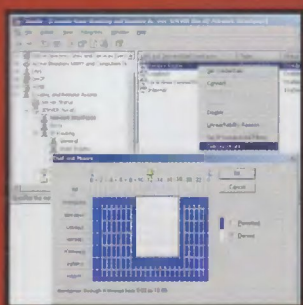


МОИ КОМПЬЮТЕР

#04

04 (383)

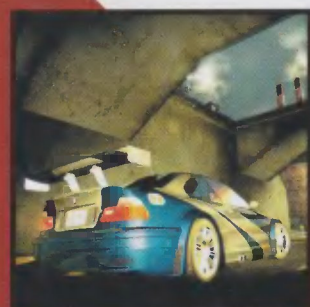
23.01-30.01.2006



#Самострой Маленькая сеть в больших руках-3

Настраиваем совместный доступ к Интернету
в сети под управлением Windows 2003 Server.

36



#Игры

Ты гонишь, ямщик!

Need For Speed: Most
Wanted - преемственность традиций
идеального рейсинга. Канадцы из EA Games
не опускают планку!

42

#мАбила Мобилизация от Samsung

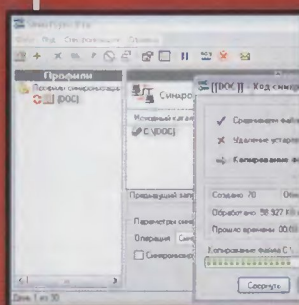
Знакомим читателей МК с мобильными
телефонами корейской компании Samsung.
Сегодня вас ждет обзор новинок.

стр.14



#Софт-гардероб Способы размножения файлов

28

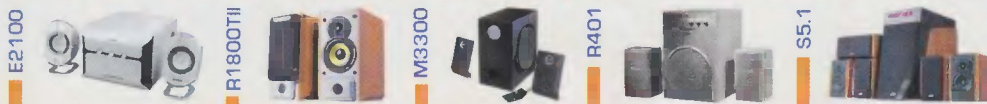


Обзор программ, позволяющих
синхронизировать данные на
разных компьютерах,
одновременно обеспечивая их
сохранность на случай сбоя
одного из них.

подписной
ИНДЕКС

35327

WWW.MYCOMPUTER.UA



Edifier

The
Audio
Artist

www.edifier.com.ua



ML-1615

уяви задокументовану перевагу

Лазерні принтери Samsung – знову найкращий “Вибір року”!

Які якості треба мати, щоб стати чемпіоном серед чорно-білих лазерних принтерів? Стильний дизайн? Компактні розміри? Якість друку? Швидкість друку? Економічність? Звісно, так. Але найголовніше – всі ці якості мають бути в найоптимальнішому співвідношенні. Саме в такому, як у принтера Samsung ML-1615. Перемога лазерних принтерів Samsung в конкурсі “Вибір року – 2005” – ще один беззаперечний факт на користь Вашого рішення.

Інфо-служба Самсунг Електронікс: 8-800-5020000
(дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua



ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №4,
23.01.2006. Тираж: 20 500.

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», 1998–2005.

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.

Железный редактор: Олег Касич.

Редакторы: Игорь Ким, Антон Шостаковский

Художественный редактор: Андрей Шмаркотюк.

Музыкальный редактор: Виктор Пушкар.

Эпистолярный редактор: Трурль.

Литературные редакторы:

Анна Китаева, Данил Перцов.

Верстка: Сергей Овсяник.

Художники: Федор Сергеев, Елена Маслова.

Корректор: Елена Харитоненко.

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

Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк

Отдел маркетинга: Надежда Николаева,

Роман Бураковский.

Реклама: Олег Федоров,

Валентина Маркевич-Кравченко.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Сбыт: Лариса Остаповская.

Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можав.

Отдел полиграфии: Алексей Литвиненко.

Экспедирование: Михаил Ковальчук.

Разработка Web-сайта:

© студия «J.K.» Design.

Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.

Пред. Издательского дома в Харькове:

Вячеслав Белов (viacheslavb@ua.fm)

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Фотоувод: ООО «ТВ-ПРИНТ» тел: (044) 464-7321

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 Печоти»

тел.: (044) 559-2655

Цена договорная.

ВНИМАНИЕ, ПРОМОКАЦИЯ

Условия конкурса на странице 4

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 01 Вячеслав БЕЛОВ
Интернет — фабрика миллионеров
Курьезный сетевой проект с миллионным эффектом.
стр. 12–13, 24
- 02 Виталий КЛЕЦКО
Мобилизация от Samsung
Новые мобильные телефоны Samsung.
стр. 14–18
- 03 Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n
Телевизор — где угодно
ТВ-тюнер от MSI.
стр. 19
- 04 Александр КОНДАУРОВ
Самолечение без фатального исхода
Предосторожности и первая помощь при потере информации.
стр. 20–23
- 05 Олександр ТКАЧЕНКО aka SoSHOK
Наодинці з ODYS'ом
Недорогой mp3-плеер с удобным подключением.
стр. 24
- 06 Сергей ЯРЕМЧУК
Язык до Киева доведет
Переключатель раскладки клавиатуры для Linux.
стр. 26–27
- 07 Сергей Уваров
Способы размножения файлов
Обзор программ синхронизации данных между компьютерами.
стр. 28–30, 34
- 08 Сергей ЯРЕМЧУК
Охотник на шпионов
Anti-Spy.Info — утилита для обеспечения персональной безопасности пользователя.
стр. 31, 38
- 09 Александр САНЖАРЕВСКИЙ
Мауакни 3D-графикой
Стандартные визуализаторы из пакета Maya.
стр. 32–34
- 10 Кирилл СИМОНОВ aka WINsoft
Барские забавы — 6
Плагин под IE для работы с Vengo.ru.
стр. 35
- 11 Александр ПОПОВ (pXantom)
Маленькая сеть в больших руках-3
Раздача Интернета в сети под управлением Windows 2003 Server.
стр. 36–37
- 12 Сергей ПАРИЖСКИЙ
Перевод с russkogo на русский
Разработаем сценарий на PHP для перевода в транслит и обратно.
стр. 38–39
- 13 Александр АРХИПЕНКО
Философия равенства
Продолжаем решать полиномиальные уравнения на C++.
стр. 40, 43
- 14 Кирилл Симонов aka WINsoft
На помощь юзеру
Способы подключения справки к программе, написанной на VB.
стр. 41
- 15 Андрей НЕЧИПОРЕНКО aka Carmelo, Дмитрий БОСЕНКО aka Demon
Ты гонишь, ямщик!
Need For Speed: Most Wanted.
стр. 42–43
- 16 ТРУРЛЬ
Беседка «Моего компьютера»
Школа юного МК-шника.
стр. 44–45

Внимание!

Новый конкурс!

Сформируй МК по своему вкусу!

Уважаемые читатели!

Мы стремимся сделать «Мой компьютер» еще более интересным и полезным для каждого из вас! Поэтому нам очень важно узнать ваше мнение о наполнении еженедельника, понять, какие темы для вас наиболее интересны.

Просим вас выставить балл по каждой из приведенных ниже тем по принципу:

5 — эта тема меня интересует больше всего

4 — эта тема для меня интересна

3 — я читаю статьи по этой теме от случая к случаю, наравне с другими

2 — я практически не интересуюсь этой темой

1 — эта тема не интересна вообще.

Перечень тематик:

1. Компьютерное «железо» (**a** — Подробный обзор конкретного устройства, **b** — Обзор-тестирование нескольких подобных продуктов)

2. Цифровая фототехника — (**a** — Подробный обзор конкретного устройства, **b** — Обзор-тестирование нескольких подобных продуктов)

3. Мобильные устройства — телефоны, КПК, смартфоны, ноутбуки — (**a** — Подробный обзор конкретного устройства, **b** — Обзор-тестирование нескольких подобных продуктов)

4. Акустика и звуковые карты («Имеющий уши») — (**a** — Подробный обзор конкретного устройства, **b** — Обзор-тестирование нескольких подобных продуктов)

5. Интервью с яркими представителями IT-индустрии

6. Софт (**a** — Тематические обзоры программных продуктов, **b** — Углубленное описание возможностей конкретных программ)

7. Обучение работе с конкретными программами (Step by Step)

8. Тематические обзоры сайтов

9. Программирование

10. Игры

Свое мнение вы можете высказать, отослав **SMS с текстом: 5027 [пробел] порядковый номер (с подпунктом) темы и баллом на номер 1051**

Стоимость 1 SMS — 50 копеек (с НДС). **Пример:** Если вас больше всего интересуют тематические обзоры программных продуктов, SMS примет вид: **5027 [пробел] 6** (т.е. порядковый номер темы) **[пробел] b** (т.е. подпункт темы) **[пробел] 5** (т.е. количество баллов). Если подпункта в теме нет, указывайте только порядковый номер и балл.

Услуга доступна для абонентов ACE&BASE, КИЕВСТАР, DJUICE и SIM-SIM, UMC, ДЖИНС.

Сервис предоставлен компанией «Евроинформ». Телефон службы технической поддержки: (056) 770-4897.

Лицензия Киевстар ДКЗУ: № 009503 от 12.04.2001,

Лицензия UMC ДКЗУ: ГЛС АА № 223305 от 12.11.2002.

Вы можете отправлять любое количество SMS за любой из предложенных вариантов ответов. Результаты опроса будут обязательно учтены нами при формировании номеров «МК».

Среди наиболее активных участников будут разыграны ценные призы!
Благодарим вас за ответы!

ИНТЕРНЕТ

Денежное дельце

Американский поставщик услуг доступа в Интернет получит нежданную прибыль — \$11.2 млрд. Именно такую сумму выплатит житель Флориды Джеймс Маккалла, признанный виновным в рассылке спама. Исковое заявление против Маккалла было подано еще в 2003 году провайдером CIS Internet Services, оказывающем услуги доступа в Сеть в Айове и Иллинойсе.

Как утверждалось в иске, ответчик разослал более 280 миллионов нежелательных рекламных сообщений. Судебное слушание по иску состоялось 23 декабря 2005 года. Однако наказание Маккалла не ограничивается только выплатой денежного штрафа в пользу провайдера, спамеру также запрещено пользоваться Интернетом в течение трех лет.

Владелец CIS Internet Services Роберт Крамер доволен решением федерального суда и говорит, что эта судебная тяжба установила новые стандарты в

борьбе с рассылщиками «мусорных» писем. Но сооснователь и вице-президент антиспамерской организации Coalition Against Unsolicited Commercial E-mail (CAUCE) Джон Мозена утверждает, что судебный процесс по иску Крамера не решит проблем со спамом, поскольку рассылка нежелательных рекламных сообщений по электронной почте не является противозаконной в США. Мозена считает, что тут может помочь только принятие федерального антиспамового закона, подобного тому, который существует сегодня в Австралии.

Источник: Компьюлента

Забег ищеек

Более 40% всех поисковых запросов в США были выполнены Google, который оставил далеко позади все остальные поисковики. Такие данные предоставила аналитическая компания comScore Networks на основе исследования американского поискового рынка в ноябре 2005 года.

Поисковой системе Yahoo, которая занимает второе место, принадлежит 29.5% всех запросов в отчетном перио-

де, сообщает Info World. В 2004 году Google также занимала позиции лидера, а за ним следовала Yahoo. Таким образом, за год Google удалось увеличить свою долю на рынке США на 5.2%, в то время как доля Yahoo выросла на 2.5%.

На третьем месте, по данным comScore Networks, находится Microsoft, чья рыночная доля сократилась с 16% до 14.2%. На четвертой строке удерживается поисковик AOL, принадлежащий компании Time Warner, его доля также уменьшилась с 9.1% год назад до 8.7% в ноябре этого года. Наконец, пятерку лидеров замыкает поисковая система Ask Jeeves, владеет которой компания InterActiveCorp. Ее доля выросла за год на 1% и достигла 6.5% американского поискового рынка.

Всего в ноябре прошлого года жителями США было сделано 5.15 миллиарда поисковых запросов, что на 9% превышает показатели 2004 года.

