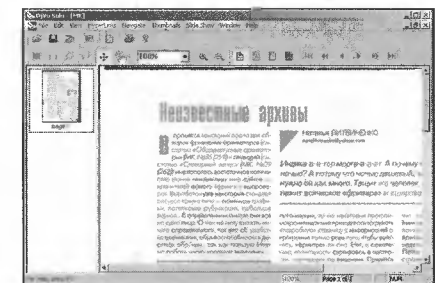
Тип компрессии **photo** используется для фотографий и документов с цветными изображениями, где не используется текст.

Тип компрессии **scanned** применяется для сложных текстовых документов, например, с использованием инверсного текста (светлый текст на темном фоне), при наложении фотографий или полутонных рисунков в документе.

Clean применяется при обработке документов, содержащих простой контрастный текст.

Bitonal используется при конвертации цветных изображений в черно-белые, либо для простого текста и контурных или штриховых рисунков без полутонных.

Наиболее целесообразно применять этот формат при сохранении результатов сканирования рукописных документов, или же когда нет необходимости или возможности распознавать печатный текст. Также **DjVu** очень полюбили некоторые сайты, посвященные схемотехнике, публикующие электронные схемы и электронные библиотеки научной и технической литературы с обилием схем и формул.



Из недостатков программного обеспечения отмечу отсутствие даже минимальных средств предварительного редактирования изображения: например, поворот на заданный угол, возможность выделения фрагмента изображения (crop). То есть, использовать **DjVu-Solo** часто приходится после предварительной обработки изображения графическим редактором. И еще хочу отметить, что хотя этот формат и номинируется разработчиками как основной конкурент **PDF**, при работе с распознанным текстом **PDF** все-таки компактнее и удобнее.

Алгоритм **DjVu** самостоятельно определяет, что в изображении является фоном,

Окончание на стр. 38

Учимся украшательству

Все рассмотренные в статье примеры автор производил в **седьмой версии**, но они отлично подходят и для более ранних релизов.

1. Достаточно часто при работе в Photoshop'е требуется выровнять какой-нибудь слой по центру. Многие для этого вырезают его в буфер обмена, а потом вставляют обратно. Такой способ имеет ряд недостатков, до и вообще, не блещет особым изществом. Проблему можно решить иначе с помощью так называемого действия (Action).

Сначала создайте новый документ (Ctrl + N). Размеры не имеют значения. Потом создайте новый слой (Ctrl + Shift + N) и нарисуйте на нем что-либо. Далее зайдите на палитру под названием **Actions**, щелкните на кнопке **Create new action**. Введите название действия, например **Center**. Также выберите горячую клавишу в списке **Function Key** и щелкните по **Record**. Теперь выделите все (Ctrl + A). Далее заходим в меню **Layer > Align to Selection** и выбираем **Vertical Centers**, тем самым выравнивая слой по вертикали. А теперь повторите предыдущий шаг, но выберите **Horizontal Centers** (выравнивание по горизонтали). И последнее: снимаем выделение (Ctrl + D). Заканчиваем наше действие нажатием на кнопку **Stop Playing/Recording** в палитре **Actions**. Теперь, когда вам надо выровнять слой по центру, просто запустите наше действие из палитры **Actions** или нажимайте ранее выбранную горячую клавишу.

2. Разберемся с тем, как быстро создать красивые кнопки для своих сайтов или программ.

Создаем новый документ с белым фоном. Выбираем инструмент круглого выделения. Устанавливаем птичку **Anti-aliased** и пишем значение **0** в поле **Feather**. Теперь выделите область размером примерно в 40 пикселей. Установите цвет фона черным, а переднего плана — красным. Инструментом **градиентной заливки** залейте (тип заливки — **линейная**) выделение из левого верхнего угла в правый нижний. Выберите пункт меню **Select > Modify > Contract** и в появившемся окошке введите значение **3-4 пикселя**. Нажмите клавишу **x** на клавиатуре, чтобы поменять местами цвет, повторите заливку выделения и снимите выделение. Все — кнопка готова (рис. 1). Просто и красиво. Также

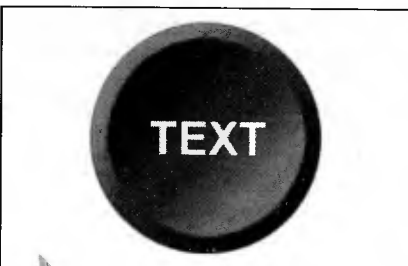


Рис. 1

Максим (Annihilator) BYEL
z-annihilator@yandex.ru

Давайте поговорим о том, как с помощью Adobe Photoshop создавать красивые надписи, кнопки и другие графические элементы.

легко можно поэкспериментировать с параметром **Feather** в свойствах выделения и значением в **Contract** или же сделать квадратные кнопки при помощи прямоугольного выделения.

3. Писать в Photoshop'е «огненными буквами» — интересное для многих развлечение, но не все знают, как это делать. В этой статье всем читателям МК открывается этот чрезвычайный секрет. Те, у кого есть специальные фильтры, нижеизложенное могут не читать — у них имеется более простое решение проблемы.

Для начала создаем новый документ в режиме оттенков серого (Grayscale) с белым фоном. Напишите черными буквами текст. Объедините слои нажатием Ctrl + E. Примените фильтр **Crystallize** из **Filter > Pixelate** с параметром **3** или **4**. Потом размойте изображение (**Filter > Blur > Gaussian Blur**) с радиусом **1**. Инвертируйте цвета (Ctrl + I). Переверните холст на 90° против часовой стрелки (**Image > Rotate Canvas > 90° CCW**). Языки пламени создайте фильтром **Wind** (**Filter > Stylize > Wind**) с параметрами: **Method > Wind, Direction > From the left**. Для реалистичности примените фильтр **Ripple** (**Filter > Distort > Ripple**) с силой в **50** и средним (medium) размером. Переверните холст обратно (**Image > Rotate Canvas > 90° CW**). И снова примените **Ripple**, но теперь с силой в **30**. Огонь получился. Осталось только придать ему более естественную расцветку. Установите режим **Индексированные цвета** (**Image > Mode > Indexed Color**). Зайдите в **Image > Mode > Color Table** и в выпадающем списке выберите **Black Body**. И, наконец, выберите режим **RGB** командой **Image > Mode > RGB color**. Хороша горит (рис. 2)?

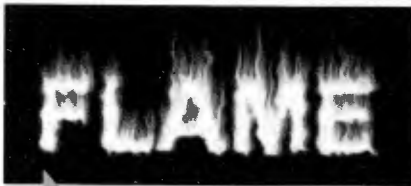


Рис. 2

4. После упрощений с огнем самое время немножко остыть. Будем делать ледяные слова.

Создайте новое изображение в режиме оттенков серого с белым цветом фона. Напишите массивным шрифтом какой-то текст черным цветом. Загрузите прозрачность текстового слоя (**Select > Load Selection...**). Объедините слои

и инвертируйте выделение. Примените фильтр **Filter > Pixelate > Crystallize** с параметром **10**. Вновь инвертируйте выделение. Наложите фильтр шума (**Filter > Noise > Add Noise**) с параметрами **Amount — 70, Distribution — Gaussian**. И размойте по Гауссу с радиусом **2** (**Filter > Blur > Gaussian Blur**). Далее зайдите в **Image > Adjustments > Curves** и создайте кривую, подобную той, которая изображена на рисунке 3. Снимите выделение и инвертируйте изображение.

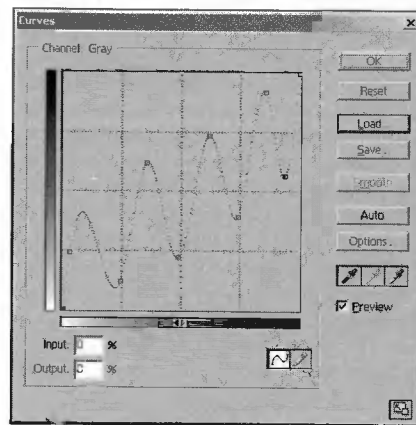


Рис. 3

Поверните холст по часовой стрелке на 90° (**Image > Rotate Canvas > 90° CW**). Примените фильтр ветра (**Wind**) справа налево. Поверните холст в исходное положение. Теперь розукрасим наше творение. Переведите изображение в режим **RGB**. Зайдите в **Image > Adjustments > Hue/Saturation**. В появившемся окошке поставьте птичку напротив параметра **Colorize**. В поле **Hue** введите число около **185**, а **Saturation** — число около **65**. Жмем OK и наслаждаемся. Также можно добавить несколько бликов кисточкой. Для этого выберите **белый цвет**, откройте окошко выбора кисточки, определите подходящую форму и вперед — творить блики (рис. 4)!



Рис. 4

5. Как создать «кровавый» текст, если нет подходящего шрифта или фильтра? Очень просто!

Создайте новое изображение. Затем — новый канал. Напишите какой-то текст в этом канале белыми буквами так, чтобы под ними осталось побольше места.

Снимите выделение. Разверните изображение на 90° по часовой стрелке. Примените фильтр **Wind**. Повторите наложение фильтра **3** раза. Для этого не надо каждый раз лезть в меню, можно просто нажать сочетание клавиш Ctrl + E. Далее примените фильтр **Stamp** (**Filter > Sketch > Stamp**), поиграйтесь с настройками.

Все. Канал готов. Осталось только его разукрасить. Выделите основной и выберите из меню **Select** пункт **Load Selection...** Если вы делали все правильно, то после нажатия на OK загрузится контур кровавого текста. Установите цвет переднего плана — светло-красным, а заднего плана темно-красным. Залейте выделение командой **Edit > Fill...** Примените фильтр **Bas Relief** из **Filter > Sketch**. Тут настройки также попробуйте подобрать сами. Результат должен удовлетворить даже сомых кровожадных (рис. 5).



Рис. 5

6. Хотите нарисовать прямоугольник с круглыми углами? Создайте новое изображение. Выделите прямоугольную область и залейте ее черным цветом. Снимите выделение. Теперь примените фильтр **Filter > Blur > Gaussian Blur** и установите радиус размытия, равный при-

мерно 5. Чем больше радиус размытия, тем более круглые углы получатся. Теперь вызовите окошко **Levels** (Ctrl + L) и в поле ввода **Input Levels** введите следующие значения: **118 : 1.00 : 138**. Все (рис. 6). Этот прием можно использовать для создания эффекта **Anti-aliased**. До-

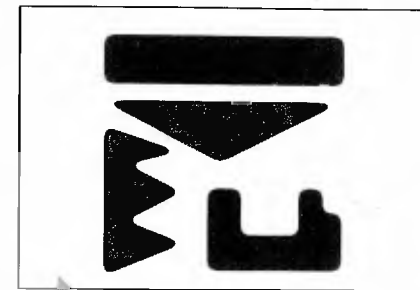


Рис. 6

пустим, у вас есть двухцветное изображение. Естественно, что на границе цветов будут видны «ступенчатые» переходы. Убрать их можно, применив фильтр размытия со значением от **1** до **2**. А потом в окне уровней ввести **88 : 1.00 : 168**. Как видите, результат гораздо лучше (рис. 7). Кстати, этот прием мы используем в нашем последнем примере.

7. Все это время мы оформляли надписи и кнопки. Теперь же займемся фоновым изображением. Рисунок будет типа «камуфляж». Создаем изображение размером побольше. Установите цвета по умолчанию (клавиша D). Далее создайте новый канал и на нем примените фильтр **Filter > Render >**



Рис. 7

Clouds. Размойте изображение фильтром **Filter > Blur > Gaussian Blur** со значением **10**. Выберите в меню **Image > Adjustments > Brightness/Contrast** и установите значение контрастности на максимум, а яркости так, чтобы черных и белых областей на рисунке было примерно поровну. Теперь сделайте края более гладкими, воспользовавшись приемом из предыдущего пункта статьи. Продублируйте канал, щелкнув на нем правой кнопкой в палитре каналов, выбрав пункт **Duplicate Channel...** и нажав OK. Поверните новый канал на 90° по часовой стрелке. Теперь залейте основной слой светло-зеленым цветом. Загрузите первый канал (**Select > Load Selection...**) и залейте его зеленым. Загрузите второй канал и за-

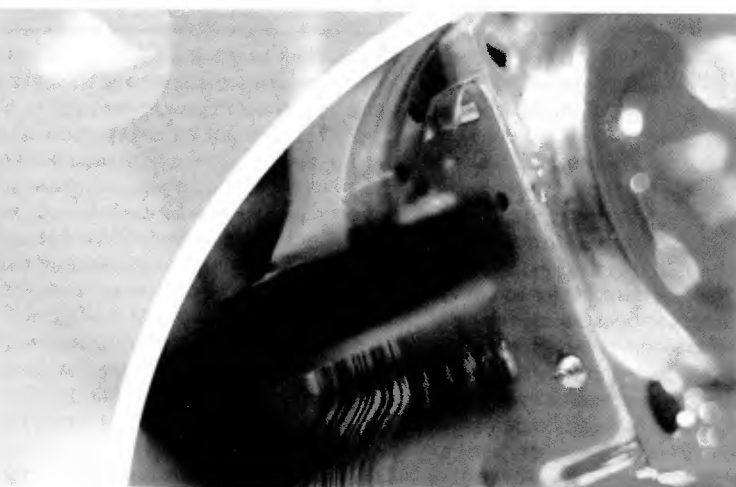


Рис. 8

лейте его темно-зеленым. Снимите выделение. Все. Кстоти, эту текстуру можно использовать для наложения на надписи (рис. 8).