Источник: Компьюлента

Мэйляндекс

Два крупнейших портала российского Интернета — Mail.Ru и Яндекс — до-

ВНИМАНИЕ!

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

Винница

- ✓ Магазин «Світ книги», ул. Келецька
- ✓ Лоток на углу Кошубинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Киоски «СВ-почта»

Донецк

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
- ✓ ул. Артема, 131-а
- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Киоски «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Киоски «Факты»
- ✓ Книжный рынок «Петровка»
- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
- ✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
- ✓ ул. Жилианская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Киоски «Торгпресса»
- ✓ Киоски «Интерпресса»

Мариуполь

- ✓ Киоски «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ киоски Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок
- ✓ магазин «BOOKS»

ПОДПИСКА — 2006

- ✎ Подписаться на «Мой компьютер» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 35327. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц — 12,05 грн, 3 месяца — 35,9 грн, 6 месяцев — 71,20 грн, 12 месяцев — 141,90 грн
- ✎ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-pass.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrprensa.kiev.ua.

- ✎ Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев

Саммит* 254-5050,
KSS* 270-6220,
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

Истар (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.

говорились о стратегическом партнерстве в области поисковых технологий и контекстной рекламы. Согласно договоренности, с начала 2006 года на портале Mail.Ru установлен поисковый механизм, разработанный компанией Яндекс, а на страницах с результатами поиска вся контекстная реклама будет размещаться при помощи системы Яндекс.Директ. В конце 2005 года у Mail.Ru закончился контракт с поставщиком поискового решения компанией Google, и руководством компании было принято решение изучить все существующие конкурентоспособные предложения в этой области. В качестве потенциальных партнеров рассматривались несколько крупных российских и зарубежных поисковых систем, в том числе и прежний поставщик. «Решение о выборе Яндекса в качестве партнера, предоставляющего систему продажи контекстной рекламы, а также поисковое решение была принята исходя из совокупности многих факторов, — говорит генеральный директор компании Mail.Ru Дмитрий Гришин. — С одной стороны, это возможность предложить пользователям портала качественный поисковый механизм, адаптированный для русскоязычных пользователей, с другой — за счет этого сотрудничества мы планируем значительно повысить наши доходы от продажи контекстной рекламы». «Мы рады, что можем предложить нашим клиентам новую качественную и эффективную площадку поисковой рекламы, — добавляет Алексей Третьяков, коммерческий директор компании «Яндекс». — С подключением Поиска@Mail.Ru рекламодатели Яндекс.Директа получают как заметное увеличение количества показов, так и рост целевой аудитории».

Источник: Mail.ru

Источники:

Компьюлента: compulenta.ru

Mail.ru: www.mail.ru

ПРОГРАММЫ

С поднятым забралом

Компания Novell сообщила о своем решении сделать открытым код приложения AppArmor, приобретенного компанией у Immunix и выпущенного недавно уже под маркой Novell. AppArmor — это эффективная и простая в использовании система безопасности для Linux. Она направлена на защиту как приложений, так и самой ОС от внешних и внутренних атак, вирусов и вредоносных программ. AppArmor останавливает атаки еще до того, как они влияют на систему, поэтому для работы с ней не нужны постоянно обновляющиеся заплатки.

Программа AppArmor будет лицензирована по GNU. Исходный код можно будет скачать с сайта Opensuse.org. Благодаря открытию кодов разработчики смогут создавать версии AppArmor, работающие не только с SuSE, но и с другими Linux-системами.

Источник: 3Dnews

Alloy from all

Бесплатный windows-медиаплеер Light Alloy компании Softella предоставляет все основные функции современных медиапроигрывателей — поддержку большого числа форматов видео и субтитров, управление параметрами изображения без обращения к настройкам кодека, составление плейлистов, быструю перемотку, сохранение кадра фильма.

Главное достоинство Light Alloy — незначительное потребление системных ресурсов в процессе воспроизведения. Кроме того, Light Alloy имеет множество оригинальных и очень полезных опций, которых вы не найдете в большинстве других плееров, — возможность управления компьютером с пульта ДУ, функция принудительного включения оверлея, заметно улучшающая качество изображения, и т.д.

Размер программы — 1.24 Мб, скачать можно отсюда: li.ru/go?3dnews.ru/files/pub/tools/video_players/LAsetup_3.5.zip.

Источник: 3Dnews

Кодеки на любой вкус

Вышло очередное обновление пакета кодеков от KL Software. В состав K-Lite Mega Codec Pack входят три продукта компании: пакет кодеков K-Lite Codec Pack Full и альтернативные версии плееров QuickTime и Real Player (QuickTime Alternative и Real Alternative). Кроме того, он включает проигрыватель BSplayer, фильтр ffdshow, инструмент MMCompView 1.10, позволяющий определить, какие кодеки и фильтры ActiveX установлены в системе, инструмент Sherlock для определения некорректной работы кодеков и т.д.

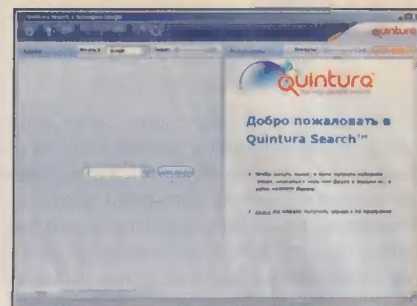
Также в этой версии обновлены: CoreAVC (до версии 0.0.0.4), проигрыватель QuickTime Alternative, Haali Media Splitter. Размер — 28.6 Мб, адрес для скачивания: fileforum.betanews.com/sendfile/1080441198/1/klmcodec148.exe.

Источник: 3Dnews

Любовь с первого клика

Quintura объявляет о выпуске окончательной версии бесплатной поисковой программы Quintura Search. Программа работает по технологии «поиск одним кликом», помогающую находить наиболее релевантную информацию в Интернете, чем выгодно отличается от своих известных аналогов. Quintura Search дает возможность пользователю создавать и сохранять собственные области поиска (смысловые карты), а также предоставлять их другим.

Quintura Search предлагает для уточнения смысла запроса использовать термины (подсказки), которые по смыслу связаны со словами запроса. «Поиск одним кликом» позволяет пользователю конкретизировать смысл (значение) поискового запроса путем добавления/удаления ключевых слов на визуальной карте и клика мышью. Это сужает область поиска и позволяет находить искомую информацию быстрее, даже если она имеет низкий рейтинг и не отображена на первых страницах поисковых результатов.



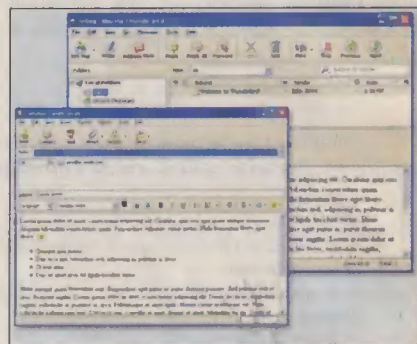
Программа Quintura Search распространяется бесплатно. Для ее работы требуется ОС Windows 98/ME/2000/XP/2003 и Microsoft Internet Explorer версии 5.5 или выше.

Загрузка программы Quintura Search и расширений: www.quintura.com/ru/download.

Источник: Internet.Ru

Вестник-буревестник

Разработчики Mozilla Thunderbird общаются о завершении работы над версией 1.5 этого бесплатного почтового клиента.



Mozilla Thunderbird является улучшенной и доработанной версией почтового клиента, входящего в состав пакета Mozilla Suite. Программа позиционируется как бесплатная альтернатива Microsoft Outlook. Помимо непосредственно чтения почты (в том числе в формате HTML), Thunderbird может работать с новостными группами и RSS-каналами.

Поддерживается работа с цифровыми подписями и шифрованием. Возможности почтового клиента могут быть существенно расширены при помощи плагинов.

Mozilla Thunderbird выпускается для операционных систем Windows, Linux и MacOS X. Поддерживаются различные национальные языки.

Основные отличия версии 1.5:

- ✓ возможность автоматического обновления как самого почтового клиента, так и дополнений (плагинов) к нему;
- ✓ проверка правописания непосредственно в момент написания текста;
- ✓ встроенный определитель «фишинга» позволит защитить пользователей от подобных атак;
- ✓ возможность взаимодействия с anti-spam-фильтрами на стороне почтового сервера;
- ✓ улучшена поддержка RSS и подкастинга;
- ✓ добавлена возможность удаления вложений в письмах;
- ✓ поддержка аутентификации Kerberos;

- ✓ автоматическое сохранение черновиков;
- ✓ поддержка фильтров для папки «Входящие»;
- ✓ улучшенная функциональность и интерфейс настроек;
- ✓ многочисленные улучшения в области защиты и безопасности.

Загрузка программы Mozilla Thunderbird 1.5: mozilla.mirrors.tds.net/pub/mozilla.org/thunderbird/releases/1.5/win32/ru/Thunderbird%20Setup%201.5.exe, размер 6.1 Мб.

Источник: Internet.Ru

Источники:

3Dnews: www.3dnews.ru

Internet.Ru: internet.ru

ТЕХНОЛОГИИ

Горячие головы...

Новые процессоры Intel Celeron D с индексами 352 и 356 будут изготавливаться по нормам 65-нанометровой технологии. По неофициальной информации, Celeron D 352 и 356 будут основаны на ядре Cedar Mill и получат 512 Кб кэш-памяти второго уровня, что в два раза больше, чем у современных представителей семейства Celeron D. Новые чипы будут работать с 533-МГц системной шиной и получат поддержку 64-рядных расширений. Вместе с процессорами Celeron D компания Intel, предположительно, выпустит новый чип Pentium 4 671 (ядро Cedar Mill). Эта модель получит поддержку технологии многоточности HyperThreading, а вот поддержка системы виртуализации будет отсутствовать. Тактовая частота процессора составит 3.8 ГГц. Кроме того, The Register упоминает о новом двухъядерном чипе Pentium D 960 с тактовой частотой 3.6 ГГц (65-нанометровый техпроцесс), который также должен быть анонсирован в ближайшее время. В первой половине 2007 года может состояться презентация четвертого поколения мобильной платформы Centrino, известной сейчас под кодовым названием Santa Rosa. The Register, ссылаясь на японский сайт PCWatch, отмечает, что в состав Santa Rosa войдут чипсет Crestline (преемник Intel Express 945GM и 945PM), контроллер беспроводных локальных сетей Kedron и мобильный процессор Merom. Процессоры Merom будут производиться по 65-нанометровой технологии, получат 4 Мб кэша второго уровня и ряд нововведений, которые позволят поднять производительность при одновременном снижении энергопотребления. Частота системной шины Merom составит 800 МГц, однако при использовании совместно с современной платформой Centrino Duo процессоры Merom будут работать с системной шиной с частотой 667 МГц. Презентация Merom должна состояться, ориентировочно, в третьем квартале текущего года.

Источник: Компьюлента

...и мощные ядра

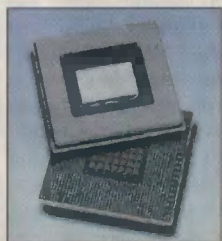
Компания Intel совсем недавно анонсировала чипсеты 945GZ и 945PL, но

уже во втором квартале на смену им придут 946GZ и 946PL. Серия 945/955 была анонсирована во второй половине 2005 года как mainstream-решения с поддержкой двухъядерных процессоров. В конце прошлого года были также анонсированы базовые наборы системной логики серии 975, призванные заменить собой 955-ю серию. Такая стремительная смена чипсетов создает серьезные трудности для производителей материнских плат, они едва успевают налаживать производство, как его тут же приходится сворачивать и начинать штамповать платы уже на основе новых решений. Кроме того, активное продвижение интерфейса PCI-Express со стороны Intel вызвало в минувшем году серьезный дефицит low-end чипсетов 865- и 915-серий с AGP-портом, что привело к усилению позиций компании AMD в данном сегменте рынка. Нынешняя смена чипсетов вызвана тем, что 945GZ и 945PL не поддерживают процессоры на ядре Conroe, тогда как 946GZ и 946PL имеют поддержку всех новых процессоров на базе Conroe, Smithfield и Presler.

Источник: 3DNews

Сработано по-военному

Компания Mercury Computer Systems, зарекомендовавшая себя главным компьютерным милитаристом, анонсировала выпуск Power Block 200 — третьего изделия в семействе аппаратных продуктов, построенных на базе процессора Cell Broadband Engine (BE), лицензионное соглашение о котором компания подписала с IBM полгода назад. Новинка является первым устройством на Cell BE, заключенным в усиленный корпус для работы в неблагоприятных условиях. Необходимость использования усиленного корпуса продиктована областью применения Power Block 200 — изделие представляет собой военное оборудование. По



мнению разработчиков, в боевом окружении XXI века важно обеспечить военнотранспортным средствам возможность доступа к большому количеству датчиков в реальном времени. Работа с большим объемом данных и подготовка на их основе картины поля боя требует значительной вычислительной мощности. Размещение соответствующих ресурсов в танках, бронетранспортерах и высокомобиль-

ных многоцелевых колесных транспортных средствах (таких как Hummer) требует, говоря словами официального пресс-релиза, «беспрецедентного уровня процессорной плотности в корпусе повышенной защищенности, который может противостоять суровым условиям поля боя». Заявленная производительность компьютера — 200 Gflops, по оценке разработчиков, эквивалентна вычислительной мощи 12–20 процессоров PowerPC или 45 процессоров Intel Pentium 4. Помимо получения и обработки данных от датчиков, компьютер ориентирован на решение задач связи, распознавания целей, слежения, позиционирования и привязки к местности, визуализации земной поверхности, обработки видео и статических изображений, выделения признаков. Начало поставок PowerBlock 200 намечено на первую половину 2007 года.

Источник: IXBT

Еще одно NVIDIAнье

Компания NVIDIA анонсировала выход двух новых наборов системной логики для процессоров Intel: NVIDIA nForce4 SLI XE MCP и NVIDIA nForce4 Ultra MCP. Таким образом, NVIDIA бу-



дет обладать полной линейкой чипсетов в разных ценовых сегментах для платформы Intel (nForce4 SLI X16 Enthusiast — \$150, nForce4 SLI XE Performance Mainstream — \$99, nForce4 Ultra Mainstream — \$89). Благодаря использованию чипсетов NVIDIA nForce4 SLI в материнских платах под процессоры Intel стало возможным создавать системы с мощной подсистемой видео, работающей в режиме SLI. Основными партнерами компании по применению микросхем SLI XE являются компании MSI, ECS, EPOX, BIostar, Jetway и Foxconn. Основными партнерами по чипсету Ultra являются Foxconn, EPOX и Biostar.

Источник: IXBT

Мажорная нота

Тайваньская компания MSI объявила о выпуске своего ноутбука на новой платформе Intel Centrino Duo (Napa) — модель S262. Технические характеристики новинки:

- ✓ платформа: Intel Centrino Duo, двухъядерный процессор Yonah, чипсет



Intel 945GM, сетевое решение Intel PRO/Wireless 3945 a/b/g;

✓ ОС: Microsoft Windows XP Home/Professional;

✓ ОЗУ: 2 слота DDR2 SO-DIMM, от 256 Мб до 1 Гб памяти;

✓ дисплей: 12.1" LCD TFT с разрешением WXGA (1280x800 пикселей);

✓ слот PCMCIA 2.1;

✓ кардридер: MMC/SD/MS/MS Pro;

✓ жесткий диск объемом до 100 Гб;

✓ оптический привод: комбопривод или DVD-RW;

✓ ethernet-адаптер 10/100/1000 Мбит/с, встроенная карта Intel 3945 a/b/g WLAN;

✓ порты расширения: 3 USB 2.0, 1 IEEE 1394, по 1 разъем для микрофона и наушников, RJ11 и RJ45;

✓ емкость аккумуляторов: 2400/4800 мА/ч;

✓ размеры: 303x225x28-30 мм;

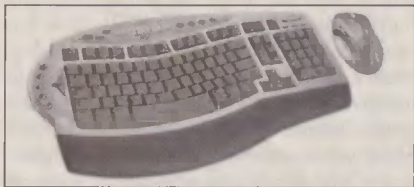
✓ вес: 1.95 кг.

Поставки MSI S262 начнутся уже в следующем месяце, о цене не сообщается.

Источник: 3DNews

Microsoft Apple

Компания Microsoft планирует выпустить беспроводной набор из клавиатуры и мыши для компьютеров Apple. Набор Wireless Laser Desktop появится на складах магазинов уже летом этого



года по цене около \$100. Среди несомненных достоинств клавиатуры маркетологи Microsoft отмечают ее серебристый цвет, плавные формы, защиту от проникновения жидкостей и пыли. На клавиатуре присутствуют стандартные для «Макинтошей» функциональные клавиши (правда, без фирменных значков Apple), а также широкий набор мультимедийных клавиш: для вызова почтового клиента, web-браузера, чата, музыкального проигрывателя и прочих необходимых в повседневной жизни программ. Колесо лазерной мыши будет иметь возможность наклона в сторону для работы с функцией масштабирования. Это первый подобный эксперимент Microsoft. Все «железные»

продукты, выпускавшиеся софтверным гигантом ранее, предназначались исключительно для PC и Windows. Впрочем, и в традиционной для себя области программного обеспечения компании есть что предложить поклонникам «Маков».

Источник: Компьюлента

39 попугаев

9 января шведская компания Hasselblad своим пресс-релизом объявила о выходе на рынок нового чемпиона цифровой фотографии, профессионального фотоаппарата Hasselblad H2D-39 с размером матрицы 39 миллионов пикселей. Устройство базируется на флагманском продукте компании H2 и об-



ладает рядом уникальных свойств, в том числе фирменной технологией Digital APO Correction (DAC), позволяющей максимально точно передавать естественные цвета. В дополнение будет выпущено три бэка CFH-39, CF-39 и CF-39MS, совместимых с фотографическим оборудованием серий H и V этой фирмы. Внутри фотоаппарата встроен винчестер, поскольку размер одной фотографии в полном разрешении достигает 78 Мб — флешек не напасешься. Базовая цена новинки составляет \$30 000. Доступность покупателям — с февраля месяца. Похоже, пленочным аппаратам жить осталось совсем недолго.

Источник: Hasselblad

Отфлешованный антивирус

Корейская компания IOCELL объявила о выпуске первого в мире устройства хранения информации на основе флэш-памяти со встроенной комплексной антивирусной защитой — VaccineDrive. Комплексный подход производителя к защите данных, хранящихся на таком носителе, обеспечивает защиту не только от вирусов, но также борется со spyware, adware и другими вредоносными программами. Антивирусное ПО на флэш-носителе VaccineDrive установлено в скрытый от пользователя раздел памяти, при подключении к ПК, имеющему доступ в Интернет, оно автоматически обновит свои базы. Объем памяти VaccineDrive колеблется от 128 Мб до 2 Гб, каких-либо особенностей по части работы его как флэш-накопителя, подключаемого по USB, не наблюдается. По желанию пользователя с помощью антивирусного ПО можно проверить не только содержимое самого устройства, но и жесткие диски или другие съемные накопители, подключенные к ПК пользователя. Производитель

гарантирует отсутствие конфликтов с другими антивирусными программами, которые могут быть установлены пользователем. Технология, по которой создана серия VaccineDrive, запатентована IOCELL, однако сама идея может всколыхнуть рынок флэш-накопителей, развивающийся в последнее время экстенсивно — за счет увеличения объемов устройств и скоростных характеристик. Здесь же мы имеем дело с качественно новой особенностью, которая к тому же может принести немалый дополнительный доход и разработчикам антивирусного ПО в виде отчислений от проданных устройств.

Источник: IXBT

Verbatim запускает пластинку

Verbatim анонсировала новый оптический носитель — диск Mini DVD+R Double-Layer (DL). Объем диска диаметром 8 см равен 2.66 Гб. Диски предназначены для использования с портативными видеокамерами, которые появятся в этом году, и пишущими DVD-приводами с поддержкой записи на двухслойных



дисках. Новый диск позволяет владельцу видеокамеры производить съемку продолжительностью около одного часа, что в два раза больше, чем при использовании обычных дисков mini DVD. К особенностям нового диска Verbatim можно отнести специальную защиту от царапин, возникающих в процессе эксплуатации. Поверхность диска Mini DVD+R DL защищена при помощи технологии VideoGard. Как утверждает, поверхность диска, изготовленная с применением данной технологии защиты, имеет повышенное сопротивление возникновению повреждений — примерно в 40 раз выше, чем у обычного диска без VideoGard. А это значит, что диск прослужит дольше, и чтение с него будет осуществляться лучше.

Источник: IXBT

Источники:

3DNews: www.3dnews.ru

IXBT: www.ixbt.com

Компьюлента: www.compulenta.ru

Hasselblad: www.hasselblad.se

мАбила

Wikipedia в кармане

Популярный сетевой справочник Wikipedia теперь доступен в карманном формате. Компания Revolutionary Software Front выпустила энциклопедию в

виде приложения Lexipedia для устройств на платформе Windows Mobile.

В карманной «Википедии» уместилось 550 тысяч статей из 850 тысяч, размещенных в англоязычном сегменте Wikipedia.org. Статьи несколько укорочены, но и в этом случае Lexipedia занимает 225 Мб. Энциклопедия покрывает все области человеческого знания, ориентироваться в ворохе информации поможет инструментальный поиск, который обрабатывает даже нечеткие запросы. Если пользователь не знает точного написания искомого термина, он может попробовать слова, похожие по звучанию.

Lexipedia существует в вариантах для КПК и смартфонов, их стоимость — \$14.99 и \$19.99 соответственно, демо-версию можно скачать бесплатно. В активе Revolutionary Software Front есть еще две энциклопедии меньшего размера, игра Doom и эмулятор GameBoy для КПК.

Источник: МАбила

Для радиоманьяков

Apple анонсировала новый аксессуар iPod Radio Remote для сверхпопулярных плееров iPod, который представляет собой дистанционный пульт управления со встроенным FM-приемником.

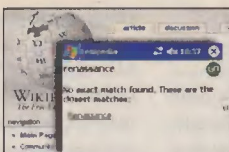
Аксессуар поддерживает службу RDS (Radio Data System), которая позволяет во время прослушивания музыки видеть название композиции и имя исполнителя, а также иную рекламную информацию. Диапазон работы приемника составляет от 87.5 до 107.9 МГц (американский и европейский стандарты), а также от 76 до 90 МГц (японский стандарт).

Питание приемника осуществляется от плеера, соответственно, не требуется никаких дополнительных батарей. Устройство весит 15.7 грамм и может подключаться к iPod или iPod nano с версией прошивки v1.1 или более поздней. Стоимость iPod Radio Remote составляет \$49, девайс уже поступил в продажу.

Источник: МАбила

Для меломанов

На Consumer Electronics Show в Лас-Вегасе компания Sony Ericsson представила два новых музыкальных аксессуара: портативные динамики MPS-60 и му-



зыкальную подставку MDS-60. В сочетании с мобильными телефонами Sony Ericsson эти аксессуары под брендом WalkmanT позволят вам не расставаться со своей любимой музыкой, где бы вы ни были.

Портативные динамики MPS-60 стильные и легкие, комплектуются чехлом. За-

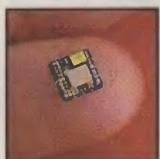


ряжаются эти динамики от мобильного телефона, для включения достаточно подсоединить их к аппарату. Поставки MPS-60 начнутся в I квартале 2006 г.

Музыкальная подставка MDS-60 — решение для пользователей, придающих большое значение качеству звука. Примечательно, что во время прослушивания музыки телефон подзаряжается. Несмотря на миниатюрные размеры и компактность, подставка обеспечивает насыщенное звучание, а благодаря элегантному дизайну это устройство станет неплохим дополнением рабочего стола или домашнего интерьера. Устройство имеет складной корпус и возможность питания как от электросети, так и от батареек. Поставки MDS-60 начнутся во II квартале 2006 г.