Удачи!

Настільки надійний, що ви можете забути про нього



Немає нічого більш надійнішого, більш швидкого, більш ємкого або більш тихішого. Ось чому ми створили накопичувач Barracuda® ATA 7200-об/хв. Він настільки надійний, що ви можете інтегрувати його до своєї системи та забути про нього.

Він перевершує усі найвимогливіші очікування користувачів, роблячи їх задоволеними, а вас успішними.

ВІДТЕПЕР 3 РОКИ ГАРАНТІЇ!

DISTRIBUTED BY
ASBIS
www.asbis.ua

ПРЕДСТАВНИЦТВА:

Дніпропетровськ	(056) 370-2390	Одеса	(048) 728-7600
Донецьк	(062) 335-3748	Сімферополь	(067) 652-7432
Львів	(0322) 70-8207	Харків	(057) 702-3838

ПАРТНЕРИ:

АМІ	(062) 385-4888	Неолоджик	(048) 728-3728
АТ-комп	(0612) 13-0640	Неосервіс	(032) 294-8181
Дівест	(044) 455-8655	НТ-Ком	(048) 728-8409
Компас	(044) 531-9730	Онкс	(044) 205-5561
КПІ-сервіс	(044) 248-9556	РІМ 2000	(0562) 360-300
МДМ	(044) 464-5555	Техніка	(062) 385-8255
МКС	(0572) 14-1425	ТІД	(0482) 375-222
Нафком	(044) 241-9540	Фокстрот	(044) 481-9563

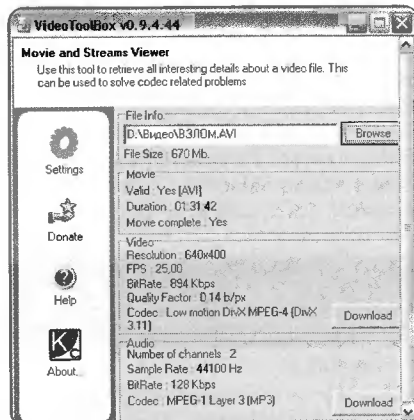
Seagate
We turn on ideas

© 2002 Seagate Technology LLC. Всі права захищені. Seagate Technology та його Seagate є зареєстрованими торговими марками Seagate Technology LLC. Barracuda є зареєстрованою торговою маркою Seagate Technology LLC.

Полезная софтинка. Выпуск 31

VideoToolBox 0.9.4.44

Основное предназначение этого продукта — предоставление полных данных о видеофайле. Утилита позволяет мгновенно получить полную информацию о видео- и аудиокодеке, которыми был закодирован интересующий вас файл, его разрешения, битрейте, количестве кадров в секунду. Программа не будет мозолить вам глаза еще одним ярлыком на Рабочем столе или в



тее, после инсталляции попросту интегрируясь в контекстное меню Проводника Windows, — по клику на нужном файле утилита запускается, выдавая всю подноготную файла. Поддерживается работа с файлами в форматах AVI, MPEG I/II, QuickTime.

Также программу покажет вам, какие кодеки потребуются для правильного воспроизведения файла, если с этим у вас проблемы. При надобности VideoToolBox предлагает выкачать из Интернета необходимый кодек, не выходя из программы, посылая запрос на сайты <http://www.moviecodec.com> и <http://www.fourcc.org>.

Утилита работает под управлением Windows 9x-XP, имеет многоязычный интерфейс (без русского, но с украинским ☺), распространяется бесплатно, скачать можно тут: <http://ftp2.kcsoftwares.com/kcsoftwa/files/videotoolbox.exe>, размер дистрибутива — 697 Кб.

Сергей УВАРОВ
sergei_uvarov@mail.ru
ssofinews@mail.ru

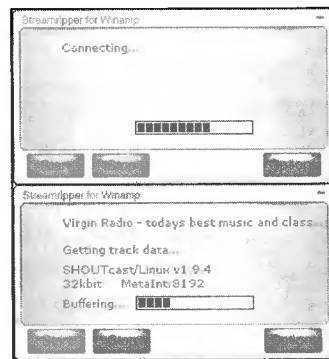
Приветствую всех читателей! Текущий выпуск посвящен утилитам для работы с мультимедиа.

Streamripper 1.60.1B

Распространение цифровой музыки сегодня протекает по нескольким направлениям. Одно из них — потоковое аудио в формате MP3, в котором ведется вещание большинством интернет-радиостанций, включая широкую сеть интернет-радио ShoutCast, владельцем которой является компания AOL. При наличии даже модемного соединения порядка 46.6 можно не только слушать любимые радиостанции, но и записывать их трансляции на свой жесткий диск.

Описываемая утилита позволяет распознавать не только аудиопотоки, но и связанные с ними метаданные. Это полезная функция — обычно радиостанции, передающие потоковое аудио, вместе с цифровым контентом предоставляют информацию о текущей песне.

Необходимо сразу отметить, что утилита является плагин для популярного плеера WinAmp, легко интегрируется с ним, добавляя при инсталляции в меню пункт Сетевое радио.



При запросе сетевых радиостанций утилита автоматически (при наличии активного подключения к Сети) соединяется с сервером ShoutCast (<http://shoutcast.com>) и закрывает на компьютер пользователя список радиостанций. Выбрав радиостанцию по названию, направлению музыки

или просто понравившуюся песню и кликнув кнопку Start в небольшом окошке самого плагина, вы запустите запись потокового аудио на диск, причем возможна одновременная запись и прослушивание композиции (качество и скорость проигрывания полностью зависят от широты

используемого Интернет-канала). Если в загруженном списке интернет-радиостанций нет необходимого вам ресурса, достаточно ввести его точный адрес.

Программа распространяется бесплатно, имеет небольшой размер дистрибутива — 186 Кб, доступна для загрузки с <http://streamripper.sourceforge.net/files/srwa5-1.60.10.exe>.

Zealot All Video Sound Extractor 1.2

В тему альтернативной записи цифрового контента хорошо вписывается и эта утилита, основное и единственное предназначение которой — извлечение звуковых дорожек из видеофайлов. Зачем это может понадобиться, вариантов хватает: допустим, вы хотите сохранить песню из клипа, наиболее яркие фрагменты из любимой передачи и т.п. Утилитой поддерживается работа с файлами в форматах AVI,



DivX, MPEG 1/2/4, ASF, WMV. Сохранение звуковых дорожек можно осуществлять в нескольких форматах:

- ✓ WMA — при последующем воспроизведении сохраненной звуковой дорожки вместо конкретных звуковых параметров (значений битрейта и пр.) используются зготовленные профайлы;
- ✓ WAV — доступен выбор моно- или стереорежима, 8 или 16 бит и частоты дискретизации от 8 до 44.1 КГц;
- ✓ MP3 — параметры сохранения отсутствуют, но опытным путем определено качество сохранения дорожки со следующими параметрами: 128 Кбит/с, стерео, 44 100 Гц.

По умолчанию звуковая дорожка сохраняется полностью, соответственно времени проигрывания видеоклипа. Если же необходимо выбрать определенный фрагмент, используя начальный и конечный ползунки, можно определить длину фрагмента и сохранить только его.

Программа очень проста в работе и интуитивно понятна, несмотря на английский интерфейс. Незарегистрированная версия (полная стоимость программы — \$29) содержит ограничение в 30 секунд при сохранении дорожки и доступна для загрузки с <http://www.zealotsoft.net/download/allextractor.exe>, размер 1.74 Мб.

Оперативная сводка: PHP

Владимир ТИЩЕНКО

Значение рекламы в наше время переоценить довольно сложно: на каждом сайте пестрят разноцветными огнями и живут своей жизнью множество баннеров. Типичный баннер представляет собой несколько картинок, поочередно замещающих друг друга, притом информация, отображаемая баннером, как правило, не изменяется. Информер отличается от баннера тем, что предоставляет информацию, которая может с течением времени обновляться в пределах того же информера. Как видите, вещь в web-хозяйстве полезная.

Для начала определим части, из которых будет состоять наш информер:

- ✓ сама информация и место ее хранения;
- ✓ сценарий, который будет извлекать информацию из места ее хранения и формировать графическое отображение этой информации;
- ✓ код, который позволит вашим клиентам встроить у себя на странице сгенерированный информер.

Простоты ради предлагаю в качестве хранилища использовать обычный текстовый файл (source.txt). Для примера можно разместить в нем информацию о котировках валют в следующем виде:

```
EUR: 6.5
USD: 5.4
RUS: 0.7
```

Здесь представлено название валюты и цена в гривнях за единицу этой валюты.

Далее переходим к написанию самого сценария. Но для начала необходимо выбрать язык, на котором он будет написан. В последнее время все большее распространение получает язык PHP, вот я и решил на нем остановить выбор.

Итак, создадим файл img.php, в котором будет размещаться код сценария.

В первую очередь необходимо прочитать наши данные — для этого откроем файл source.txt для чтения:

```
$file=fopen('source.txt','r');
if (!$file) {
    echo "<b>Error: File not open. Please try again later.</b>";
    exit;
}
```

Данный фрагмент кода при помощи функции fopen открывает текстовый файл на чтение и в случае успешного открытия возвращает указатель на файл, который сохраняется в переменной \$file. Если же открыть файл не удалось, то возвращается значение false. Далее следует код, обрабатывающий эту ситуацию, — выводит сообщение об ошибке и происходит выход из сценария.

Создадим теперь холст рисунка и определим пять цветов, которые будут использоваться для дальнейшей прорисовки:

```
$im=ImageCreate(140, 100);
$white_black=ImageColorAllocate($im, 254, 254, 254);
$white=ImageColorAllocate($im, 255, 255, 255);
$black=ImageColorAllocate($im, 0, 0, 0);
$blue=ImageColorAllocate($im, 87, 84, 255);
$blue_light=ImageColorAllocate($im, 0, 206, 255);
```

Здесь функция ImageCreate() создает пустой прямоугольник, в нее передается два аргумента. Первый из них является шириной нового изображения, а второй — высотой. Функция возвращает идентификатор нового изображения.

Функция ImageColorAllocate() задает цвет. Ей необходимо передать идентификатор изображения и RGB-составляющие цвета. Функция возвращает идентификатор цвета.

Определим три переменные:

```
$data=array();
```

```
$Y=10;
$Y1=13;
```

Далее следует цикл, в котором производится построчное чтение данных из текстового файла и прорисовка самого изображения:

```
while (!feof($file)) {
    $string=fgets($file, 10);
    $data=explode(':', $string);
    $price=($data[1]*10)+35;
    ImageFilledRectangle($im, 35, $Y, $price,
        $Y+20, $blue_light);
    ImageRectangle($im, 35, $Y, 135, $Y+20,
        $black);
    ImageString($im, 4, 4, $Y1, $data[0], $blue);
    ImageString($im, 4, 75, $Y1, trim($data[1]),
        $black);
    $Y+=30;
    $Y1+=30;
}
```

Здесь используется цикл while для считывания из файла до тех пор, пока не будет достигнут его конец. Проверка на наличие конца файла осуществляется при помощи функции feof().

Функция fgets() используется для считывания из файла по одной строке. Ей передается указатель на файл и число символов, которые необходимо считать за раз. Она возвращает строку.

Функция explode() разбивает строку на две части по символу-разделителю и возвращает массив. Нулевым элементом массива является название валюты, а первым — цена в гривнях.

Функция ImageFilledRectangle() рисует закрашенный прямоугольник. Ей передается идентификатор изображения, координаты относительно начала холста и идентификатор цвета.

Функция ImageRectangle() рисует рамку квадрата. Ей передаются те же параметры, что и функции ImageFilledRectangle().

Функция ImageString() выводит текстовую строку. Ей передается идентификатор изображения, размер шрифта, координаты начальной точки текста X и Y, непосредственно текст и цвет.

Функция trim() убирает пробелы в начале и в конце строки.

После завершения цикла происходит закрытие файла при помощи функции fclose().

Далее необходимо вывести изображение в браузер. Для этого сначала необходимо сообщить web-браузеру при помощи функции Header(), что будет выводиться именно изображение. Затем выводим само изображение, вызывая функцию ImagePng(\$im). Ей передается идентификатор изображения: Header("Content-type: image/png"); ImagePng(\$im);

После завершения работы с изображением необходимо освободить ресурсы, уничтожив идентификатор изображения: ImageDestroy(\$im);

Поскольку заголовок может быть переслан лишь один раз, и это единственный способ сообщить браузеру, что передается изображение, вставить созданную картинку можно следующим кодом:

```
<a href='http://www.any.domain.ru/'><img
src='img.php' border=1</a>
```



Мысли глобально, действуй локально

Как ни странно, решение этой проблемы лежит на поверхности. Гораздо раньше с ней столкнулись в интернет-розничных сообществах, и, судя по всему, перед нами только сейчас встали те вопросы, которые начали беспокоить, например, американцев (у них рынок электронной коммерции наиболее развит, по сравнению с другими странами) еще 3-5 лет назад. Но давайте обо всем по порядку.