Источник: МАбила

GPS-малыш



Если вы думаете, что GPS-приемники, которые устанавливаются в SDIO-слоты и мобильные телефоны — самые маленькие, то вы ошибаетесь. Компания Rakon представила новый чип, который вполне способен полноценно работать в устройствах размером с наручные часы.

Новый чип выполнен в формате RF и по размерам не превышает ноготь ребенка. По заявлению Брента Робинсона (Brent Robinson), управляющего директора Rakon, появление коммерческих образцов устройств, основанных на этом чипе, ожидается до конца 2007 года.

Источник: МАбила

Жизнь бьет ключом

Согласно данным Wireless Intelligence — исследовательской организации, основанной Всемирной GSM-ассоциацией и независимым аналитическим агентством Ovum, в третьем квартале 2005 года мобильный оператор life:) является самым быстрорастущим оператором в мире по количеству подключений.

Wireless Intelligence проранжировала более 600 операторов мобильной связи со всего мира по показателю роста, подсчитанному организацией. Цель Wireless Intelligence — получить как можно более широкую картину развития

бажаєте рухатись вперед БЕЗ ЗУПИНКИ?

Джерела безперебійного живлення

APC Back-UPS
BK500-RS
BE525-RS

надійний захист для дому та офісу.

APC
Legendary Reliability®

BK500-RS — надійний захист за невисоку ціну

- Приваблива ціна
- Діапазон входної напруги 160-280В
- Кондиціонування живлення
- Компактний розмір
- Резервна топологія ДБЖ

BE525-RS — найкраще співвідношення ціна/якість

- Управління через USB- або COM-порт
- ПЗ Power Chute Personal Edition, кабель USB
- Автоматична стабілізація напруги (AVR)
- 3 розетки з батареєю підтримкою, 1 розетка для захисту принтера/факсу/периферії
- Діапазон входної напруги 160-280В
- Захист модему/факсу/DSL-ліній
- Лінійно-інтерактивна топологія ДБЖ

КВАЗАР-Мікро®
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

Сеть магазинів «Фокстрот»	8-800-500-15-30	інфо служба
Сеть магазинів «МКС»	8-800-502-01-00	інфо служба
«Сотраст»	(044) 5016042	Київ
«КПН-сервіс»	(044) 2489555	Київ
ПКВ «Н-БІС»	(048) 7777070, 7287070	Одеса
АД «Техніка»	(062) 3858255	Донецьк
«Телі»	(0482) 356436, 375222	Одеса
ТОВ «Валіанс»	(044) 2488101	Київ
ПВ «Сервіс»	(0562) 463003 www.servis.dp.ua	Дніпропетровськ
ООО «Навігатор»	(044) 2419494	Київ
«Тон-Інтер»	(044) 2870463, 2877168	Київ
ТОВ «Лановіро»	(044) 2538889	Київ
ООО «Валіанс»	(044) 2434343, 2794033, 2796246	Київ
Корпорація «Інікс»	(044) 2473900	Київ
«Проміс Д»	(048) 7772277	Одеса
ООО «Юнікс»	(0564) 233109, 922488, 440076, 232593, 900742	Кривий Ріг
ООО «АЛСМ»	(044) 4844900	Київ
Компанія «ДАКО»	(0692) 540010	Севастополь
ТОВ «Сталкер ПП»	(0332) 771-000, 771-001, 771-002, 771-201	Лугань
«Мікронікс»	(044) 5313710, 11	Київ
ЧП «Корек Плюс»	(044) 5374207	Київ
«Міндас»	(0612) 635701, 125148	Запоріжжя
Фірма «Корейс ++»	(044) 4927363	Київ
Фірма «Іубі»	(0652) 248-818	Сімферополь
ООО «АВ-КОМПАЛТИН»	(0564) 929610, 929533, 400734	Кривий Ріг

04136, Україна, Київ, вул. Північно-Сирецька, 1-3
www.kvazar-micro.com www.km-dc.com

глобального GSM-рынка. Для этого организация собирает данные практически обо всех операторах мобильной связи в мире — либо запрашивая информацию непосредственно у них, либо получая ее из средств массовой информации. Рейтинги постоянно обновляются, поскольку Wireless Intelligence отслеживает мобильных операторов, которые только что вышли на рынок, и добавляет данные о них в списки.

GSM-ассоциация — это международная организация, которая представляет интересы мобильных операторов по всему миру. В нее входят 680 операторов мобильной связи второго и третьего поколения и более 150 компаний — производителей и поставщиков телекоммуникационного оборудования, которые в целом обслуживают более 1,5 миллиарда пользователей в более чем 212 странах мира. С момента основания в 1987 году GSM-ассоциация играла ведущую роль в развитии глобальной GSM-платформы и мобильных коммуникаций во всем мире.

Ovum — это ведущая европейская исследовательская организация в сфере телекоммуникаций, программного обеспечения и информационных технологий, которая предоставляет широкий спектр услуг — от консалтинга до широкомасштабных аналитических отчетов и исследований. Ovum — независимая организация, которая не принимает спонсорские взносы и отказывается от финансовой поддержки каких-либо компаний.

Источник: МАбила

Не игрушки

Компания Sega, известная как разработчик видеоигр, вошла на рынок мобильных телефонов.



Однако создавать собственный телефон с нуля тяжело, поэтому компания объединила свои усилия с компанией DoCoMo. В результате на свет появился **детский телефон SA800i**. Яркие насыщенные цвета «раскладушки» притягивают взгляды и радуют глаз. Меню также разработано специально для детей. На телефоне представлено несколько игр от компании Sega. Несмотря на детский дизайн, телефон может вполне конкурировать со своими «взрослыми» аналогами — у него есть встроенная камера и устройство громкой связи.

Источник: МАбила

Опера для смартфонов и КПК

На официальном сайте *Opera Software* объявлено о том, что бета-версия браузера **Opera 8.5** для смартфонов и КПК, работающих под управлением WM 2003 и WM 5.0 доступна для скачивания. Загрузить программу можно с сайта производителя. Бета-версия имеет триал-период 45 дней. Заявленные особенности браузера таковы:

- ✓ Автозаполнение адресов
- ✓ Увеличение страниц и рисунков
- ✓ Закачка файлов
- ✓ Многооконный режим
- ✓ Навигация и журнал посещенных страниц
- ✓ Закладки
- ✓ Ландшафтный и портретный режим
- ✓ Полноэкранный режим
- ✓ Блокировка рор-уп

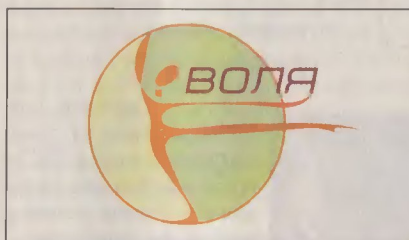
Браузер можно скачать и установить прямо на КПК, так как загружаемый файл имеет расширение «cab».

Источник: МАбила

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

По средствам без посредства

Компания **Воля** с 3 января по 31 марта 2006 года проводит акцию **Максимум Украины**. Во время акции для всех пользователей услуги **ВОЛЯ Бродбэнд**,



подписанных на тарифный план №175 (100 грн.), весь Украинский (внутренний) трафик за границами предоплаченных лимитов трафика тарифицируется по специальной цене 5 грн./Гбайт. Во время акции для всех пользователей услуги «ВОЛЯ Бродбэнд», подписанных на тарифный план №184 (150 грн.), весь Украинский (внутренний) трафик за границами предоплаченных лимитов трафика тарифицируется по специальной цене 1 грн./Гбайт. Скорость обмена трафиком в сетях Системы «Воля Бродбэнд» — до 2 Мбит/с. Таким образом, даже тяжелый контент становится доступнее пользователям Интернета от «Воли», и теперь закачка фильмов, музыки и другого rich-media контента дешевле, чем покупка дисков. Получение 700 Мб файла обойдется меньше чем в гривну, а время на скачку двухчасового видео займет меньше часа.

Мобильные воздушные ворота

В канун Нового года компания **UMC** совместно с сетью салонов мобильной

связи **Мобиленд** открыла магазин в международном аэропорту *Борисполь*. Магазин, который будет обслуживать клиентов UMC, в том числе и иностранных гостей Украины, расположен в терминале «Б» и является единственным салоном мобильной связи на территории аэропорта. Магазин специализируется не только на продаже телефонов, аксессуаров и услуг мобильной связи, но и осуществляет послепродажное обслуживание клиентов-абонентов UMC. Им помогут сменить тарифный план, активировать или отключить от сетевых и несетевых услуг, временно отключить и позднее активировать номер, сменить номер, разорвать контракт и т.п. Особо отметим доступность актуальной и полной информации о роуминге, ведь сейчас абоненты UMC могут оставаться на связи в сетях 313 роуминг-партнеров компании в 159 странах мира. К концу года оператор открыл 81 новый центр обслуживания абонентов на базе дилерских магазинов во всех регионах страны.

Количество абонентов UMC на 31 декабря 2005 года составило 13 327 267 человек, при этом за декабрь абонентская база UMC выросла на 12%, а за весь 2005 год — на 80,7%. За последний месяц ушедшего года оператор подключил более 1 425 000 абонентов, что является рекордом для украинского рынка.

База контрактных абонентов компании составила 1 308 924 человек, а пользователей услуги предоплаченной связи SIM-SIM — 5 581 497. Количество абонентов виртуального молодежного оператора ДЖИНС в Украине достигло 6 436 846 человек.

«Диавест» открыл 41-й магазин

Компания **DiaWest** в январе открыла 41-й по счету магазин торговой сети **«Комп'ютерний світ»**. В Киеве это десятый магазин сети и открылся он на массиве Позняки по адресу: пр. Бажана 24/1.

В течение месяца в новом салоне будет проходить акция **«Познакомься с соседом»** — каждому, пришедшему с рекламной листовкой, будет вручен подарок. Не обязательно делать покупку — просто приходите, и вы получите один из подарков: шампанское, компьютерную мышь, цифровой фотоаппарат или компьютерный стол.

Товарное предложение в новом магазине сети Диавест дополнено фирменным сервисом компании, который включает предпродажное обслуживание клиентов, подбор моделей, консультирование по особенностям использования техники, а также выгодные условия покупки — накопительную систему скидок, промоушн-акции совместно с вендорами, кредитные программы. Сервис для покупателей Диавест не завершается и после покупки — действует система модернизации, гарантийное и послегарантийное обслуживание.

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Во что играют в России

Известный девелоперский ресурс DTF (www.dtf.ru) опубликовал чарты продаж компьютерных игр от российских издателей за декабрь 2005 года. Как известно, качество игры в среде разработчиков определяется исключительно коммерческим успехом. Вот и посмотрим, какие проекты оправдали ожидания своих создателей.



Наибольшую прибыль крупнейшему русскому публишеру — компании 1С — принесли... сырые и заслуженно обливаемые помоями на всевозможных форумах **Корсары 3**. Вот она, сила бренда в действии! Первые «Корсары» были однозначным шедевром, несмотря на многочисленные недочеты, они стали очень удачным образцом смешения жанров, да и просто интересной игрой. И как следствие, собрали вокруг себя довольно многочисленное и слаженное комьюнити. Воодушевленная успехом **Акелла** срочно принялась за разработку второй части. Однако, как оказалось, «Корсаров» оценили не только отечественные геймеры, но и западные издатели, и московским разработчикам было сделано предложение, от которого они не смогли отказаться — сделать на основе вторых «Корсаров» игру «Пираты Карибского моря» по мотивам одноименного голливудского блокбастера, который тогда только подбирался к экранам. Не очень-то довольные таким раскладом, игроки поворчали для приличия, но вошли в положение разработчиков и, честно отгоняя свое по виртуальным морям в поисках неуловимой «Черной жемчужины», стали ждать продолжения любимой игры. И вот она вышла. Те, кто купил сей шедевр (а судя по тому, что он стал лидером продаж, таких людей было немало), с удивлением увидели, что перед ними версия 0.96. То есть даже не релизный билд! Правда, добрые разработчики очень оперативно выпустили многомегабайтный патч, поднимающий игру до нужного уровня. Но, как говорится, неприятный осадок остался. Потом, по мере прохождения, всплывали кучи глюков, сюжетных несоответствий и многое другое. Полный перечень претензий вы можете найти на любом форуме, где обсуждается этот «шедевр». Но цифры — упрямая штука. Игра на вершущке рейтинга, а значит, она хороша! Играйте на здоровье!

Несколько отстали от лидера локализованный вариант проверенного временем хита **Call of Duty 2** и необычайно красивая, довольно хардкорная action/RPG **Магия крови** — дебют молодой российской компании.

Компания **SoftClub** поддерживает свое благосостояние с помощью русифицированных версий западных хитов — на первом месте **Sims 2**, на втором **Need for Speed: Most Wanted**, на третьем — **Harry Potter And The Goblet Of Fire**. Ну, здесь все понятно. Можно лишь констатировать, что столь нелюбимые в прошлом нашими геймерами «Симсы» наконец-то нашли путь к сердцам российских игроков. Да и многих украинских, пожалуй, тоже.

Компания **Акелла**, предоставляя собственные проекты на издательское попечение старых друзей из 1С, также предпочитает выпускать на рынок локализации. Самыми ходовыми тайтлами у издательского подразделения этой компании являются **World Racing 2: Предельные обороты**, **Gene Troopers: Совершенные убийцы** и **Тамплиеры 2: Портал тьмы**.

На верхушке рейтинга одного из старейших публишеров — компании **Бука**, находится замечательный **Peter Jackson's King Kong** — однозначно хорошая игра, сделанная по мотивам хорошего фильма, коллекционное издание прошлогоднего хита от Valve Software — **Half Life 2**, и интереснейший российский проект **Ex Machina**. То, что



игра от малоизвестных российских разработчиков находится в одном ряду с хитами мирового уровня, несомненно, радует.

Таковы пристрастия российских геймеров. Совпадают они с вашими личными топами?

Конкурс для гонщиков

Компания **Новый Диск** и игровой сайт **Inside Games** объявляют о начале конкурса по игре **GT Legends** («лучший симулятор 2005», по версии gamemag.ru), посвященной гонкам класса GT FIA времен 1960–1970-х годов.

Задание конкурса состоит в следующем: вам нужно отснять три скриншота разных автомобилей (по одному снимку на авто) во время игры. После этого — найти изображения автомобилей такой же марки и модели в реальной жизни (например, фотографии с выставок, чемпионатов, отсканированные изображения с постеров, из журналов и т.д.). Победят наиболее удачные, оригиналь-

ные и похожие пары изображений (скриншот — фото).



Победители получают призы от компании «Новый Диск»:

1-е место: **Crazy Frog Racer**, **Powerdrome** и «Ночной/Дневной Дозор Racing»;

2-е место: **Crazy Frog Racer** и **Powerdrome**;

3-е место: **Crazy Frog Racer**.

Присылайте свои работы по адресу games@nd.ru или contest@ig.org.ua с пометкой **Конкурс по GT Legends** до 28 января 2006 года включительно. Победители будут объявлены в период с 29 января по 1 февраля 2006 года.

Условия:

1. К участию в конкурсе допускаются только скриншоты, сделанные участником собственноручно и только в локализованной версии **GT Legends** от компании «Новый Диск». Скриншоты из открытых источников к участию в конкурсе не допускаются.

2. Общий размер отправляемых вами файлов не должен превышать 3 Мб (предпочтительный размер — 1024x768, формат — JPG, JPEG). От каждого участника принимается только одна работа.

3. Призы победителям рассылаются по почте. Организаторы конкурса снимают с себя ответственность за возможные ошибки почтовых служб.

4. Денежный эквивалент стоимости вручаемых призов не выплачивается.

5. Работы принимаются с 26 декабря 2005 года по 28 января 2006 года (включительно).

Игра **GT Legends**, как и предыдущий продукт студии **SimBin Development Team**, может похвастаться потрясающей графикой и реалистичной физикой поведения автомобилей. В игре представлено более 90 моделей машин (**Austin Mini Cooper S**, **the Ford Capri**, **Mercedes 300 SL** и многие другие), но только лучший гонщик сможет открыть доступ ко всему парку автомобилей!

Интернет — фабрика миллионеров

Вячеслав БЕЛОВ
viacheslavb@ua.fm

Историю, которую в канун новогодних праздников наперебой рассказывали на большинстве телеканалов и в айтишной прессе, можно с полной уверенностью отнести к еще одному воплощению американской мечты. Согласно растиражированной версии, 21-летний Алекс Тью (Alex Tew) из Уилтшира (Wiltshire, England) заработал почти миллион долларов на продаже... пикселей. Такое событие взбудоражило умы многих. Не один интернетчик в преддверии праздничных застолий вспоминал об этой истории, сожалея, что ему раньше не пришла в голову подобная идея. Можно ли повторить успех Алекса? Что и как он делал, чтобы заработать миллион?

Как и большинство сюжетов в голливудском стиле, эта история началась с безденежья и горячего желания заработать. Алексу нужны были деньги для учебы в университете. К слову, три года обучения в Ноттингемском университете стоят 37 000 долларов США. А вот дальше начинаются разочтения. По одним данным, неким августовским вечером он совершил мозговой штурм и нашел эту невероятную идею — продать миллион пикселей по одному доллару. По словам самого Алекса, расчет был на то, что все пиксели если и купят, то очень нескоро, а реально ему нужно было 2-3% от заявленной суммы. По другим данным — на мой взгляд, явно сфабрикованным одним из рекламодателей — к такой идее его подтолкнул продавец ноутбука фирмы N, который утверждал, что на экране дисплея их фирмы (хотя, впрочем, и на любом другом дисплее) 768 432 пикселей. К этим двум версиям я могу добавить еще одну, об источнике которой писало множество англоязычных рассылок в начале лета. Тогда одному из детских домов необходима была финансовая помощь и, чтобы собрать деньги, некий американский предприниматель-мыловар сварил громадный кусок мыла, вошедший, если мне не изменяет память, в книгу рекордов Гиннеса. Он-то и был распилен на миллион кусков, а затем продан по доллару за штуку на Интернет-аукционе, в том числе и на eBay. Может быть, именно эта идея подтолкнула Алекса к поиску «товара», который можно было бы раздробить на миллион кусков и продать всего по доллару.

Как бы там ни было, идея, как оказалось, лежала на поверхности, ее надо было только воплотить в жизнь. С этой целью Алекс создал сайт <http://www.milliondollarhomepage.com>, где продавал, как он говорит, пиксели, а на самом деле — дорогое рекламное место (рис. 1).

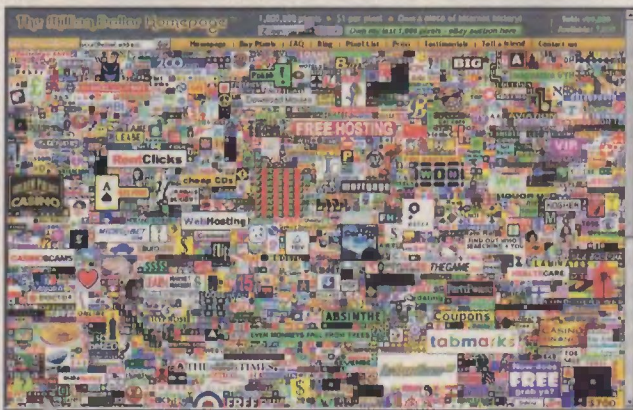


Рис. 1

Судите сами, баннерная реклама переживает сейчас не лучшие времена во всем мире, цена на нее упала, и выходить на рынок с новой баннерной сетью, с целью заработать на ней, не только хлопотно, но и безнадежно. Тем не менее, Алекс продает рекламные блоки размером в 100 пикселей (10x10 точек) по цене в 100 долларов. На главной странице сайта размещено 10 000 таких квадратов. То есть цена стандартно-

го баннера размером 468x60 на его сайте составляет 28 080 долларов, что невероятно высоко даже для того времени, когда под Интернет-рекламой подразумевалась исключительно баннерная реклама. И, тем не менее, по состоянию на 2 января 2006 года Алекс продал 999 000 пикселей, то есть до воплощения его мечты осталось ждать не так уж и много. 1000 последних пикселей Алекс выставил на аукцион eBay (<http://cgi.ebay.co.uk/ws/eBayISAPI.dll?ViewItem&item=5652179487>). Кстати, на 5 января за эти 1000 пикселей на аукционе уже давали 38 200 долларов (при стартовой цене в 1 доллар сделано 159 ставок), а до конца торгов оставалась еще 6 дней (рис. 2).

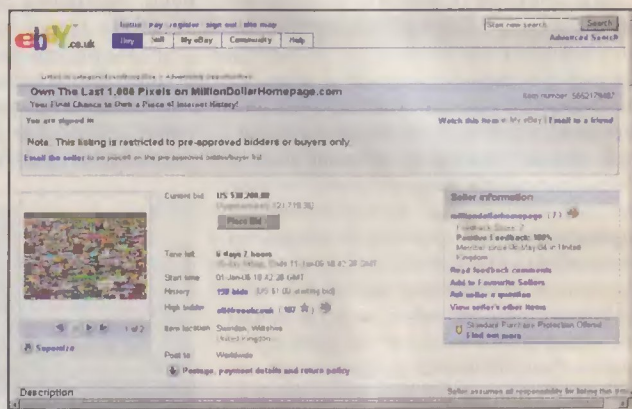


Рис. 2

Начиналось, правда, все не так радужно, как теперь об этом пишут. Создав сайт и рассказав о нем в кругу друзей, Алекс не мог продать ни пикселя. Кто-то откровенно смеялся, а кто-то серьезно задумывался, стоит ли вкладывать деньги в такую безумную идею. Шли дни, а реальных подвижек в этой области не было. Тогда Алекс прибег к «киберпрошайничеству» (есть и такое явление в Сети): он написал на одном из форумов, что, дескать, больше ни к кому не может обратиться, ему нужны деньги на учебу, а денег даже на носки нет. В общем, с горем пополам появились первые покупатели, одним из которых, кстати, стал его старший брат, оценивший находчивость брата и заплативший за ненужную ему рекламу 400 долларов. Таким образом, уже к концу второй недели существования проекта Алекс собрал 1200 долларов. Проект становился неожиданно популярным, ссылки на него пересылались между интернетчиками с e-mail на e-mail, и стоит отметить, что не все из них имели положительный отзыв о проекте и его авторе. Тем не менее, как написал Тью в дневнике на своем сайте, это были самые легкие деньги в его жизни. И это действительно так. За первый месяц своего существования проект (с учетом пиара прессы) принес автору почти 200 тысяч долларов, при этом Алексу не надо было ни производить товаров, ни трудиться на какой-то другой ниве.

Журналисты, постоянно охотящиеся за «горячими» новостями, не могли обойти такой факт стороной, и с легкой руки одного из них история Тью выплеснулась на страницы газет и журналов. Об этом проекте писали все известные газеты и журна-

лы — Guardian, The Times, Wall Street Journal, Vanity Fair и другие, не отставали от них и телеканалы. MSNBC, ABC News, Fox News, BBC, MSN, Yahoo! наперебой сообщали о новом явлении в Интернете. Чем больше писали и говорили об Алексе и его идее, тем больше рекламодателей у него становилось. Конечно, Microsoft и Intel не привлекла такая дешевая реклама, тем не менее, места для рекламы на странице быстро раскупались. Те, кто стремился разместить рекламу на milliondollarhomepage.com, прекрасно понимали, что адрес сайта в ближайшее время будет мелькать на страницах специальной прессы и экранах телевизоров, а потому приток посетителей ему был гарантирован. Тем временем Алекс, поняв, что попал на «золотую жилу», начал не просто предлагать к продаже пиксели, а говорить о том, что он продает место в истории, и все, кто купит у него хотя бы сотню пикселей, обязательно попадут в историю Интернета. Такой ажиотаж вокруг <http://www.milliondollarhomepage.com> будет продолжаться до тех пор, пока не будет продан последний пиксель. А что дальше? Ничего! Интерес к проекту будет снижаться, в чистом активе у Алекса останутся только деньги и раскрученный домен с известным именем. История проекта действительно попадет в историю Интернета, и еще не раз будет анализироваться где-нибудь в Гарварде или Принстоне.