А начнем мы с констатации того простого факта, что русскоязычный Интернет середины 2004 года существенно отличается от русскоязычного же Интернета 2000 или даже 2001 года. С полной уверенностью можно сказать, что Глобальная Сеть наконец-то вышла из того зачаточного состояния, в котором она находилась во второй половине — конце 90-х годов прошлого столетия, и вот уже в течение последних 2-3 лет мы уверенно идем в направлении цивилизованного рынка. На этом пути, хотим мы того или нет, нам придется научиться преодолевать те тернии, через которые прошли многие прогрессивные (в смысле развития Интернета) страны. Например, те же американцы считают, что становление Глобальной Сети у них прошло в три этапа:

1) этап становления, когда в Сеть пришли специалисты и использовали ее исключительно для общения и обмена информацией;

2) первые попытки создания коммерческих сайтов, сопровождающиеся ростом числа пользователей и формирования общенациональных систем электронных платежей;

3) электронная коммерция — как мода, явление и субкультура.

Примечательно, как они отмечают, если США понадобилось на прохождение этих этапов 10 лет, странам «второго эшелона» — порядка 7-8 лет, то странам «третьего эшелона» (куда входим и мы) достаточно будет 5-6 лет. По их прогнозу выходит, что ждать нам осталось не так уж и много. А ведь действительно, судя по вышеизложенной схеме становления, мы постепенно подходим к тому моменту, когда электронная коммерция станет не только уникальным инструментом для специалистов, но и одним из главных источников дохода для пред-

Вячеслав БЕЛОВ
viacheslavb@ua.fm

«Зашел на сайт, увидел и купил!» — вот идеальная формула покупки в Интернете. Все усилия сайтовладельцев, многочисленных веб-мастеров, программистов и маркетологов направлены на решение трех составляющих задач этой формулы: обеспечение высокого трафика (а попросту говоря, популярности), наглядная демонстрация товара/услуги и налаживание простого, доступного и понятного алгоритма оплаты. Увы, нередко эта формула оказывается весьма далекой от реальности. Вроде бы и трафик высокий, и сайт информативный, да и в качестве оплаты принимаются всевозможные реальные и виртуальные деньги, а число покупателей исчисляется единицами, в крайнем случае, десятками. О какой-то значимой прибыли вообще говорить не приходится. В такой ситуации рано или поздно наступает момент истины, когда приходится отвечать на собственные вопросы и принимать ответственные решения, что делать дальше, в каком направлении идти, какие цели перед собой ставить. Проблема, знакомая всем, от предпринимателей-одиночек до корпораций с собственными порталами.

принимателей-одиночек и даже модной тенденцией в некоторых слоях общества. И если первым двум этапам были присущи такие явления, как сквоттинг (от англ. *squatting* — буквально «сидение на коротках»). Обозначает захват доменов и даже целых сегментов рынка с целью ножины, реализуемой путем перепродажи или абсолютной монополии. Причем, если в Америке это явление коснулось, прежде всего, захвата доменов и взвинчивания биржевых цен доменов, то у нас выразилось в завышении сумм инвестиций, необходимых для разработки и поддержки работы интернет-проектов), то чем же будет характеризоваться третий этап? С полной уверенностью можно сказать, что жесткой конкуренцией и сегментацией рынка.

Рост конкуренции — вот то, что внесет свои коррективы в идеальную формулу покупки, о которой мы говорили в начале этой статьи. Судите сами, сегодня открыть сайт, зарегистрировать собственный домен «по кормону» даже простому пользователю Интернета, о если он еще знает, где взять товар дешевле, на 10-15 процентов, чем на соседнем рын-

ке, то вот вам готовый «конкурент». И не важно, что у него будет низкая рентабельность и что его бизнес более сомнителен, чем прибылен, он просто начнет перетягивать часть трафика на себя, чем создаст немало проблем другим игрокам рынка. По мере роста числа пользователей Интернета (а у нас в этом отношении потенциал о-го-го какой!) увеличится и число сервисов, желающих получить свою долю прибыли и место под солнцем на рынке. Как следствие — падение цен на услуги программистов, дизайнеров и снижение ценового порога по созданию коммерческих сайтов. И если сегодня мы пока еще стоим в начале этого пути, то уже в скором будущем сможем вдоволь насмотреться на конкурентные войны в Интернете, крупные слияния, падение множества мелких сайтов и рождения новых звезд на небосклоне отечественной электронной коммерции.

Ну а пока, разобравшись в источнике проблем, самое время поговорить о том, как же выстроить новую стратегию интернет-проекта или подкорректировать существующую, с учетом тех тенденций, какие ожидаются на рынке. Прием выстраивать

и Solaris. Новый формат поддержал Quark, один из лидеров в разработке издательских систем, создав специальный плагин к QuarkXPress, позволяющий внедрять .DjVu-файлы в верстку.

И о тех, кто живет в мире Linux, компания LizardTech тоже не забыла: для них разработан аналог DjVu-Solo — DjVuEditor.

Нопоследок хочу напомнить: коллеги, не нарушайте священный принцип интеллектуальной собственности. Не все можно сканировать, но многие произведения существуют копиями.

новую стратегию нам придется с оглядкой на такие основные, характерные для рынков с высокой конкуренцией показатели, как быстрое насыщение рынка, рост числа предложений на фоне ограниченного спроса, что, несомненно, в конце концов, отразится на ценах и прибылях всех участников рынка.

Современные маркетологи еще в конце 90-х годов определили, что единственным выходом для выживания на насыщенном интернет-рынке может стать сегментирование ниши путем переключения потребительской мотивации с широких потребностей на более узкие и даже специфические. То есть фактически речь идет о создании уникальных брендов для небольших ниш, ориентированных на другие мотивации, нежели широко используемые на рынке. Так, например, компания-разработчик бухгалтерского программного обеспечения вместо того, чтобы ориентировать свой продукт на все возможные слои потребителей, может на базе основного продукта создать ряд независимых, под отдельными марками, например: программно для риэлтеров, для нотариусов, для стоматологических клиник и т.п. Соответственно, каждая отдельная программа должна отдельно позиционироваться, иметь собственное, уникальное имя, независимый сайт (пусть небольшой, но свой) и ориентироваться на специальную группу потребителей.

При всей видимой простоте, такое решение требует серьезных предпринимательских исследований. Прежде всего, необходимо определить, какая категория потребителей нуждается в таком продукте, что оно ждет от него, но что надеется и в чем действительно заинтересована. Только проанализировав данные подобных исследований, можно приступить к разработке бренда и стратегии. Надо сказать, что провести подобное исследование не так уж и трудно. Например, с помощью того же <http://direct.yandex.ru> можно за несколько минут выяснить наиболее частые запросы по тем или иным словам. С помощью поисковика yandex.ru определить количество конкурентных страниц по выбранному ключевым словом. Тем самым вы выясните интерес посетителей поисковика и уровень конкуренции по каждому запрашиваемому слову. Но вас будут интересовать не просто ключевые слова, а словосочетания, которые фактически и позволяют расставить акценты. А дальше необходимо провести поиск наиболее популярных словосочетаний, которые содержат наименьшее число конкурентных. В большинстве случаев уже на этом этапе кристаллизуется идея продукта, требования к нему и некие характеристики, привлекающие потенциальных потребителей. Хотя иногда для определения истинных потребностей той или иной группы людей приходится обращаться и к специализированному форуму.

Что касается ожидаемого увеличения расходов на реализацию подобной схемы, то здесь не все так просто. При кажущемся увеличении затрат и распылении сил на несколько проектов, на самом деле вы получите уменьшение расходов на поддержку каждого проекта в отдель-

ности и увеличение прибыли. Судите сами. Предположим, вместо нескольких программ, ориентированных на узкие ниши, вы имеете одну, мало чем отличающуюся от многих других, присутствующих на рынке. По мере усиления влияния лидера рынка и роста конкуренции у вас будет расти объем затрат на рекламу и пиар. Причем объем ваших затрат напрямую будет зависеть от приложенных усилий лидера рынка: чем больше он будет рекламироваться, тем больше средств на рекламу придется тратить и вам, иначе вас просто выдавят с занимаемого рынка. С другой стороны, если после собственных исследований вы найдете достаточно уникальную нишу, с конкретными требованиями и пожеланиями к продукту, то у вас есть шанс, соответственно изменив и доработав его, занять лидирующее положение в нише. При этом, имея фактически монопольное положение в ней, вы сможете не только снизить расходы на рекламу, но и повысить прибыль за счет относительно высоких цен на специализированный продукт.

Конечно, многие из вас могут сомневаться в эффективности подобного подхода, сославшись на ограниченное число потребителей в нише. Безусловно, этот факт нельзя сбрасывать со счетов, но с другой стороны, чем меньше ниша, тем меньше шансов у конкурентов развязать в ней конкурентную борьбу, и если при этом спрос в ней достаточно высок и стабилен, то цена на продукт может вырасти в несколько раз. По-моему, лучшего положения вещей и желать нельзя. Кроме того, есть немало ниш с растущим спросом — их можно освоить параллельно, не пересекаясь с лидерами рынка. Существуют также ниши, которыми в силу амбиций и ограниченности в сроках жизни и прибыльности «не интересно» заниматься лидером рынка, именно в них могут развиваться собственный бизнес предприниматели-одиночки и небольшие предприятия.

Тут следует сделать еще одну оговорку в пользу ниши. Дело в следующем: когда, например, специалисты говорят или пишут, что на каком-то сайте из ста посетителей сорок купили предлагаемый продукт, то имеют в виду, что на сайт заходили посетители определенной, целевой ниши, а не разнородная публика, из которой порой гонятся наши веб-мастера.

Ну и, в конце концов, «организация» собственной ниши позволяет без особых усилий занять место на рынке. И возможностей ниша дает фактически неограниченное количество. Можно изготавливать и дорабатывать продукты фактически без конца, каждый раз находя новые точки соприкосновения с интересами публики. Новые желания у людей будут возникать всегда, главное при этом — вовремя заметить их и удовлетворить.

Кстати, новомодная теория метаконцентрации как раз и строится вокруг потребностей и ниш, предполагая вместо создания производств организацию своеобразных мозговых центров, способных быстро определять потребности публики и удовлетворять их с помощью сторонних организаций.

АКЦИЯ! (01.06.04 - 31.07.04)

Купи компьютер Media Master® на процессоре INTEL® Pentium 4® в технологии Hyper Threading та получишь знижку 3% від суми*

Тел. 230-87-00



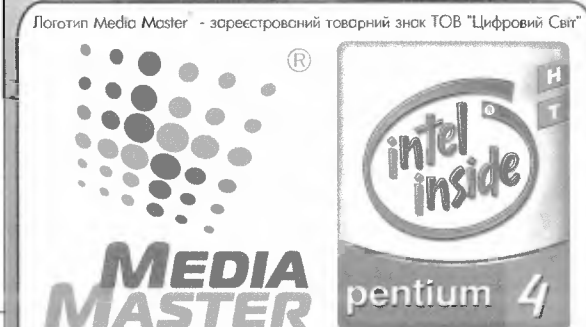
від 299 грн.*

*Вказано розмір щомісячного платежу при покупці в кредит на 12 місяців, першого внеску - НЕ ПОТРІБНО!

Працюйте, відпочивайте, спілкуйтесь з друзями - все відразу і одночасно!

Вам це під силу, якщо Ви використовуєте комп'ютери MediaMaster®, що базовані на процесорі INTEL® Pentium® 4 в технології Hyper Threading.

Компанія "ЦИФРОВИЙ СВІТ"
Метро "Петрівка", пр. Московський, 6-в
Тел. 230-87-00 computers@digital-world.com.ua



Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium та Pentium III Xeon є торговими знаками або зареєстрованими торговими знаками корпорації Intel та її підрозділів в США та інших країнах.

Окончание.

Начало на стр. 33

о что текстовой информацией. Конечно же, в большинстве случаев он работает правильно, но иногда и ошибается: например, когда на одной странице напечатан текст в цветах разной интенсивности. Программа помещает текст менее интенсивного цвета в фоновый слой и кодирует с потерями качество. В некоторых случаях прочитать такое довольно трудно.

Несмотря на это, формат DjVu является замечательным инструментом для создания библиотек, архивов (особенно рукописных), публикации электронных схем, географических карт и многого другого. Рекордная компактность, быстрого загрузки и многостраничность с лихвой перекрывают мелкие огрехи разработчиков, а в отношении компактности/качества DjVu не имеет равных.

Компания LizardTech стремится сделать новый формат более популярным — уже созданы пакеты для разработчиков (Software Developer Kit) для платформ Windows

Продолжение, начало см. в МК №21, 26, 29 (296, 301, 304)

В этот раз предлагаю уважаемым читателям еще одну задачку: как объяснить программе, что вам нужны именно оценки Васи Пупкина, именно по литературе и именно за последние два месяца? Вдобавок, только по контрольным. Да еще и не все скопом, а только средний балл ☺. Для этого был разработан специальный язык — язык структурированных запросов **SQL (Structured Query Language)**. На этом языке вы учтиво пишете, что именно вы хотите получить от СУБД, и она учтиво вам отвечает: мол, так и так, неправильно сформирован запрос ☹. Кстати, второе место на форумах (а на некоторых даже и первое) занимает именно вопрос «найдите ошибку в моем запросе». Так что учтите — и учтите ☺. Но в некоторых очень редких случаях результатом запроса к СУБД является таблица (еще раз напоминаю, что РБД — это таблицы) с данными. И только в чрезвычайно редких случаях это именно те данные, которые мы просили ☺.

Как обратиться с запросом к базе данных, мы уже знаем. Для тех, кто подзабыл, напомню, что для этого используется свойство **SQL**, которое есть у каждого уважающего себя наследника класса **TDataSet**. Сегодня же мы будем учить запросы.

Нужно сказать, что есть несколько версий SQL, но основа у них общая — это всего восемь (!) инструкций: **SELECT**, **UPDATE**, **INSERT**, **DELETE**, **CREATE**, **DROP**, **ALTER**, **TRANSFORM**. Всего восемь инструкций — и у вас полный контроль над базой. Ну, или почти полный. Мы сейчас рассмотрим их подробнее, но сперва запустите Firebird, IB Expert, а в последнем — **SQL editor (Tools > SQL editor)** или же просто нажмите **F12**.

SELECT

С этой инструкцией мы уже знакомы в нашей предыдущей статье — разбираться с ней будем опять-таки с помощью творчества популярных артистов. Ее непохожесть на те запросы, которые мы рассматривали, состояла в том, что для выборки значений нам впервые пришлось обратиться к промежуточной таблице. Например, так:

```
SELECT song_name
FROM song, cd_song
WHERE cd_id = 1 AND cd_song.song_id = song.song_id;
```

Таким образом мы получили список песен, которые находятся на компакт-диске с идентификатором 1. Если нам хотелось бы узнать еще и имя диска, то запрос надо немножко преобразовать:

```
SELECT song_name, cd_name
FROM song, cd_song, cd
WHERE cd_id = 1 AND cd_song.song_id = song.song_id;
```

Усложним задачу. Допустим, нам надо узнать список песен, имея только название диска, но не зная его ID. Что же,

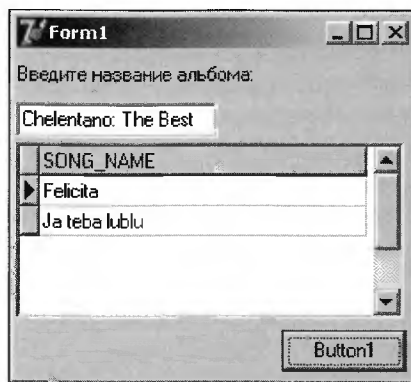


Рис.1

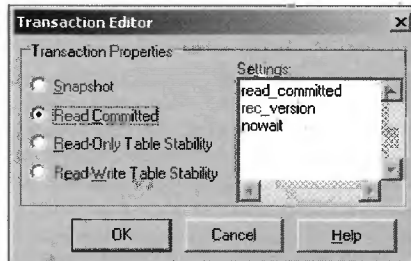


Рис.2

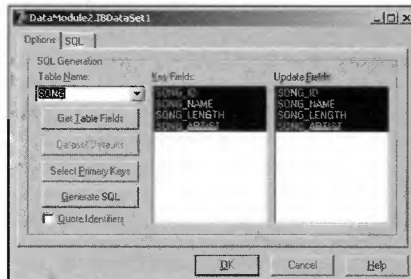


Рис.3

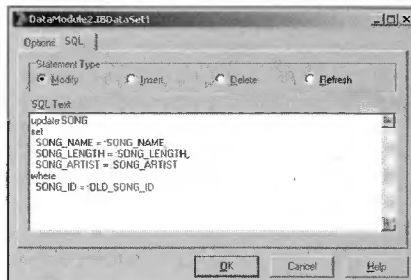


Рис.4

еще раз изменяем условие запроса:

```
SELECT song_name
FROM song, cd_song, cd
WHERE cd_name = 'Celentano: The Best' AND cd_song.song_id = song.song_id;
```

А теперь представим себе ситуацию, когда нам последний запрос надо модифицировать. Например, вместо альбома *Celentano: The Best* нам понадобился *Super-trouper* группы ABBA. Решение «в лоб» — изменить текст запроса. Правильное решение: в запрос название альбома передавать параметром.

Рассмотрим, что такое параметры запросов. Параметры запросов мало чем отличаются от параметров функций или процедур. Это переменные, значения которых подставляются по мере необходимости вместо их имен. Имя параметра всегда начинается с двоеточия, не содержит пробелов, ну и так далее — обычные требования к именам переменных. Другими словами:

```
SELECT song_name
FROM song, cd_song, cd
WHERE cd_name = :P1 AND
cd_song.song_id = song.song_id;
```

Теперь, если вы нажмете **F9**, IB Expert попросит вас ввести значение параметра **P1** перед исполнением запроса. Но это IB Expert, а как же быть в Delphi? А очень просто:

```
with DataModule1.IBQuery1do begin
SQL.Clear;
SQL.Add('SELECT song_name');
SQL.Add('FROM song, cd_song, cd');
SQL.Add('WHERE cd_name = :P1 AND
cd_song.song_id = song.song_id;');
ParamByName('P1').AsString:=edit1.
text;
Open;
end;
```

Вот, собственно, и все. Жмем **F9** и в очередной раз любимому результату (рис. 1).

Полубовались — движемся дальше.

Давайте теперь представим себе ситуацию, когда нам нужно получить максимальное или же минимальное значение в каком-то поле — или, как в задаче в начале статьи, среднее. Опять же, есть два решения. Одно — в лоб (перебор всех значений поля с последующим вычислением), другое — правильное ☺. И правильное состоит в использовании так называемых агрегатных функций. Что они из себя представляют?

Агрегатные функции — это функции, которые производят некоторые действия сразу со всем набором данных. В SQL их всего пять:

- ✓ **AVG** — вычисляет среднее значение;
- ✓ **COUNT** — возвращает количество записей;
- ✓ **MIN** — ищет минимальное значение поля;
- ✓ **MAX** — соответственно, максимальное;
- ✓ **SUM** — вычисляет сумму значений по полю.

Использование их в обычном запросе выглядит примерно так:
SELECT count(*) FROM cd_song WHERE cd_id = :P1;

Приведенный запрос возвратит всего одно-единственное значение (или, если быть более точным, таблицу, состоящую с одного столбца и одной строки), в котором (или которой — кому как удобнее) будет значиться число песен в альбоме с идентификатором **:P1**.

Но хватит уже получать данные с базы, давайте туда чего-нить зопуляем. А для этого придется разучить следующую инструкцию.

INSERT

Инструкция **INSERT** используется для добавления данных в базу. Использовать ее можно двояко. Во-первых, таблицу можно наполнить данными из другой таблицы (или нескольких таблиц). В этом случае запрос записывается приблизительно так:

```
INSERT INTO new_table (список полей)
SELECT список полей FROM список таблиц;
```

Как видите, для работы одного запроса могут использоваться результаты другого. Но до таких высот мы пока еще не добрались, потому попробуем просто добавить одну запись в одну таблицу. Сделать это можно запросом:

```
INSERT INTO cd (cd_name, cd_year) VALUES ('Лучшие хиты FM', 2004);
```

Обратите внимание, что о поле **cd_id** мы даже и не вспоминаем, оставляя эту работу на совести СУБД. И она и впрямую сделает ее на совесть ☺. Еще обратите внимание на кавычки вокруг текстовых данных и отсутствие оных для цифровых. Ну а если учесть, что те самые кавычки в среде разработки используются для отделения строк, то в Delphi ситуация получается следующая:

```
with DataModule1.IBQuery1do begin
SQL.Clear;
SQL.Add('INSERT INTO cd (cd_name,
cd_year) VALUES (''Лучшие хиты FM'', 2004);');
ExecSQL;
end;
```

И, как всегда, правильный вариант ☺ — использование параметров:

```
with DataModule1.IBQuery1do begin
SQL.Clear;
SQL.Add('INSERT INTO cd (cd_name,
cd_year) VALUES (:P1, :P2);');
ParamByName('P1').AsString:='Лучшие хиты FM';
```

```
ParamByName('P2').AsInteger:=2004;
ExecSQL;
end;
```

Перво-наперво обратите внимание на то, что «зопускаем» запрос мы уже по-другому: вместо **Open** пишем **ExecSQL**. Дело в том, что метод **Open** мы вызываем в том случае, когда нам надо получить из базы набор данных (например, для запроса **SELECT**), а **ExecSQL** — когда никаких данных из базы получать не будем (как в последнем примере).

А теперь о том, почему же, собственно, надо так усложнять себе жизнь и вместо одной строки писать три. Ну, о преимуществах того, что при повторном добавлении данных не надо будет модифицировать текст запроса, я уже говорил. Но это еще не все.

Фактически, каждый раз при исполнении запроса СУБД выделяет под него ресурсы, а после выполнения освобождает их. А теперь представим ситуацию, когда вы добавляете несколько десятков, сотен, а то и тысяч записей (в цикле — например, после анализа какого-то лог-файла). Тогда такое же количество раз будет сделана подготовка и освобождение ресурсов. Для того чтобы этого избежать, делается приблизительно следующее:

```
//подготовка запроса
with DataModule1.IBQuery1do begin
SQL.Clear;
SQL.Add('INSERT INTO cd (cd_name, cd_year) VALUES
```

```
(':P1, :P2');
Prepare; //вот оно — выделение ресурсов. Только один раз!!!
end;
//а где-то на другом краю программы ☺
with DataModule1.IBQuery1do begin
ParamByName('P1').AsString:='Лучшие хиты FM';
ParamByName('P2').AsInteger:=2004;
Open;
end;
//и, по логике вещей, в самом конце программы — или если запрос больше не нужен:
```

```
DataModule1.IBQuery1.UnPrepare;
```

«Вот таким образом, Лом», — как говорил неунывающий капитан Врунгель.

У нас может возникнуть еще и такая проблема: если вы не указали кодировку при создании базы, или же кодировка добавляемой записи у вас отлична от кодировки базы, то такие строки автоматически не преобразуются (вы будете получать неприятное сообщение о делении на ноль). Для этого надо указывать фактическую кодировку в начале «неправильной» строки:

```
SQL.Add('INSERT INTO cd (cd_name, cd_year) VALUES (''_win1251лучшие хиты FM'', 2004);');
```

Естественно, если можно добавить записи, их можно и удалить. Для этого используется инструкция **DELETE**:

```
DELETE FROM имя_таблицы WHERE условие;
```

Обратите внимание на то, что после инструкции **DELETE** нет такого естественного (по крайней мере, как для меня) параметра **что удалить**. Дело в том, что удаляется ВСЕ, что отвечает условию **условие**:

```
DELETE FROM song WHERE song_artist = 1;
```

А если предложение **WHERE** опущено, тогда удаляются ВСЕ записи указанной таблицы:

```
DELETE FROM song;
```

Это — самая короткая форма данной инструкции.

Ну и последнее на сегодня — инструкция модифицирования данных **UPDATE**.

Синтаксис ее такой:

```
UPDATE <table> SET <новое значение>
WHERE <условие отбора>;
```

Использовать ее в повседневной жизни следует примерно так, как вы себе представляете:

```
UPDATE cd SET cd_name = :P1, cd_year = :P2 WHERE cd_id = :P3;
```

Теперь посмотрим, что же у нас получается. А получается нехорошо. Для из-

влечения данных — один запрос, один компонент. Для удаления — второй. Для модификации — третий. Для вставки данных — четвертый. Многовато будет. И что самое главное, мы нарушаем принцип оккамовой бритвы, который программисты интерпретируют так: «Не пиши код без явной необходимости».

Специально для удовлетворения этого правила был реализован класс **TIBCustomDataSet**, на основе которого создан компонент **TIBDataSet**, содержащий в себе все возможности по работе с набором данных — их извлечение, редактирование, удаление, добавление и сохранение. Если говорить по совести, то **TIBQuery** тоже наследник **TIBCustomDataSet** и написан он, **TIBQuery**, для совместимости и облегчения перехода с **BDE** на **IBX**. Ну а поскольку мы никуда не переходим, то быстренько удалим наши **TIBQuery** и весь код, который к ним относится (не издеваюсь я — просто на обычном запросе объяснять куда проще ☺), и вместо них тянем на форму **TIBDataSet**. Выбираем его в свойстве **DataSet** компонента **DataSource1** (или как там вы его назвали). Для **IBDataSet1** заполняем свойство **Database**. Для **IBDatabase1** устанавливаем свойство **Active** в **true**. То же делаем для **IBTransaction1**. Кроме того, в контекстном меню для той же **IBTransaction1** выбираем пункт **Transaction editor** и приводим его в соответствие тому, что представлено на рисунке 2. Подготовительная работа сделана, остались мелочи.

Окончание на стр. 43

Что слышат эксперты?

Прошу читателей обратить внимание на слово *почти*. Каждый стандарт звукозаписи вносит в саунд свои специфические искажения. Эмпешки в стандартном на сегодня разрешении 192...256 Кб/с не скрипят, как старый винил, не шумят и не завывают, как дешевый кассетный магнитофон (по-ученому этот стон у них зовется *детонацией*), зато существенно «подрезают» атаку и затухание звука. Впрочем, это подрезание заметно только на хорошем контроле. Например, на 24-битной звуковухе и паре правильных двухполосных колонок вы уже сможете заметить следы работы кодека, оставленные при преобразовании компакт-диска в MP3.

В журналах для относительно олдскульной и зажиточной публики авторы, как правило, уверенно замечают разницу в звучании усилителей за тысячу-две-три условных енов. В изданиях для публики более молодой, но тоже зажиточной, рядом с любым устройством, вплоть до цифрового эмулятора милицейского свистка, стоят волшебные слова *Cool Gad-get*. В смысле: купи себе гаджет и будешь кулом. А без гаджета ты ни разу не кул. Еще есть вариант для публики малообеспеченной и лишенной амбиций. Включи радио «Попсон» и будь доволен тем, что тебе крутят. А крутят по радио, как правило, все ту же эмпешку или аналогичную по качеству запись на мини-диске.