Маркетологи давно подметили, если твой товар или услугу пытаются повторить, значит, они действительно популярны. Чтобы убедиться в популярности идеи Тью, достаточно набрать в Google его имя или название сайта. С тех пор, как о проекте заговорили в прессе и на телевидении, по миру пошел бум копирования, каждая страна фактически породила своего Алекса Тью (есть подобные проекты и в Украине). Более того, в англоязычных форумах и чатах посвященных Интернет-маркетингу, начали всерьез говорить о новом виде рекламы в Сети. Так появился сайт www.thepixelwars.com, регистрирующий все подобные пиксельно-рекламные площадки. Появились и первые разочаровавшиеся, сомневающиеся в правдивости Алекса и непредвзятости прессы. Их доводы строятся в основном на том, что они не смогли в указанные Алексом сроки достичь тех же или хотя бы похожих результатов.

Я попытался проанализировать идею Алекса Тью и вывести «формулу успеха» его проекта. Начну с ответа скептикам и совета всем тем, кто задумал повторить проект — полностью повторить финансовый успех Алекса вам не удастся! Все дело в новизне. Как известно, история любит первых. Мы помним первого космонавта, первого человека, награжденного «Орденом Красного знамени», победителя олимпийских игр и т.п., но мало что знаем о вторых, третьих, десятых. Более того, пресса и телевидение, используя новизну идеи, преподносят ее сначала в новостях, а затем посвящают колонки и эфир в прайм-тайме, чтобы подробнее остановиться на деталях. Хотите вы этого или нет, но таковы правила работы средств массовой информации. Так вот, повторяя чей-то проект, вы становитесь уже не первым и даже не вторым последователем идеи, для вас не работает принцип новизны, а потому пристального внимания прессы вы лишены изначально. А значит, рассчитывать на бесплатное лоббирование со стороны СМИ в кругу потенциальных клиентов не приходится — следовательно, и результаты будут не такими уж и радужными.

Вообще стоит отметить, что Алекс своим проектом нарушил много устоявшихся в Интернете правил. Любой веб-мастер вам скажет, что одно из правил построения сайта гласит: не перегружайте веб-страницу баннерами. Совсем неуклюже, по-любительски выглядит страница, имеющая десяток баннеров — а на главной странице milliondollarhomepage.com их тысячи. Потом, вызывает сомнение и размер баннеров. Судите сами, согласно данным большинства опросов эффективность баннеров возрастает вместе с их размерами. Но на milliondollarhomepage.com большинство баннеров имеют размер 10x10 пикселей, который никогда, нигде и никем, кроме Алекса Тью не использовался. Такой размер меньше стандартной иконки (16x16 пикселей). Кое-кто мне возразит и скажет, что это никакие не баннеры, а просто графическая нарезка. Не соглашусь. Эти 100-пиксельные блоки обладают всеми родовыми признаками баннеров с довольно неплохой эффективностью. Покливав наугад с десяток

▶ Окончание на стр. 24

Найкращий швидкісний ІНТЕРНЕТ

Нові тарифи *

- План «Динамічний» - від 25 грн/місяць*
- План «Оптимальний» - 10Гб України та 1Гб зовнішнього трафіку за 150 грн/місяць*

Скачати компакт інформації
дешевше ніж придбати його!!!

• Шалена швидкість – до 2Мбіт/сек
• Вільна телефонна лінія

• Можливість підключення за 1 добу
• Оренда модему – 9,90 грн/місяць



Акція

**"Максимум
України"**

**з 3.01.2006
по 31.03.2006**

**1 Гб України
= 1 грн.***

* ☎ **541-9040**
БЕЗ ВИХІДНИХ З 8:00 ДО 22:00

WWW.VOLIA.COM

Мобилизация от Samsung

Виталий КЛЕЦКО
klezko@inbox.ru

Мы продолжаем знакомить читателей МК с мобильными телефонами корейской компании Samsung, и сегодня вас ждет очередная порция новинок.

Как и в предыдущих материалах («Мобильные ряды Samsung», МК, № 17 (344) и МК, № 20 (347)), при описании новинок мы будем придерживаться алфавитного порядка. Начнем с модели E340 (рис. 1). Компания позиционирует этот телефон как аппарат среднего класса, главным нововведением которого является поворотная VGA-ка-



Рис. 1

мера, расположенная в верхней части аппарата. Насколько мне известно, такой тип крепления камеры в телефоне-раскладушке применяется впервые. Что это дает? Во-первых, объектив камеры не будет подвержен царапинам в процессе эксплуатации. Во-вторых, в режиме автопортрета можно использовать основной экран телефона как видоискатель, а не смотреть в импровизированное зеркальце или внешний мини-экранчик. В-третьих, отказ от цветного внешнего экрана позволил сэкономить средства пустить на более качественный внутренний дисплей, выполненный по технологии TFT и отображающий 65 000 цветов. А применение контрастного внешнего черно-белого экрана можно только приветствовать. Ну и, в-четвертых, это просто оригинально и всегда будет привлекать внимание к вашему телефону.

Как уже было замечено выше, E340 выполнен в раскладном корпусе, без внешней антенны и имеет скромные размеры и вес (86×45×24 мм, 78 г). Аккумуляторная батарея традиционно встроена в заднюю крышку аппарата и имеет емкость 800 мАч. По заявлению производителя, время работы в режиме ожидания до 220 часов, в режиме разговора до 3 часов, что вполне типично для телефонов такого класса.

Внутреннее оснащение телефона также на современном уровне. Поддерживаются такие функции, как SMS, MMS, Java, WAP 2.0, GPRS (4+2), диктофон, громкая связь, виброзвонок, 40-тональная полифония с возможностью проигрывания MP3-мелодий, органайзер, календарь, игры и т.п.

Модель телефона E340 производит впечатление продуманности и законченности (единственное огорчение — отсутствие инфракрасного порта или Bluetooth). Вряд ли в ближайшее время появятся аппараты такого форм-фактора с лучшими характеристиками (камера, качественный внутренний экран, компактный размер и т.п.). Наверное, именно поэтому в начале продаж компания Samsung, установила несколько завышенную цену на этот аппарат.

Следующая модель телефона, получившая номер E350 (рис. 2), выполнена в корпусе наиболее динамично развивающегося форм-фактора. Это так называемый слайдер. Удачное продвижение слайдеров было начато с телефонов серии E8xx, остающихся популярными и на сегодняшнее время. Первоначально цена на них была высока и, чтобы не снижать ее, корейская компания выпустила родственную модель — E630, обладающую меньшей функциональностью. Аналогичная ситуация наблюдается и с моделью D500, бюджетным вариантом которой призван стать E350. По своему дизайну этот аппарат выдержан в классическом стиле Samsung, свойственном продуктам последних лет. Размер аппарата невелик (87×45×21 мм), а вес всего 75 г. Такой «средний» размер и различные расцветки корпуса придется по вкусу как мужчинам, так и женщинам. Качество сборки и материал корпуса вызывают



Рис. 2

только положительные ощущения. В модели, как свойственно аппаратам такого класса, отсутствуют механизм автодозвонки, Bluetooth и некоторые другие функции, присущие более дорогим устройствам. Зато, что нехарактерно для бюджетных моделей, E350 оснащен встроенной памятью размером 40 Мб, позволяющей не только хранить картинки, игры или мелодии, но и использовать телефон в качестве MP3-плеера (в зависимости от качества кодирования, такого объема памяти должно хватить примерно на полчаса музыки, чего иногда вполне достаточно по пути на работу). Еще одной особенностью E350 можно считать возможность съемки видео в формате MPEG-4, ранее недоступную в телефонах этого класса. Емкость литий-ионной батареи составляет 800 мАч и, по заявлению производителя, она способна обеспечить до 220 часов работы в режиме ожидания и до 3 часов работы в режиме разговора. Что касается перспектив E350 на нашем рынке, то эта модель изначально позиционировалась Samsung'ом на молодежь, что и предопределило «ареал его распространения» ©.

Компания Samsung первой из производителей мобильных телефонов выпустила аппарат, ориентированный сугубо на

женскую аудиторию (модель A400). Идея была настолько удачной, что ее подхватили остальные производители. Периодически линейка обновляется, и в этом году мы дождались очередной смены поколений «дамских» телефонов. На рынок пришла модель E530 (рис. 3). В дизайне этого аппарата компания Samsung ушла от своих же идей оснащать корпус какими-либо украшениями или выполнять его в форме «пудреницы». E530 имеет более строгий дизайн, благодаря которому расширяется возрастной диапазон его поклонниц.

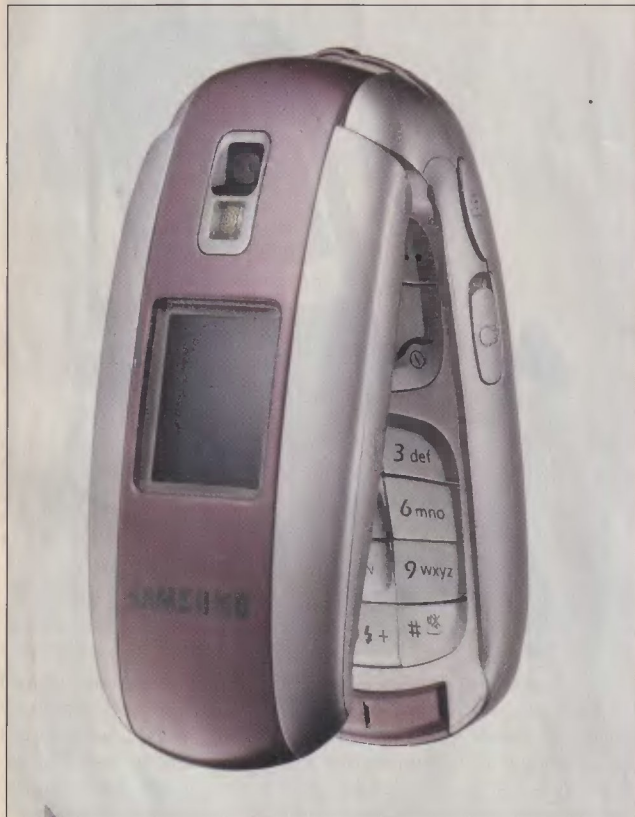


Рис.3

Корпус из бежево-молочного пластика со стильной розовой «полосой» (уже доступны в продаже четыре цвета), как бы пересекающей весь аппарат, смотрится очень стильно. Сам аппарат получился небольшим (86x43x26.3 мм) и немного «раздутым». Качество материалов и сборки телефона традиционно на высоком уровне, все детали тщательно подогнаны. Аппарат оборудован двумя дисплеями: внешним, выполненным по технологии OLED (80x64 точек, 65 536 цветов) и внутренним TFT (176x220 точек, 262 144 цветов). Внешний экран поделен на две части. Верхняя постоянно активна и отображает уровень сигнала, часы и заряд батареи; нижняя служит для вывода номера или картинки звонящего при входящем звонке. Разделение внешнего экрана на две части — решение интересное и применяется в других моделях телефонов Samsung. Над этим дисплеем расположен объектив Мегапиксельной камеры и светодиодная вспышка. С «боков» телефона на своих обычных местах расположены кнопки регулировки громкости, активации камеры и разъём для подключения «хендс-фри». Разъём для интерфейсного кабеля расположен снизу. Задняя часть аппарата прикрыта крышкой, в которую встроен литий-ионный аккумулятор ёмкостью 820 мАч. От полного заряда E530 способен проработать

2–3 суток при небольшом количестве разговоров и прослушивании музыки.