Понятно, что сравнивать модный цифровой свисток и Hi-End усилитель — занятие достаточно странное. Однако есть общие для различных видов аппаратуры технические характеристики. И есть разный в каждом отдельном случае воспринимающий звук пользователь. Который может за мелкие деньги купить приличную по соотношению цена-качество вещь, а может и полную ерунду, хоть сразу выбрасывать. Точно так же за большие деньги покупается либо настоящий

Виктор В. ПУШКАР

Давно отошли в область преданий времена, когда в компьютерной прессе всерьез обсуждался вопрос: «Компрессировать или не компрессировать?» В результате маньяки повышенного качества звука и фанаты экономии места на носителях информации вроде бы пришли к согласию. Да, иногда компрессировать полезно. Но очень аккуратно и с применением правильного кодека. Тогда на одном жестком диске или на десятке CD-R поместится целая фонотека, почти эквивалентная большому кожаному чемодану винила или катушек с магнитной лентой. При современных ценах на носители и их объемах появление на 15% большего диска или экономящего те же 15% алгоритма компрессии уже мало кто воспринимает как сенсацию. Любители Hi-Fi и Hi-End морщатся, но тоже изредка послушивают компрессированную музыку.

благородный девайс с суперзвучанием, либо условно-красивое дополнение к дорогой мебели.

Вот тут на помощь юзеру и приходят эксперты из толстых и тонких журналов. Когда они чего-нибудь слышат, нужно быть просто совсем глухим, чтобы этого не заметить. А когда они совсем не замечают разницы, не замечайте разницы и вы. Перефразируя Полиграфа Полиграфича Шарикова, главное, чтобы все. «Сегодня я трачу на шопинг штуцер денег!» (бурные аплодисменты, постепенно переходящие в овацию) ☺.

Впрочем, Имеющий Уши надеется, что наши читатели умеют отделять информацию от пропаганды. Также они, вероятно, умеют отделять и пропаганду, и информацию от личных слуховых ощущений. А прочитав эти заметки, слегка усовершенствуют сей столь полезный по жизни скил. Дабы получить от носителя корректный ответ на вопрос, вынесенный в заголовок наших заметок, для начала разобьем его на ряд

более конкретных вопросов. Их получается всего три.

Во-первых, ЧТО они слушают?

Если мы имеем в виду домашнее прослушивание, наиболее часто речь идет о фонограмме. Среди наших читателей есть достаточно много музыкантов различного уровня. А также любителей музыки различной степени продвинутой. От крайне замороченных постоянным пополнением коллекции меломанов до счастливых обладателей десятка правильных дисков на все случаи жизни. [Возможно, есть даже какое-то количество богатых людей, которые могут устраивать на домашней аппаратуре выступления выписанных из дальних стран звездочек, звездешек или просто хороших артистов. Но их явное меньшинство, чем музыкантов и меломанов со средним достатком.]

Эксперты по бытовой аппаратуре имеют свой малый джентльменский набор популярных фонограмм, которые считают эталонными в кругах экспертов по бытовой аппаратуре ☺. Лет 20 назад считалось хорошим тоном использовать для тестирования звукозаписи работы Алана Парсонса. Например, «Темную сторону Луны» Pink Floyd. Это действительно хорошая музыка, и саунд там очень красивый. Но много ли говорит это название людям, которые не знают, что такое Pink Floyd?

Обязательно ли пользоваться при оценке качества тем же набором записей, которым пользуется автор, его украинские или зарубежные коллеги? Скорее, обязательно пользоваться теми записями, которые вы хорошо знаете и которые сами слушали на разной аппаратуре. Набор услов-

но-эталонных дисков, используемый лично мной, тоже постепенно меняется. Но это в любом случае студиальные фонограммы разных жанров. Например, если на аппарате красиво звучит Led Zeppelin и Sonic Youth, другую рок-музыку он тоже нормально вытянет. Хотя, если вы слушаете только рок, дополнительно возьмите что-нибудь лирическое, вроде ранних the Who, или более жесткое, вроде Audioslave. Там, где звучит The Orb или Takemura, будет звучать и другая электроника. Кроме явно учебных записей или дисков, при записи которых участники сейшена перепутали цвета таблеток.

Возможно, вы слушаете музыку столь редкой душевности, что обозревателям из большинства толстых и тонких журналов она является только в ночном кошмаре: нойз, транс или ритуальные песни гаитянского вуду. Однако здесь вы полностью в своем праве. Проверьте аппарат на том, что вы чаще всего будете на нем заводить.

Во-вторых, СЛЫШАТ или делают вид, что слышат?

Мне приходилось читать рецензии на альбомы, которых рецензент не слушал. Или репортажи о событиях, на которых репортер отсутствовал. С тех пор, как появился Интернет, а с ним и привычка ленивых людей копировать материалы методом copy-paste, чаще пользуясь минимальным автопереводчиком, чем толстым бумажным словарем, меня сложно удивить чем-то из этой области. Вам случалось искать в Сетке реферат по синхронному метанию молота на сто метров с барьерами? Или по технологии бродильного производства в домашних условиях? Вот и ряду представителей прессы тоже случается таким образом искать материалы «своих» опусов...

Есть и другой подход. Более традиционный, но одновременно и более честный по отношению к читателям. Звуковое железо выдается обозревателю, юзается им неделю-другую, а по результатам пишется длинная телега индивидуальной ручной работы. Она может содержать сравнения с другим железом, а также (самое главное) данные объективного и субъективного тестирования. Говоря упрощенно, субъективное тестирование состоит в том, что эксперт прослушивает все тот же набор любимых пластинок и выдает свое скромное мнение.

Объективное состоит в снятии электроакустических параметров и проверке их соответствия стандартам отрасли.

УГОЛОК МАНЬЯКА:

«За» и «против» субъективной экспертизы.

Субъективная оценка качества звучания хороша тем, что:

✓ можно обойтись без дорогой измерительной аппаратуры;

✓ результат выдается в понятном большинству потенциальных юзеров формате.

В самом деле, когда говорят об излишней жесткости саунда, это, согласитесь, доходит быстрее, чем повышенный уровень интермодуляционных искажений с преобладанием четных составляющих высшего порядка.

Плоха субъективная оценка тем, что оставляет больше простора для подтасовки данных. Самый убитый девайс имеет шанс понравиться как минимум одному слабослышащему человеку. А если именно он пишет обзор?

Вот тут самое время поговорить о применяемых при измерении приборах. А также о стандартах, по которым проводятся эти измерения. Коэффициент гармоник или отношение сигнал-шум можно мерить самыми различными способами. Желательно, чтобы при этом была ссылка на стандарт, по которому они мерялись. Так проще и корректнее сравниваются данные по разным устройствам. Либо, если методика нестандартная, приводится ее описание, плюс пара скриншотов с осциллографа или спектроанализатора.

Кстати, «картинку» результатов теста тоже можно выстроить очень поразному. Чтобы искажения на ней были или совсем незаметными, или ой-какими ужасными ☹. Использовать для экспертизы плагины WinAmp — это все равно что пользоваться для измерения напряжения отверткой с лампочкой. Такой прибор называется индикатором, и все его показания с ученой точки зрения сводятся к «рабыть — не рабыть».

Выход из УГОЛКА МАНЬЯКА

В-третьих, кто решил, что ЭКСПЕРТ — именно эти люди?

Меня до глубины души трогают фразы вроде «эксперты считают» или «уче-

ными установлено». Либо пишущий считает экспертом самого себя, и тогда мы можем рядом с мнением видеть хотя бы его имя, а лучше еще и должность, звание, место работы. Либо он просто пытается спрятаться за спины вымышленных персонажей. А прятаться иногда приходится по очень простой причине.

Человек с тщательно тренированным слухом встречается так же редко, как совсем слабослышащий. Естественно, работа оркестрового музыканта помогает развивать слух, а работа молотобойца — этот самый слух безнадежно угробить. Также заметим, что индивидуальная чувствительность к нелинейным искажениям у здоровых с медицинской точки зрения людей различается на два порядка! Примерно так же сильно различается способность определять высоту звука. Если Х утверждает, что слышит разницу между двумя звуками, а У ее не слышит, Х скорее все-таки имеет лучший слух, чем просто дразнит У.

Вот и выходит, что чаще всего мы сталкиваемся со случаями избирательной глухоты. Например, целый ряд известных автору личностей гораздо лучше различает фразы, содержащие прямые предложения материальных благ, чем любые другие фразы. В смысле, «Денег хочешь, да?» Но это вряд ли может считаться патологией слуха. Скорее, к ней относится привычка к сурово компрессированной попсе с крайне зодранной эквалайзером «верхней серединой».

Как утверждают все те же остающиеся в тени эксперты, после пятнадцати, двадцати и более лет прослушивания попы они настолько привыкают к ее специфическому саунду, что начинают иногда пропускать мимо ушей даже фразы, содержащие прямые предложения материальных благ. Потому что круглосуточная и повсеместная попса через динамики за десятку — это, согласно легенде, всем поровну. Кроме тех, кто делит, естественно. А прочая музыка (рок, этно, электроника) предполагает более сложное разделение между слушателями. Ну ладно, господа капиталисты-рыночники, — между потребителями. Однако есть ли смысл этим самым потребителям покупать качественную звуковую аппаратуру, чтобы слушать убитые записи звездочек и звездешек?

Окончание. Начало на стр. 40–41

Возвращаемся к нашему IBDataset1. Формируем любой SELECT-запрос в его свойстве SelectSQL, например:

```
SELECT * FROM song;
```

А теперь выбираем в контекстном меню нашего компонента пункт Dataset Editor (рис. 3). Растерялись? Не стоит. Просто выберите в столбце Key Fields столбцы, которые будут формировать условие WHERE в запросах (поля первичных ключей, то есть; как мы уже когда-то вспоминали, они однозначно идентифицируют нашу сущность-запись), а в Update fields — те поля, которые надо будет модифицировать. После чего нажмите кнопку Generate SQL и, как пошутил один профессор, увидев кусок моего кода, «слезы радости не дают закончить предложение» ☺. Умная технология (класс, компонент — кому как больше нравится) сама сгенерировала все необходимые запросы на все случаи

жизни (рис. 4). Но и это еще не все! Как вы, наверное, помните, мы на все наши первичные ключи создавали генераторы, которые автоматически заполняли необходимые поля уникальными значениями. Их основным недостатком является то, что для получения значения, которое сгенерировал генератор, приходится заново открывать запрос. Но не при использовании TIB-Dataset. У него есть специальное свойство GeneratorField, в котором мы можем указать, какой именно генератор использовать, для какого поля и даже когда именно (рис. 5)!

Осталась одна-единственная последняя мелочь. Написать в обработчике закрытия формы (или нажатия кнопки) единственную строчку кода:

```
DataModule1.IBTransaction1.CommitRetaining;
```

Почему CommitRetaining, а не такой привычный уже Commit? А вот узнать это и будет вашим домашним заданием ☺. В случае чего — спишемся.

Беседка «Моего компьютера»

Отчет о первом заседании
Киевского Клуба
Любителей Фантастики (КЛФ)
«Портал»

ТРУРЛЬ
reader@mycomp.com.ua

Состоялось это шумное событие в июне 2004 года.

Создать Клуб — это полдела, вторая половина мероприятия — это создать интерес. Поэтому, прежде всего, мы пригласили интересных и ярких (с высоким коэффициентом свечения) личностей.

Среди почетных гостей присутствовали: делегация Селенинов (подаривших мешок лунной пыли), делегация Вогонов (в строительных касках), голова профессора Доуэля (с группой поддержки), делегация Алиенов (с транспарантом «Мы не Чужие, мы «свое» многих ваших своих»), известный космопроходец Ийон Тихий (в скафандре). Также на время в президиуме материализовывались Мохнатые Тени с Сириуса и три Терминатора различных моделей и степени сохранности.

(Было еще пару десятков делегаций микроскопических наноквириализаций, но из-за недоразумения с уборщицей они погибли прямо на трибуне во время своей программной речи.)

Поступили приветственные телеграммы от Гендальфа, капитана Немо, Мерлина, отца Кабани.

Затем народ принялся жить литературной жизнью.

Выступали писатели, читались доклады. Были и дискуссии (это когда уже сильно интересно, но еще без драки).

Программа первого заседания завершилась показом фантастического художественного фильма местной киностудии «Экспедиция к центру Земли». Сканс длился недолго, так как отважные путешественники на третьем метре глубины наткнулись на высоковольтный кабель.

Между прочим, через месяц состоялось и второе заседание КЛФ «Портал». О нем рассказывают такие байки, что верить им не следует. Поэтому я промолчу. Зато подсказываю: официальные версии описания происходящего сможете увидеть в свежих выпусках «Реальности Фантастики». Вот об августовском номере как раз я и расскажу.

✓ **Алексей Евтушенко «Имя для героя».**

Было дело. Признаюсь: написал Трурль в молодости с приятелем на пару роман. Фантастический, естественно. Вспомнилось это сейчас только потому, что самое большое число споров и остановок «литературного процесса» приходилось на выбор имен персонажей. Как назвать Фазтонского Диктатора, а как Земного Супершпиона, а как Гениального Профессора? Чтобы не истребить друг друга в творческой бесе-

де, пришлось на Васике написать генератор имен.

Кстати, начинающие «Хелло-ворлд-чики», отличная вам может быть тренировка. Сделайте нечто подобное. Прикиньте, что в программе следует иметь. Машина должна выдавать за раз по паре десятков слов (число букв в слове вы указываете по ходу дела). В слове должны присутствовать и гласные, и согласные, причем баланс их также должно устанавливать. К примеру, от «Скрыглбр» до «Эуэзлл» — догадаетесь, кстати, кто из них был «за наших», а кто против?

Герой рассказа Алексея Евтушенко — писатель. Он хоть и имел дома компьютер, но в сходной ситуации пошел другим путем. Лучше бы он этого не делал!

А что в деле именования персонажей может таить опасность? Так я вам и сказал... Сами прочитайте. И чтоб потом не говорили, что вас не предупреждали... Потому как придумывать имена (ники, прозвища) вам по жизни придется не раз. Тут главное — не ошибиться!

✓ **Виктор Точинов «Ночь накануне Дня дураков».**

Почему Ленский промазал в Онегина, а Экселенц попал в Льва Абалкина? Почему Шекспир убил Гамлета?

Сложны отношения авторов со своими героями. Отчего они зависят? Скажете — от баланса внутренней мизантропии и оптимизма? Это не ответ. А он-то от чего зависит, этот баланс? От пейзажа за окном? Помните у Стругацких в «Понедельнике...», в воображаемом будущем было два мира, разгороженных Железной Стеной, — «Мир Страх перед Будущим» и «Мир Гуманного Воображения». В первом обитали персонажи преимущественно Западных писателей, во втором — наших.

Лет двадцать назад был популярен один фантастический ужастик. Написали его Теодор Л. Томас и Вильгельм Кейт. Назывался он Клон (<http://lib.ru/INOFAANT/TOMAS/clon.txt>). От него впоследствии произошло множество иных «клонов» — уже литературных и киношных. Рассказ там был о том, как человечество дохмичилось до такой степени, что породило из отходов производства злобнейшую жизнь. И та пошла гулять и закусывать. Ох, и народу полегло... В общем, классический привет из-за той стороны Железной Стены.

На эту же самую тему вы можете прочесть рассказ Виктора Точинова. Человек это с нашей ментальностью, советской, так сказать. Вам интересно узнать, как НАШ автор обойдется со своими

героями?

✓ **Михаил Назаренко «За пределами ведомых нам полей (Эта грубая магия)».**

Фэнтези — очень хитрый жанр. Можно более-менее внятно сказать, где начинается и заканчивается научная фантастика: есть ориентиры. А вот фэнтези, где ее пределы?

Автор исследования по всем правилам формальной логики отнес к ней такие произведения таких авторов (давным-давно вам известных, живших столетия тому назад), что, как только убеждаешься, что он не разыгрывает читателя, то просто останавливаешься в восхищении: «А ведь точно!»

Специально не скажу, кто пятьсот лет назад работал Толкиеном, а кто замещал Желязны по средневековой эпохе. Сами увидите. Очень неожиданный результат получите.

И чтобы поддержать автора статьи в его логической игре, давайте найдем теперь в нашей современности несколько неожиданных книг, которые можно отнести к канонической фэнтези. Я начну, а вы потом продолжите. Вот, к примеру, отгадайте название магического повествования, в котором упоминается множество заклинаний. Предназначены они для материализации таких удивительных персонажей, что тот же средневековый фантаст, если бы кто ему рассказал, просто отказался бы верить. Итак, думаем... Раз, два, три...

Точно — это телефонный справочник!

✓ **Михаил Назаренко «Короткие и необычные истории».**

В первом же абзаце читаем: «...написать очень короткий рассказ, далее называемый миниатюрой, — куда сложнее, чем обычный рассказ или повесть...» Что впоследствии автор нам и доказывает.

Это литературное исследование на этот раз действительно о «коротке некуда» фантастических историях. На пяти страницах автор пересказывает нам 14 сюжетов, а также дает определение жанра, топологию и логику его построения.

Такие статьи лучше всего слушать. Они звучат как интереснейший доклад, наполненный множеством анекдотов и афоризмов. Впрочем, так оно однажды и произошло. Где? Прочитайте.

✓ **Геннадий Прашкевич «Территория греха».**

Самая объемная, самая содержательная, самая оригинальная, самая неожиданная и удивительная вещь в номере. А рассказать внятно о ней не получается. Почему?

Потому что она о Жизни.

Вот вы можете пересказать СВОЮ жизнь, да так, чтобы это опубликовали? То есть, чтобы было интересно читать. Если вы при этом не космонавт, не охотник на зомби и не изобретатель Эликсира Могуущества... Начать рассказ, конечно, сможете, но через некоторое время сами заметите, что повествование ушло куда-то в сторону. И вот речь уже шла о событиях сопутствующих, но не менее важных, а вы уже не о себе рассказываете, а о иных людях, как о знакомых (что еще как-то можно понять), так и о вообще чужих (что уж совсем необъяснимо)...

А может, это и нормально? Может, наша жизнь — это и есть цепочка встреч с удивительными людьми и необычными обстоятельствами? И кому в этом повесть больше, тот может, в конце концов, сказать, что жизнь прожил интересную. Геннадий Прашкевич повезло. Но вы помните — нужно еще и уметь рассказывать.

Привет???

✓ «Одна особенность, которую я замечая, — практически ВСЕ программы и компьютерщики любят фантастику, которую взалел и даже давась поглощают в прямо-таки рекордных количествах олимпийскими темпами. Странно все это.

В чем же причина такого ухода от реальности — в обилии и доступности информации? Есть такое, наверное...

В таком душегрейном и всем понятном эгоизме и желании выразиться?

Так ведь нет, большинство компьютерщиков — тихие и безобидные, разве что на вид иногда своеобразные...

В безграничности фантазии?

Или мы и, правда, все подвинутые слегка?..

А может — это отдушина или прозрение красоты и поэзии, таящейся в наборах битов?

Может, кто в «Беседке» выскажет мнение? lagif

Согласен? Если нет — пожалте на трибуну, включаем микрофон!

Привет!!!

Журнал «Реальность фантастики» создавался для любителей жанра, фанатов.

Как «Мой компьютер игровой» — для геймеров. Но вот вы замечаете: и в нашем журнале периодически появляются статьи на игровую тему. Для большинства читателей — этого как раз хватает, чтобы приобщиться к новым и интересным разработкам. А если проснется больший интерес — так тогда можно и «основной» тематический журнал купить.

Мы считаем, что разнообразить тематику — это проявлять дополнительную заботу о своем читателе. Так делали и делают проверенные временем лидеры периодики. Пусть они и доказывают по основной своей тематике, что Знание — это Сила, а Наука — это Жизнь (и Химия — это тоже Жизнь),

а Техникай лучше всего заниматься Молодежи.

Поэтому, находясь в пределах одного «Издательского Дома», кое-какие художественные приветствия временами будут проникать и из РФ в МК. Так что не удивляйтесь — в этом номере имеется у нас и фантастический рассказ. Он же компьютерный рассказ. Все по теме!

* * *

Процессор по шине байты гоняет,
Видяха пиксели рисует...

Надо и мне делом заняться.

pas(al)

Совершенно верно. Пора вернуться к нашим клубным делам. Читаем письма.

Сайты наших читателей

В распорядке дня Трурля обязательно выделено время для обзора сайтов, которые сделали МК-шники. Потому как приятно, знаете ли, потом заявить на весь журнальный мир — а посмотрите-ка, какие у нас талантливые читатели! И идеи генерят, и дизайнят вовсю, и кодируют полным ходом!

✓ «Привет, Трурль! У меня впервые появился серьезный повод отметить в «Беседке». Думаю, он будет интересен многим читателям журнала. После беглого изучения HTML передо мной долго стоял вопрос, о чем же будет мой собственный сайт. На сетевых просторах хотелось реализовать что-нибудь оригинальное и полезное, но, казалось, все хорошие идеи уже были заняты. И тогда посмотрел на книжную полку, где в ряд стояли до дыр прочитанные выпуски РФ. В глазах засверкали молнии, и процесс пошел!

В итоге, приглашаю всех желающих посетить Клуб читателей журнала «Реальность фантастики» по адресу www.rfclub.narod.ru. Есть все возможности для общения, обсуждения публикаций и т.п. Сайт еще немного сыроват, но ведется постоянная работа над наполнением. Условия принятия в Клуб очень просты — нужно отправить письмо с рассказом о себе по адресу rfclub@yandex.ru. Эта информация будет (по желанию) выложена на сайте, что является привилегией вступления. В общем, заходите!» Дима Вазурин

Да, что такое? Опять фантастика. Ну, не отпускает она нас сегодня...

Хорошо, раз такое дело, оцените работу Дмитрия? Напишите, критикуйте, если к чему придумаетесь. Полезно это для любого автора.

Еще добавлю вам ссылку на официальный сайт журнала www.rf.com.ua. Там тоже интересно.

«Джо Кокер не вец,
это — спанель...»

✓ «Да, хотелось бы поднять еще одну проблему: неужели читатели не могут подписываться в сообщениях своими настоящими именами? Честно говоря, смотреть на ники в письмах как-то не очень приятно, к тому же такие, как,

например, КК». Алексей

Думаю, Алексей, что это — больше мода... Или стеснительные они. Потому как при использовании электронной почты анонимность и так достигается полнейшая.

А иногда бывает, что в письме вообще нет подписи. Тогда Трурль лезет в свойства письма и выдирает те крупнцы идентификации, которые там прописаны служебно. Тогда получается... как получается.

Ресетомания

✓ «Да! И по поводу кнопки Reset! Предлагаю эту кнопку параллельно основной вывести в подъезд, в почтовый ящик. Чтоб первым узнавать о прибитии любимого журнала...»

Хороша идея? Упал журнал в ящик, юзер тут как тут!

Вот только, как бы научить почтовый ящик не реагировать на счета за телефон? Интернетчики-то знают, что это такое! Счет иногда бывает тяжелее журнала.

Д/З

Как поведет себя профессиональный укротитель и ускоритель домашних компьютеров, когда в пору летних отпусков и каникул останется без привычных атрибутов Абсолютной Власти — клавиатуры и мыши? Безжалостные солнечные морские пляжи, неумолимые горы, реки и луга, неговорящие родственники оторвали Digital-ного труженика от монитора и приказали:

«Отдыхай! Развлекайся!.. Стой, а что это ты в карман спрянул? Нападонник? Эээ — нет, а ну, выкладывай!»

Но так как мы понимаем, что резко менять образ жизни опасно для здоровья, то дадим вам летнее домашнее задание, связанное с компьютерами. Точнее мы его пару недель назад уже давали. А это напоминание.

Нужно найти в чужом городе Интернетское заведение и

1) убедить клубного админа, что «Мой компьютер» — лучший журнал;

2) принять почту от родного провайдера (не с бесплатного сервера, а того, что за денежки);

3) узнать погоду в родном городе;

4) сыграть в любимую игрушку;

5) сбросить с цифрового фотоаппарата нащелканные кадры на CD или флешку, чтобы освободить тому память.

А потом обязательно рассказать о победах Трурлю.

Хоккуарий

В завалах своего стола
Нашел пятидюймовую дискету.
Да, были времена...

Неспешно пальчиком по клавише тычет
Тётя-почтальон.
Толпа у стойки.
Sunset

Deus ex machina

— В молодости, внученька, когда компьютеров еще не было, я мог в уме перемножить 534 на 721.

— Деда, не выдумывай.

Извлечение из заседания конгрегации иезуитов от 5 июля 1633 года.

Святая Инквизиция (СИ). Рассмотрим дело Галилео Галилея, проживающего в местечке Арчетри близ Флоренции, констатируем, что представленная им 3D-модель Солнечной системы выполнена неубедительно. При запуске презентации на исполнение последняя остается неподвижной. Это именно неподвижность, а не зависание. Что однозначно говорит о неверной изначальной гипотезе, на которой она построена. При контрольном использовании экспертами пакета моделирования 3DRun-1631-Anno-Domini выяснилось, что реального движения можно добиться лишь при вращении Солнца вокруг Земли.

Что вы скажете в свое оправдание? **Галилей Галилео.** Ваши эксперты — дилетанты. Во время моделирования в свойствах Земли они прописали у нее плотность, как у воды, потому что, видите ли, им в этот момент хотелось пить. А плотность Солнца была задана равной плотности золота, так как им показалось, что оно так же блестит. Вы называете это качественной экспертной оценкой?

А Она вертится!

СИ. Это все разговоры. Изображение на экране неподвижно.

Галилей Галилео. Да вы просто не специалисты. Это же все презентация. Ну, чуть не отладил.

СИ. Не путайте нас терминами. Она неподвижна. А вот вы вертитесь.

Галилей Галилео. Да, я верчусь! За четыре часа вашего заседания я понял, что вам важна исключительно внешняя сторона событий. Впрочем, это ваш глобальный стиль работы.

(Эх, надо было им анимированный GIF заделать — и все дела. А я расстался... и все зря).

СИ. Он безнадежен. Палач, отключите ему бесперебойку...

— Деда, ты мне вчера сказал, что было время, когда не было компьютеров. Признаться — ты шутил?

— Нет, внученька, было такое время.

— Ты думаешь если я маленькая, то можно меня обманывать? А я уже в третий класс хожу. Не верю!