Открыв телефон, мы сразу окунаемся в мир ярких красок, отображаемых на большом и контрастном экране. Под ним, на нижней половине аппарата, расположена удобная клавиатура, разделенная на два блока. По замыслу Samsung'a, такая конструкция позволяет комфортно работать с телефоном, даже имея длинные ногти (такую заботу, несомненно, должны оценить все модницы!). От внешнего осмотра E530, оставившего только положительные эмоции, перейдем к его внутренним особенностям. А здесь есть на что посмотреть! Я не помню, чтобы «дамский» телефон комплектовался таким богатым набором функций. Помимо чисто женских — таких, например, как «Подбор духов», «Биоритм», «Оптимальный вес», «Счетчик калорий», «Мой дневник», «Список покупок» — в E530 можно найти и такие вещи, как Bluetooth, MP3-плеер, Диктофон, «Календарь», «Расписание», «Список дел», «Мировое время», «Конвертер валют», «Записная книжка», JAVA-игры, Email-клиент и т.п. Еще стоит отметить Мегапиксельную камеру, позволяющую записывать видео (максимальное разрешение 352x288, со звуком) и прекрасно звучащую 64-тональную полифонию. Для всего этого в телефоне отведено 88.5 Мб общей памяти, из которых 80 Мб можно использовать для хранения картинок, музыки и видео. Компания Samsung преподнесла замечательный подарок прекрасной половине человечества!

Следующий телефон появился в продаже практически одновременно с выходом первой части статьи про GSM-телефоны Samsung и поэтому только сейчас попал в наш обзор. Речь идет о телефоне E720 (рис. 4). После появления удачной модели D500 разумно было использовать удачную платформу и для другого форм-фактора. В данном случае электронная начинка перекочевала из слайдера в «раскладушку». Инженеры компании не стали рисковать и взяли за основу уже отработанный и популярный дизайн Samsung E700. В отличие от D500, новая модель не имеет ИК-порта. Также уменьшилось разрешение сенсора цифровой камеры на 0.3 Мегапикселя (камера стала однопиксельная). Размеры телефона 90x45x23 мм, вес 90 г. Такие параметры — компромиссное решение, обусловленное стилем «унисекс». Телефон вполне солидно смотрится в мужских ладонях, но в то же время не выглядит несуразно и в женских руках. Во многом это достигается правильным подбором цветов, что скрадывает размеры, телефон кажется меньше и тоньше, чем на самом деле. Стильности ему добавляет разумная компоновка лицевой панели: сверху симметрично расположены два ис-

DNS.COM.UA

РЕГИСТРАТОР
ДОМЕННЫХ ИМЕН
С 2000 ГОДА

<http://dns.com.ua/>



Рис.4

точника света, между которыми находится объектив камеры. Под этой группой расположен внешний OLED-экран, чем-то напоминающий экран модели Samsung X120. Так же, как и в 120-м, он состоит из двух частей: верхний, с голубой подсветкой, всегда отображает две информационные строки с часами, уровнем сигнала сети и зарядом батареи. Второй экран, с разрешением 96x96 точек, отображает до 65 000 цветов и выполняет основные функции, присущие внешним дисплеям (отображение номера звонящего, часов, режим заставки и т.п.). Под этим экраном — впервые в аппарате такого класса! — располагаются три кнопки для управления MP3-плеером. Главное достоинство такого решения — не нужно раскрывать аппарат, чтобы послушать музыку. В E720 под композицией отведено 90 Мб нерасширяемой памяти. Для мультимедийного телефона этого, конечно, мало, но для бизнес-аппарата, по-моему, вполне достаточно (у занятых людей слишком мало времени для прослушивания музыки)... Раскрыв телефон, мы обнаруживаем довольно приличного размера дисплей (разрешение 176x220 точек, 262 000 цветов). Качество отображаемой картинки на высоте, цвета яркие, зернистости практически не видно. Под дисплеем, на нижней половине корпуса, расположена клавиатура. Ничего экстраординарного в ней нет. За счет большой площади кнопки тоже получились не маленькими, они хорошо разнесены и работают с ними очень удобно. На левой боковой поверхности телефона находится спаренная клавиша регулировки громкости и разъем для подключения гарнитуры. На противоположной стороне — клавиша камеры. Такая компоновка стала уже классикой раскладных телефонов и весьма удобна в работе. Почти всю заднюю стенку занимает крышка с литий-полимерной аккумуляторной батареей емкостью 820 мАч. По заявлению производителя, с таким аккумулятором телефон способен продержаться до 180 часов в режиме ожидания и до 3 часов в режиме разговора. На практике, как обычно, цифры поскромнее и составляют порядка 80 часов работы при небольшом количестве разговоров. Что касается функциональности, то она во многом повторяет Samsung D500. Разве что стоит отметить наличие диктофона, полнофункционального Bluetooth и более качественную камеру. Пару слов о последней. Поскольку в телефоне установлена Мегопиксельная камера, то максимальное разрешение составляет 1152x864 точек. Конечно, присутствуют и менее высокие разрешения (640x480, 320x240, 176x148, 160x120), да и уровень сжатия можно выбрать из нескольких вариантов (Super Fine, Fine, Normal, Economy), но все же качество получаемых снимков еще очень далеко от цифровых камер и не очень пригодно для печати. Большого ажиотажа — как было с моделью D500 — по поводу данного аппарата не предвидится. Объясняется это не столько какими-то проблемами или недостатками E720, сколько «ожидаемостью» такой модели на рынке. Другими словами, корейская компания сделала логичный шаг, чтобы удовлетворить всех без исключения покупа-

телей, предлагая практически равную функциональность в различных «обложках» — и, тем самым, заполнить еще одну нишу и оставить мало шансов конкурентам.

Информация о мобильном телефоне Samsung E730 (рис. 5) появилась практически сразу же после анонса модели E720. На первый взгляд, отличия между ними не столь уж заметны. Но они все же есть — и стоят того, чтобы уделить им внимание.



Рис.5

Во-первых, несколько изменился дизайн передней панели: исчезли окошки светодиодной вспышки, отчего внешний вид стал более строгим. Также ре-дизайну подверглись кнопки управления MP3-плеером. В данной модели они более гармонично вписаны в стиль крышки и создают впечатление законченности образа. Незначительные изменения внешнего вида не сказались на качестве сборки или характеристиках дисплеев. В 730-й модели основной экран такой же яркий и контрастный, выполнен по технологии TFT, отображает 262 144 цветов и имеет разрешение 176x220 точек. Не изменился и внешний OLED-экран с поддержкой 65 536 цветов и разрешением 80x64 точек. Открыв телефон, мы обнаружим, что клавиатура претерпела некоторые изменения — и, на мой взгляд, стала более универсальной и больше подходит под определение «юнисекс». Кстати, E730 выпускается в нескольких цветовых решениях, среди которых наиболее привлекательным для женской аудитории выглядит красный цвет. Остальные отличия в дизайне от E720 менее заметны и касаются внутреннего содержания. Первое, на чем хотелось бы акцентировать внимание, это появление в телефоне ФМ-радио. По своему опыту могу сказать, что радио слушаешь гораздо чаще MP3-плеера, поэтому его присутствие совсем не лишнее. Реализация ФМ-тюнера на хорошем уровне — так же, как и его чувствительность, ничем не уступающая классическим приемникам от NOKIA. MP3-плеер функционально не изменился по сравнению с 720-й моделью: работать с ним удобно, а для размещения композиций доступны все те же 90 Мб памяти. Еще одно улучшение коснулось фотокамеры (в новом телефоне ее разрешение увеличено до 1.3 Мпикселей). К сожалению, с увеличением разрешения снимков «упало» качество захватываемого видео (в этом телефоне оно ограничено 176x144 точек при 15 fps, в отличие от 352x288, 15 fps у 720-й модели). Сделано это, скорее всего, чтобы уравнивать шансы моделей на рынке, так как, повторюсь, они появились в продаже практически одновременно. Если говорить о других характеристиках, эти аппараты мало чем отличаются. Так же, как и в 720-й модели, в более новом телефоне присутствуют все современные виды коммуникаций (Bluetooth, GPRS, WAP, USB, MODEM), под-

держивается вся гамма быстрых сообщений (SMS, EMS, MMS, E-MAIL, SMART MESSAGES), JAVA-игры, 64-инструментальная полифония и MP3-мелодии для звонка, приличный органайзер, включающий в себя диктофон, ставший традиционным для самсунговских телефонов. Особо стоит отметить фирменную функцию по улучшению четкости голоса, работающую очень эффективно. Подводя итог, можно сказать, что если не принимать во внимание качество видео, то покупка E730 выглядит все же предпочтительнее, и решающи-



Рис. 6

ми факторами при выборе будут дизайн и наличие ФМ-тюнера у старшей модели.

Еще встречаются в городе биг-борды с изображением телефона E720 и его «последователя» E730, а на рынке уже появилось следующее поколение 7-й серии, модель E760 (рис. 6). Очередная новинка от корейского гиганта электроники относится к имиджевому сегменту. Почти одновременно были выпущены две похожие модели телефонов: E760 и E750 (рис. 7). Кроме слегка отличающегося дизайна, эти аппараты практически идентичны (у модели E760 наличествует два динамика для воспроизведения мелодий). В разработке дизайна этой модели корейские инженеры пошли по несколько нетрадиционному пути, уделив основное внимание именно этому аспекту и необычному способу управления аппаратом. Вначале о внешнем виде этого телефона. Первое, что бросается в глаза, это отсутствие традиционного прямоугольного внешнего дисплея. Вместо него на передней панели телефона — выполненного, как вы уже догадались, в форме «раскладушки» — находится круглый экран. «Круг — один из важнейших элементов восточной философии. Его простая форма без начала и конца как нельзя лучше отражает и бесконечность бытия, и непрерывное движение. Его четкая форма без резких ломаных линий ослабляет и вызывает мысли о покое и бренности



Рис. 7

бытия». На основе этой концепции и был создан E760. Его корпус сделан из приятного на ощупь бархатистого пластика, а лицевая панель, на которой и расположены два круга (дисплей и окошко камеры), выполнена из полированного металла. Внешний дисплей, цветной, выполнен по OLED-технологии, имеет разрешение 96x96 точек и отображает до 65 000 цветов. Функции его типичны для внешних дисплеев, отличия заключаются только в форме. Внутренний экран выполнен по TFT-технологии, имеет разрешение 176x220 точек, отображает до 262 000 цветов и «стандартен» для последних продуктов компании. Как уже отмечалось выше, в 760-й модели применяется не один динамик, как обычно, а два. Оба расположены на задней стороне корпуса и имеют довольно приличную громкость. Применение динамиков, расположенных близко друг к другу, не дает ожидаемого стереоэффекта, но вполне оправданно с точки зрения случайного перекрытия: два динамика одновременно закрыть практически нереально, так что вероятность пропустить звонок очень мала.



Рис. 8



ALPHA HOSTING

Служба хостинга
интернет-ресурсов
ООО "Альфа Каунтер"

Положитесь на нас!

	Alpha-Light от 27.50 грн./мес.
	Alpha-Home от 30.00 грн./мес.
	Alpha-Business от 60.00 грн./мес.
	Alpha-Super от 70.00 грн./мес.

* Цены указаны без НДС
** Рекламная поддержка клиентов

WWW.A-HOSTING.COM.UA

Еще одна отличительная особенность этой модели — функция *Motion Recognition*. С ее помощью можно управлять некоторыми параметрами телефона. Для ее активации нужно нажать специальную ребристую кнопку на правой грани телефона. В двух словах — работа этой необычной функции заключается в отслеживании положения телефона. Благодаря встроенному датчику движения, чтобы запустить ту или иную функцию, достаточно просто покачать рукой с телефоном влево-вправо или вверх-вниз. В зависимости от направления движения запустится камера, плеер или одна из игр. Пользы от такого режима не очень много, зато на имидже владельца отражается сразу. Наличие такой оригинальной «фишки» добавляет изюминку и вносит новизну в аппарат.