Dear Вильям. Опять не застал тебя в театре. Прочитай эту записку и обязательно найди время для ответа. Мне, как твоему постоянному режиссеру, и

Игорь Н. ЛИТОВЧЕНКО
igorlitovchenko@yandex.ru

по совместительству техническому директору театра «Глобус», важно уточнить пару моментов в нашей последней постановке. Ну, ты помнишь: акт 5 сцена 2, тот эпизод, где:

Отелло. Ты перед сном молилась, Дездемона? Избави бог убить тебя, души не подготовив...

Дездемона. Но что произошло?

Отелло. Ты подарила Кассию на память подарок мой, платок! ...Я видел сам платок в его руках. Веб-камера не врет! Меня обман твой превращает в камень...

Дездемона. Тогда он где-нибудь его нашел. Платка ему я в жизни не давала. Спроси, он подтвердит.

Отелло. Мне монитор все подтвердил. Я верю пикселям, а не словам...

Dear Вильям. Ты, как человек пишущий, увлекающийся, и несколько далекий от техники, можешь позволить себе некоторые неточности, но мое дело их подправить.

Во-первых, не стоит вводить в ткань сюжета такие модные вещицы, как вся эта телекоммуникация. Пройдет пара десятилетий, мода на нее закончится, ее забудут. И творения Шекспира станут непонятны большинству театральных поклонников.

Во-вторых, все предыдущие ключевые сцены происходят у тебя в замке, в полутьме, при свете факелов. Разрешающей способности веб-камер будет явно недостаточно, чтобы что-то зафиксировать.

В-третьих, какой еще «монитор»? Напоминаю тебе, что, по сюжету, тобою же сочиненному, мавр видел платок лично. Хотя, если ты таким образом подчеркиваешь психологическое давление, оказываемое им на Дездемону, то, может, такой ход событий и правомочен. Но! К сожалению, даже эти моменты я не могу с тобой обсудить. А репетиции стоят. Твой друг Р. Бербедаж

— Деда, проснись — это опять я.

— А... гхм... хм... что случилось?

— А мобилок, когда ты был в таком же возрасте, как я сейчас, тоже, скажешь, не было?

— Откуда, внученька?

— Ты хочешь сказать, что вы таскали за собой по улице провода? В жизни не поверю!

Из Указа Императора Российской империи от 24.12.25 г.

«...По моему высочайшему повелению было проведено расследование последнего случая флеш-моба, устроенного группой военнослужащих на

Сенатской площади 14-го декабря, 1825-го года.

Установлено, что в результате рассылки почтовых отправлений с анонимного IP-адреса было оторвано от мест несения службы около 1000 военнослужащих императорских полков. Им было предписано собраться в указанном месте и по команде производить сложные маневрирования с выкриками неумодных державе фраз.

Как выяснилось, около половины участников данного модного сетевого безобразия не имели представления, что группа организаторов будет использовать их присутствие для накрутки рейтинга мероприятия.

Дабы оградить граждан Российской империи в будущем от подобных бесчинств, повелеваю: электронную почту на Руси упразднить, Интернет на Руси запретить, провайдеров всех сечь плетьюми, фидо разогнать, модераторов сослать за Урал, модемы все спалить...» Император Николай I».

— Деда, так, получается, и фотографии в твоё время не было?

— Как это не было? Была.

— А как же вы смотрели фотки без мониторов?

— На бумаге.

— Электронной?

— Мистер Гуд? Я знаю, ты где-то здесь в кустах. Ах! Мистер Гуд? Ну, хорошо, сэр мистер бескарыстный разбойник Робин Артур Гуд.

— Чего тебе, гнусный шериф? Что ты кричишь в моем лесу?

— Уф, наконец-то откликнулся. Давай поговорим. Ну что ты в последнее время делаешь? Это же беспредел на весь Шервудский лес.

— Да — но, согласись, это благородный беспредел. Я, помнишь ли, граблю богатых и отдаю нагробленному бедным.

— Пусть. Вот ты за последнюю неделю ограбил десять почтенных Ноттингемских лордов, причем отнял у них мобильные телефоны. Так?

— Да. Я отдал их беднякам. Которые до ночи вынуждены работать на полях безжалостных лордов, а в это время семьи волнуются о их здоровье.

— Ну, хорошо, дело хоть и противозаконное, но ты можешь хоть формально представлять его как благородное. Но скажи мне, Робин, во имя всего святого, ЗАЧЕМ ты позволил все сотовые ретрансляторы компании ШервудТЕЛ в округе?

— Они вампиры. Это же надо — 2 фунта 12 шиллингов за одну песочную минуту драги!

— Да, но других-то операторов у нас нет. И твои бедняки остались с телефонами, но без связи... Стой, куда ты, мы же не договорили?! Послушай, может, лучше опять грабь почтовые кареты?

Ау, Робин?! Ушел... И так с ним всегда. Да, нелегко дается мне мое шерифское жолование.

— Деда, а как ты с бабушкой в молодости познакомился? Без Интернета?

— Я ее встретил в клубе.

— Компьютерном?

— Сельском, детка.

— Адьютант, туман рассеивается?

— Никак нет, господин император.

— Маршала Нея ко мне!

— ...Вы звали меня, Бонапарт?

— Да, Битва длится уже шесть часов.

А я уже совсем запутался! Что происходит? Мы отступаем? Где противник, где мои войска? Где связь, в конце концов?

— Прискорбная ситуация. Наши серверы управления боем лежат. Прусские хакеры провели массированную DDoS атаку. Мы не можем связаться с генералом Мильо, с обозами, с арьергардом.

— А моя старая гвардия?

— Они наступают в направлении плато Мон-Сен-Жан. Беда только в том, что генерол Веллингтон с кавалерией обошел их с флангов. А предупредить их об этом мы не можем — Сеть бездействует, роутеры в руках неприятеля.

— Маршал, ну а сами вы представляете, где мы сейчас находимся?

— Могу только предположить... Не исключено, что деревья на горизонте — это лес Суаньи. Единственное, что я могу утверждать точно, вон та деревушка к югу от нас называется Ватерлоо...

— Деда, я только сейчас додумалась. А как вас тогда в первом классе учили писать, если клавиатур не было?

— А мы писали ручкой с чернилами.

— Это как, пальцы окунали в чернила?

— Ох, как тебе объяснить — это были не наши ручки, не живые.

Уважаемый господин Прокопович! Сообщение ваше получил. Прошу прощения, что не сразу его обнаружил. Спам-с удручает.

Милостивый государь, я понимаю вашу озабоченность сроками представления в ваше издательство моей рукописи «Мертвые души, том второй». Рукопись была подготовлена вовремя, и отформатирована в соответствии с традиционными стилями печати. Я даже учел ваши пожелания и переименовал ее в «Мертвые души возвращаются».

Однако накануне произошел прискорбный случай. В результате известной вам эпидемии почтового червя «Я

ж тебе підманула» винчестер со всей информацией был непоправимо поврежден. Обращение ко всем специалистам, включая медиумов, не принесло положительного результата.

Имею опасения, что рукопись утрачена бесповоротно.

Искренне ваш, Николай Васильевич Гоголь. Москва, дня 12, февраля месяца, года 1852-го.

— Деда, деда, а как вы чатились в молодости без компьютера?

— Да мы и не чатились тогда вообще. Мы встречались и общались голо-сом, а не глупыми смайликами.

— Бедный деда...

— Прозит, Волли!

— Твое здоровье, Анти!

— Не называй меня этим дурацким прозвищем!

— А кто начал? Хорошо, твоё здоровье, Антонио Сальери. Тебе не кажется, что в последнее время ты слишком раздражен?

— Да, я раздражен, Вольфганг Амадей! Да. И ты — причина этого раздражения. И не делай такие глаза. Лучше скажи, почему это твою музыку раскупают, а мою никто не берет. Это так меня злит!

— А я тебе уже много раз говорил: не экономь там, где это не нужно. Вот я кодирую свои симфонии в MP1-Layer-3 с битрейтом 320 Кбит/с. А ты?

— А что я? Ты что, мерил?

— Да, представь себе. Мерил. А у тебя максимум 120 Кбит/с. Что, не так разве? А это уже музыка для мобил... Ты всегда жадничаешь, Антонио, там, где это не обязательно. Вот даже это вино, что ты купил: фу — дешевое. Вкус какой-то неестественный. Чего ты самого не пьешь? Сидишь и как будто ждешь чего-то...

— Деда, а DVD-шки в твоё время были?

— Детка, мне в обед — двести лет. Какие DVD-шки?

— Бедненький, так ты в детстве с VHS-ками мучился? Теперь я понимаю, почему ты в очках...

— Ну, так слушай дальше. Дело уже к ночи шло, когда прибегает ко мне дьяк и глаголет: «Велит тебе Царь-батюшка...»

— Нууу, сам?

— А то ж (да ты наливай-то). Дьяк и говорит: «Иван свет Федоров, царь велит к утру распечатать ему книгу подарочную для стамбульского посла». В презент, значит, разумеешь? «Передай царю», — глаголю...

— Нуууу, самому?

— А то ж. «Передай царю, что не смогу. Дрова с принтера слетели... Вся поленица...» Вскоре опять прибегает и вещает: «Царь Иоанн Васильевич ска-

зали: «Раз ты Иван всей Руси первопечатник, так тресни, а сделай!»

«Не могу, — отвечаю. — Чернила в принтере посохли. Пробовал печатать — не текст получается, а лошадь полосатая, как та, что арапы в царский зверинец подарили...»

Через две лучины опять дьяк: «Царь Иоанн Четвертый Грозный сказали: “Не будет книги — в острог!”»

Ну, тут я уразумел, пришла пора. Достал из-за печи свой ручной печатный станок, который еще когда смастерил, гранки свои старые достал — надежные свинцовые... и отпечатал. На лучшем пергаменте!

...Приходит дьяк, с опричниками уже, я и говорю: «Штоф с царя твоего, забирай работу». Во, была история. Да ты наливай, не мешкай...

— Деда, я так тебя жалею. Хочешь шоколадку?

— Спасибо, внученька. Да успокойся. Ну не было всего этого в моей молодости. Зато потом много чего появилось. И репликаторы эти всякие, и машины временные всякие, и нуль-транспортировки...

— Все равно, несправедливо это как-то...

— Алло, господин Маркони? Что-то у вас с утра мобилник молчал?

— Сорри, мистер Попов. Это у вас в Петербурге утро. У нас тут еще ночь была. Деньги на счету закончились, пока купил карточку, пока разблокировал номер... Впрочем, слушаю вас внимательно.

— Хорошо. Так мы можем приступить к нашему намеченному эксперименту?

— Иеес, конечно.

— Итак, я через минуту приведу в действие электроискровой когерер...

— Это то устройство, что я предпочитаю называть радиопередатчик?

— Да, сударь, как вам будет угодно. Так вот напоминаю: через ваш индикатор... хорошо, по-вашему, радиодетектор, должна проскочить искра. Если это произойдет, тут же мне говорите. Итак, включаю!

— ...Ваууу! Получилось! Ши... Сорри! Мистер Попов, так что же это получается: это мы с вами изобрели-таки радио?!

— А вы еще сомневались! Мы с вами молодцы — САМИ додумались. Киньте по этому поводу SMS-ку мистеру Морзе. Он обещал помочь с кодировками...

— Деда, я возьму папин хронолет?

— Да зачем тебе, детка? Это вроде не детская игрушка.

— Да мне... там... в прошлое надо... в общем, скажешь — реферат по истории...

— Ну хорошо. Что-то твой папа говорил, вроде, руками там ничего нельзя трогать... В общем, внученька, когда вернешься — не забудь ручки вымыть...

КОМ
на історичній вулиці
роботу

**КОМП'ЮТЕРИ
КОМПЛЕКТУЮЧІ
МОБІЛЬНІ ТЕЛЕФОНИ**

КРЕДИТ!

Перемоги 9, оф. 35
с 236-86-50
[klev.ua](#)
[ev.ua](#)

ВИБОРУ НАДІЙНОСТІ

КОМ

КРЕДИТ
% ПЕРШЫЙ ВЗНОС
87-33-35
роова, 3 оф. 812

Комп'ютери та
комплектуючі до них
вул. Воробейського, 31г

DO/ATX	3213 грн.
FDD/ATX	2646 грн.
/ATX	1917 грн.
DD/ATX	1863 грн.
/ATX	1323 грн.

**216 74 83
216 59 17**

www.euro-trade.kiev.ua

кредит (8%) річних
10 грн. incosoft
рухлика!

49

ФАКС-МОДЕМИ
VECTOR, ZYXEL, GVC, D-LINK, ACORP)
Внутрішній -- від 60 грн
Зовнішній -- від 151 грн
ціною по суботах - знижка 3%
www.incosoft.com.ua

ницького 26Б1, оф. 12
89, 234.53.35

ЕРВІС 

кондиціонери
в різних умовах

за самими
НИЗЬКИМИ
цінами

LG, Samsung, Mitsubishi
Ел. Адж. Самсунг, Міцубісі

236 88 00
www.kic.com.ua

aspark
АСПАРК
Сертифікована якість
доступні ціни

процесор AthlonXP 2400+
термостерська паста nForce2 Ultra 400
м'ягкий 256MB DDR
оригінальний диск 80GB
GeForce 4MX 440 64MB TV
сховище CD-RW 52/32/52
сховище 1,44 MB
укомплектовано 5-1
гарантією з блоком живлення 300Вт
авіапітера, мишка, кеймод
автоматично

К ЗА НАЙНІЖИМІ ЦІНАМИ!

Залізничне шосе, 57

www.aspark.com.ua
ВЕС-КРАМНИЦЯ

017 0018405-03

Наименование	грн.	у.о.	код
Switch 8 port Surecom 10/100 Mbps	94	17	15
Switch 16 port Surecom 10/100 Mbps	249	45	15
Switch Hub 16 port Focus 10/100	1023	185	15

Корпуса

Корпус JNC Middle Tower SJA 702+D	96	18	16
Корпус ATX JNC RJA 209	107	20	4
Корпус ATX JNC RJA 217	118	22	4
Корпус MIDDLE ATX-3008-5 300W	124	23	19
Корпус MIDDLE ATX-3008-6 300W	124	23	19
MIDDLE ATX-6042-B (300W) темн.	144	27	4
MIDDLE ATX-6043-1 (300W) бел.	144	27	4
MIDDLE ATX-6046-1 (300W) бел.	150	28	4
MIDDLE ATX-6044 C10 (300W) серый	150	28	4
Корпус ATX JNC RJA 202	155	29	4

Прочее

Плазменная панель NEC PlasmaSign	3915	21	
----------------------------------	------	----	--

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ**Струйные принтеры**

CANON, HP, EPSON, LEXMARK от	240	44	18
Lexmark Z612 (A4, 2400*1200)	272	49	10
LEXMARK Color JetPrinter Z605, 2 к.	273	51	8
Lexmark Z605	284	53	4
Epson Stylus C43UX	320	60	2
EPSON C43SX A4 LPT / EPSON C43UX L	340	63	12
Принтер Canon BJC-1250X A4 USB	343	62	15
EPSON STYLUS C43 UX A4, 2880x720dpi	353	64	8
Canon i250	357	67	2
HP DJ 3550/3650 14" 10 стр./мин	378	70	12
CANON BJC 1250/350 4800x1200 12-8	394	73	12
HP DJ 3550 (14стр./мин 2400*1200dpi)	407	76	4
Принтер Canon BJC-350X A4 USB	409	74	15
Принтер Canon i250	409	73	1
Canon i-250	420	75	22
HP 3650	420	75	22
Epson Stylus C63 PE	421	79	2
Принтер Canon i350	476	85	1
HP Photosmart 7260	532	95	22
HP 5150	560	100	22
Принтер Canon i455	588	105	1
Epson Stylus C84	597	112	2
Epson Stylus C84 Photo	645	121	2
Epson Stylus Photo R200	826	155	2
HP Photosmart 7460	842	158	2
Epson Stylus Photo R300	1146	215	2

Лазерные принтеры

Принтер Samsung ML-1210	818	152	11
SAMSUNG ML-1210/1510(12ppm,600*)	837	155	12
Принтер Samsung ML-1710	839	156	11
Samsung ML 1210 (LPT, USB)	860	155	10
Принтер EPSON EPL-6200	885	158	1
Принтер Samsung ML-1710(4xV)	896	160	1
Xerox Phaser 3120/3121(LPT,USB)	902	162	22
Samsung ML 1710	904	169	8
CANON, HP, Brother HL, Samsung от	959	176	18
HP LJ 1010W	970	182	2
HP LJ 1010 A4	974	182	4
HP LaserJet 1010 USB 2.0 A4, 12 стр	974	182	8
HP-1010/1015/1150/1220/1300	990		
Принтер HP LJ 1010W	1019	182	1
Canon LBP-1120 1-я заправка 50%	1084		
Принтер Canon LBP-1120	1092	195	1
HP LJ 1300 A4 19стр./мин (new) LPT	1712	317	12
Принтер HP LJ 1300	1764	315	1
Принтер EPSON AcuLaser C900 Color	2894	536	19
HP LJ 2300	3114	582	4
Принтер HP LaserJet 2500 Color	5108	946	19

Сканеры

ScanExpress 1200 UB+ 48bit (slim)	221	41	12
Mustek ScanExpress 1200 UB+	226	42	11
Сканер Mustek 1200UB+	243	45	19
MUSTEK 1200 UB+ A4, 600*1200, USB	244	44	10
Сканер Mustek 1200 CU Be@rrow	259	48	19
MUSTEK Bi@R FEW 1200 CU 600x1200	273	51	8
Сканер Mustek Be@R Row 1200 CU Plus	280	50	1
Сканер Mustek Be@rrow 2400 CU	291	54	11
Сканер Mustek 2400 CU Plus Be@rrow	297	55	19
Сканер Mustek Be@R Row 2400 CU Plus	308	55	1
BenQ 5550 48bit 1200x2400dpi	310	58	20
Mustek Be@rrow 2400 CS	312	58	11
MUSTEK Bi@R FEW 2400 CU 1200x2400	332	62	8
Be@rrow 2448TA Plus USB 2.0, слот-сканер	385	72	4
Сканер HP Scan Jet 2400, 1200 dpi	393	73	11
HP SJ 2400 USB	396	74	8
HP ScanJet 2400 C A4, 1200dpi, USB	417	78	4
BenQ 5150C 48bit 1200x2400dpi	417	78	20
Сканер HP ScanJet 2400 C	431	77	1
Be@rrow 2448TA PRO 1200x2400 USB2.0	432	80	12
Сканер Microtek ScanMaker 4800	437	78	1
Mustek Be@rrow 2448TA Pro	452	84	11
Epson Perfection 1670	501	84	2
Сканер Epson Perfection 1670U Photo	636	115	15
Microtek ScanMaker 5900 Plus	666	125	2
Сканер HP ScanJet 3970C	697	126	15
Perfection 2400 foto, A4, 2400 x 480	1062	192	15

Источники бесперебойного питания (UPS)

Super Power VT525/550/600/1000	189	35	12
ИБП 400 РСМ BACK PRO	205	38	19
Superpower VT 525 525VA	214	40	4
EVER POWER 500VA тел порт	214	40	20
PowerMist 400+ (AVR)	216	39	10
Superpower VT 625	225	42	4
EVER POWER 500VA с AVR, тел порт	230	43	20
ИБП 350 APC CS	319	59	19
APC BK 500/620/650/1000/2000(акция)	335	62	12
ИБП 500 APC RS	356	66	19
EVER POWER 1000VA тел порт	459	86	20
N-Power SmartVision 700 VA	706	126	1

Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры

Фильтр SVEN Optimo 3m	16	3	19
-----------------------	----	---	----

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Картриджи			
EPSON 1013401/14401 к 480 40 20 бл	11	2	12
Canon BCI-21/24 бл к 2100 S100	27	5	12
Тонер OKI PAGE 8W/8P(6w)	119	22	12
Картридж HP 6656/6657/51645	120		22
HP C6614Aa for 610C 640C black	140	26	12
Картридж HP 6578/6625 цветн	175		22
E-16 PC/FC 200-330	437	81	12

ЦИФРОВАЯ ТЕХНИКА

Цифровые фотоаппараты			
Mustek MDC 4000 (3.1 Mpx)	694	125	10
Olympus C-160 3 Mpx + 2.5x dig. Zo	710	133	20
Olympus CAMEDIA C-150 (2.0 Mpx)	722	130	10
Фотоапп. OLYMPUS C150	756	140	19
Olympus C-160 diger 3 Mpx + 2.5x	758	142	20
Фотоапп. TRUST 910Z PCWERC@M	783	145	19
BenQ Digital Camera 5330 USB	1020	191	20
Olympus CAMEDIA C-350 Zoom	1277	230	10
Olympus C-460Zoom 4 Mpx 3x optical	1522	285	20
BenQ Digital Camera C50 USB2560x192	1629	305	20
FUJIFINEPix 55000		437	21

Наименование	грн.	у.о.	код
Цифровой фотоаппарат Olympus Camedia			
Olympus Camedia C-360Zoom			215
Digital Camera CASIO EX10M EX-Z40			445
Olympus Camedia C-8080 Ultra Zoom			900

ОРТЕХНИКА**Копировальные аппараты**

Canon FC-108/208/128/228/6512	1375		22
-------------------------------	------	--	----

Многофункциональные устройства

Epson Stylus CX 3200 5760x720	719	130	15
HP Psc 1210 (Принтер, Сканер, Копир)	724	131	15
WorkCentre FE16e/M15/A15	980		22
Canon PC-D320 Copier / Printer	2520	450	22
Canon iR-1210 (копир+принтер)	3871	700	15

Факсы

FAX PANASONIC KX-FX343RU	710	132	11
FAX PANASONIC KX-FT74 RU	759	141	11
FAX PANASONIC KX-FT78 RU	868	165	11

Мобильные телефоны

Siemens M55	159	21	
LG W3000	122	21	
Samsung SGH-X100	178	21	
Samsung SGH-A800	171	21	
Nokia 7210	260	21	
LG G5500	299	21	

Услуги

Ремонт, Сборка, Обслуживание ПК	15		22
Ремонт принтеров	40		12
100Mb, FTP, SSH, CGI, Shell, Perl, PHP, Jmy	54	10	14
Размещ. серверов серверной стойки	544	100	14
Установка и настройка ОС UNIX	1088	200	14
Установка и настр. Windows NT Интерн	1088	200	14
Ремонт+модернизация ПК			18
Ремонт ПК			17
Модернизация любых ПК			17
Бесплатные консультации по ПК			17
Консультации по модернизации ПК			17
Покупка комплектующих Б/У			17
Покупка компьютеров Б/У			17
Замена старых ПК на новые			17
Покупка периферийных устройств Б/У			17
Настройка ПК			17
Продажа поддержанных ПК			17
Продажа поддержанных комплектующих			17
Изготовление ПК по заказу			17

Заправка картриджей

Заправка картриджа всех типов от	10		22
Заправка лазерных картриджа от	43	8	4
Заправка лазерных картриджа от	45		22
Заправка картриджа (лазер, стр.)			19

Ремонт

ремонт материнских плат, от	27	5	4
Услуги по ремонту ПК, настройка ПО	30		19
ремонт ноутбуков, от	107	20	4
ремонт мониторов			4
ремонт КПК			4
ремонт и восстановление HDD			4
офисной техники (копиры, принтеры)			4
Покупка комплектующих Б/У			17
Покупка компьютеров Б/У			17
Замена старых ПК на новые			17
Ремонт ПК			17

Модернизация ПК

Модернизация с покупкой Б/У комп-х	54	10	12
Модернизация ПК			19
Настройка ПК			17
Модернизация любых ПК			17
Модернизация мониторов			17
Модернизация принтеров			17

Доступ в Интернет

Выделенные линии от 64кб, от	50		19
Выделенные линии от 1 Гб	189	35	12
64Кб, от	631	116	6
128Кб, от	1257	231	6
256Кб, от	2513	462	6
512Кб, от	5484	1008	6

Постоянный доступ к сети

Home (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0.25	6
Бизнес время (пн-пт 08:00-22:00)	3	0.48	6
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	6

По фиксированной абонплате, в месяц

Выделенные линии от 64кб, от	50		19
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	6
Internet Unlimited	120	22	6
карточка 3Ббечером&ночью(18-09+с.н.)	243	45	12

ЮНИМ

■ копировальные аппараты	■ принтеры
■ факсимильные аппараты	■ комп'ютеры
■ витратні матеріали	
■ монтаж комп'ютерних мереж	
■ технічне обслуговування комп'ютерів, факсів, інтернетів	
■ заправка картриджів	
■ сканери	
■ канцелярія, папір	

Україна. 01001. м. Київ, вул. Пушкінська, 326
тел. 229 69 29. 228 52 09. 228 31 56
e-mail: unim@nbi.com.ua

комп'ютери від 249

ноутбуки, комплектуючі, домашні кінотеатри, оптика, периферія

з 1.07.04 по 31.07.04 при замовленні комп'ютера в подарунок модем

гарантія 3 роки, кредит, замовлення по телефону та в салоні

доставка та підключення безкоштовно

СИТ trade

Сучасні інформаційні Технології

м. Київ, вул. О. Кошиця 11

оф. 416, т. 565-39-61, 565-42-77

www.sit-ua.com

e-mail: sit@sit-ua.com

icq175666964

Код	Название фирмы	Стр
1	1 Инком (044-2489774,2415601,76)	49
2	3D Systems (044-4540866, 4540867)	50
3	ASBIS-Украина	35
4	Aspark (044-2962639,2529758)	49
5	IC book	51
6	IT Park (044-4647178)	51
7	Samsung	2,52
8	А-Гама (044-4590390, 2368650)	49
9	Автоцентр (044-4418428)	21
10	Виоком (044-5373335)	49
11	Евротрейд (044-2167483, 2165917)	49
12	Инкосафт (044-2464389,2345335)	4,49
13	Киевстар	5
14	Колокол (044-4617988)	29
15	КомТехСервис (044-2368800,2368432)	49
16	КСАНТЕН (044-5645632)	50
17	ПрагмаТех (044-4575720,4530258)	50
18	Пульсар (4517046, 4516654, 2689641)	
19	СИТ (044-5654277,5653961)	50
20	Укркомплект (044-5691410, 4593804)	50
21	Цифровой Мир (044-2308700)	39
22	Юним (044-2296929, 2285209)	50

GIGANT
ГІГАНТ
УКРКОМПЛЕКТ
м. Київ, вул. МАР