В остальном Samsung E760 — устройство своего времени. Компактный (размеры аппарата 88х44х22.5 мм, вес 88.4 грамма) и современный. Оснащение его 1.3-Мпиксельной камерой, аналогичной модели E730, позволяет получать снимки с высоким разрешением (до 1280х1024 точек) и хорошим качеством, а также записывать видео в формате MPEG4 (176х144, 15 fps), со звуком или без него. Поддерживается воспроизведение MP3, для которых можно использовать порядка 76 Мб памяти. Всего же в телефоне имеется 92 Мб нерасширяемой памяти, из них 4 Мб для Java-приложений. Также стоит отметить становящийся традиционным для многих аппаратов Samsung интерфейс беспроводной связи Bluetooth. В этой модели он усовершенствован и позволяет отправлять снимки прямо на печать, а также, аналогично модели D600, поддерживает передачу стереозвука. Что ж, аппарат получился интересным и неоднозначным: слияние современной функциональности и оригинального дизайна наверняка придется по вкусу многим покупателям. Жаль, что цена такого аппарата ощутимо кусается даже спустя полгода после его анонса ☹.

С литерой «Е» заканчиваем и переходим к следующему классу устройств, начинающих свое название с буквы «Х» (читать, как «икс» ☺).

GSM-телефон X200 (рис. 8) относится к бюджетному классу и будет интересен, в первую очередь, самым нетребовательным пользователям. В небольшом раскладном корпусе (85х43.5х19.8 мм) расположилось совсем мало «начинки». Это благоприятно сказалось на весе (всего 70 грамм), но отрицательно — на функциональности. Из собственных современным аппаратам функций в X200 присутствуют лишь поддержка JAVA и MMS. Полифония и относительно большой цветной дисплей, несомненно, являются плюсом данного аппарата, но никак не компенсируют других его недостатков. Внешне модель X200 несколько отличается от «классических самсунговских раскладушек». Покупатели уже как-то привыкли к овальному корпусу и обтекаемым формам. В дизайне этого телефона больше прослеживается аналогия с такими моделями, как E700 и E760; он напоминает их «младшего брата». Наличие на крышке телефона аскетичной черной полоски с логотипом компании, с одной стороны, несколько освежает его, но с другой — создает впечатление бюджетного устройства, наделенного только самым необходимым. На левой грани аппарата располагается разъем для подключения гарнитуры, довольно крупная двоякая клавиша регулировки громкости и окошко ИК-порта. На верхней части располагается отверстие для крепления ремешка. Снизу находится стандартный интерфейсный разъем, прикрытый заглушкой. Почти всю заднюю часть аппарата занимает крышка аккумуляторного отсека. Такое решение необычно для корейской компании (обычно аккумуля-

тор выполнен заодно с крышкой). В телефоне установлена литий-ионная батарея емкостью 800 мАч, позволяющая ему работать 3–4 суток, что довольно неплохой показатель. Открыв телефон, мы увидим довольно удобную клавиатуру и экран — который, по мнению Samsung, является одним из достоинств X200. «Широкий внутренний UFB-экран с 65 536 цветами дает Вам возможность наслаждаться отчетливыми, живыми изображениями и сообщениями на экране размером 128х160 пикселей». Этот экран ничем не отличается от аналогичного ему, знакомого нам по телефону E330, и ничем особым похвастаться не может. Как уже отмечалось выше, функциональность аппарата минимальна: описание всех его достоинств можно уместить в несколько строк. Разве что стоит отметить неплохую реализацию громкой связи, несколько неожиданную в такой «малютке». Подводя краткий итог, модель X200 можно охарактеризовать, как лучшее бюджетное решение среди телефонов с одним дисплеем и без камеры. Жаль, что цена на него опускается не так быстро, как хотелось бы ☹.

Наверняка всем памятна модель телефона X140, активно рекламировавшаяся в разгар конкурса Евровидения. Теперь ей на смену (или в дополнение?) приходит новая модель, получившая индекс X620 (рис. 9). Телефон выполнен в классическом корпусе, но в отличие от 140-й модели, имеет менее экстравагантный вид и подойдет гораздо большему кругу покупателей. Аппарат получился очень компактным: 106х46х20 мм, а весит он всего 81 г. Удачно выбранное сочетание темных цветов корпуса и качественная подгонка панелей создает впечатление более дорогого аппарата и чем-то напоминает строгий дизайн бизнес-телефона D500. Модель X620 — по крайней мере, с дизайнерской точки зрения — можно считать практически идеальной реализацией в своем классе. Все органы управления расположены там, где мы их привыкли видеть, и находятся интуитивно. Большой дисплей, выполненный по технологии TFT, с диагональю 4.2 см и разрешением 128х160 пикселей (65 000 цветов), оставил достаточно места, чтобы разместить под ним удобный четырехпозиционный джойстик с кнопкой подтверждения и стандартную клавиатуру. Добавьте к этому наличие VGA-камеры — и перед вами будет практически совершенный телефон.

Даже не стоит говорить, что X620 «набит» всеми функциями, типичными для современных телефонов. В этой модели нашлось место не только WAP, GPRS, JAVA, MMS, но и громкой связи, ИК-порту, увеличенной до 1000 номеров телефонной книге, фотоопределителю номера, диктофону и 40-инструментальной полифонии. Но это еще не все. В X620 имеются две особенности, заслуживающие отдельного внимания. Первая — это реализация фирменной функции «четкости голоса», благодаря которой сигнал вашего голоса усиливается, а посторонние шумы подавляются. Вторая — наличие полноценного стерео ФМ-радио. Работает оно только с подключенной к телефону гарнитурой, идущей в комплекте, но зато позволяет прослушивать радиостанции через динамик громкой связи. В памяти телефона можно сохранить до 30 радиостанций, присвоив им свои имена. В целом функция радио в этом телефоне хорошо продумана и реализована. В ее пользу говорит не только качественный звук, но и довольно приличные наушники, идущие в комплекте с аппаратом (в наше время это редкость).

Подводя итог первому знакомству с X620, хочется отметить, что у компании Samsung получился добротный, качественный и близкий к идеалу аппарат. Отработанная платформа, привлекательный внешний вид, наличие радио и широкая рекламная поддержка с адекватной стоимостью позволяют надеяться на хорошее продвижение этого телефона на нашем рынке.

(Продолжение следует)



Рис. 9

Телевизор — где угодно

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka OzOn
OzOn@gamearound.org.ua

Рано или поздно каждый обладатель ПК интересуется вариантами расширения функциональных возможностей своего компьютера. Некоторые делают акцент на вычислительную мощь ПК — например, для работы с 3D-графикой, для обработки большого объема данных, для работы с видео, или же — самый банальный вариант — для игр. Некоторые пользователи докупают разные периферийные уст-

✓ FM диапазон: 87.5-108 МГц.

Тюнер оснащен полезными функциями *TimeShifting* и *SR-PO (Schedule-Recording in PC Power-Off Mode)*. Первая — так называемая функция «временного сдвига», позволяющая на время отлучки записывать видеоряд на жесткий диск, а по возвращении продолжить просмотр телепередачи. SRPO позволяет в заданное время включить компьютер (если подключен силовой кабель) и начать запись нужной телепередачи.

В комплект поставки помимо самого тюнера включены пульт дистанционного управления, руководство пользователя и инструкция по установке, диск с драйверами и утилитами, в числе которых — программа для воспроизведения и записи TV/FM-передач *TVR Plus*. Две батарейки (AAA) для пульта ДУ, 4-в-1 AV-кабель, T-образная FM-антенна, ИК-приемник для ДУ. И даже, на случай, если у вас на антенном кабеле имеется «тюльпан» советского образца, имеется нормальный переходник.

Смотрим

После установки девайса и драйверов, которые установились без каких-либо проблем, на компьютер была проинсталлирована программа TVR. При помощи функции *Free Scan* были найдены 18 каналов кабельного ТВ. Следует отметить, что качество

приема сигнала тюнером можно назвать очень хорошим. К тому же можно улучшить качество картинки при помощи деинтерлейс-фильтров и фильтров шумоподавления.

На что еще способен девайс, кроме как обеспечить просмотр ТВ-программ и прослушивание радио? Например, на запись видео с кодированием в формат MPEG 4/2/1 в реальном времени. Благодаря кодированию в формат MPEG видеофрагмент будет иметь небольшой размер при достаточно хорошем качестве отображения. Однако следует учесть тот факт, что если вы планируете записывать видео в высоком разрешении и с высокими настройками качества, то вам придется обратить внимание на вычислительную мощь процессора. Естественно, чем показатель выше, тем лучше.

Что касается радио, то эта часть тоже входит в состав утилиты TVR. Вы сможете прослушивать радио и понравившиеся передачи записывать в формате WAV или MP3.

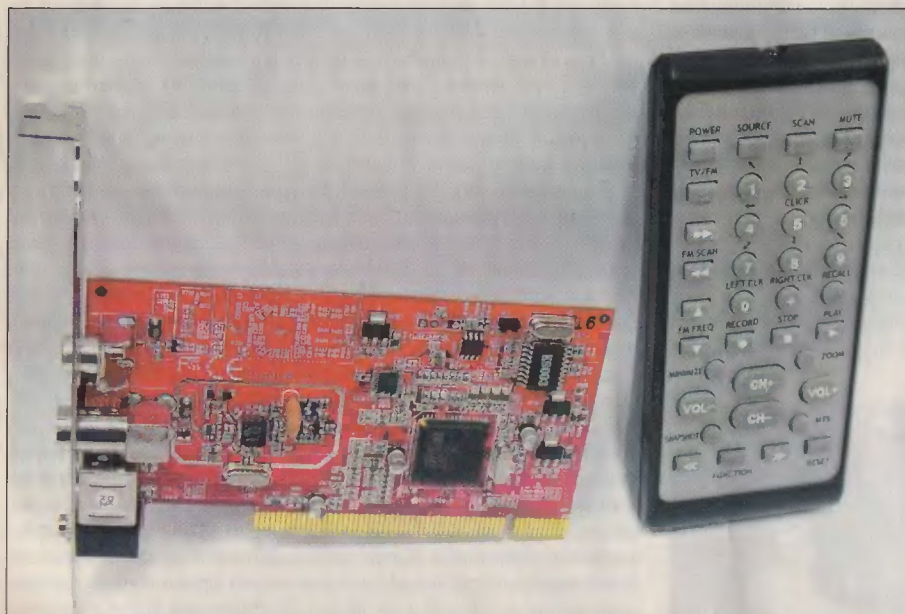
Кстати, к плюсам данной утилиты следует отнести возможность редактирования записанного видео и прямую запись видео на DVD. К тому же имеется возможность при помощи этой же утилиты кодировать из AVI формата в формат MPEG.

Вывод

Безусловно, для расширения мультимедийных возможностей ПК, а также ради совмещения в ПК функций телевизора, видеомагнитофона, устройства работы с видеокамерой и FM-приемника такой девайс незаменим.

К достоинству **MSI TV @nywhere Plus** следует отнести широкие функциональные возможности, отличный прием TV и FM-каналов, удобный пульт ДУ. При цене менее \$50 такое приобретение будет весьма оправданно.

Автор выражает благодарность представительству компании MSI (www.microstar.ru) и лично Ивану Плотникову за любезно предоставленный девайс.



ройства для работы с какой-либо документацией или, опять же, для развлечений. Но компьютер отличается от консоли или копира тем, что он намного функциональнее и может служить не только для развлечений или для работы, но и для отдыха.

Сегодня мы рассмотрим устройство из отряда «мультимедийных», предназначенное непосредственно для отдыха души и тела ☺ — TV/FM-тюнер...

MSI TV @nywhere Plus

Возможно, кого-то удивит то, что для компьютера выпускаются TV/FM-тюнеры. Мол, зачем, если есть большой и удобный телевизор? Согласен, большой телевизор — это хорошо, однако если возникает необходимость записать понравившийся видеофрагмент, то для этого нужно отдельно докупать видеомагнитофон. К тому же TV-тюнер зачастую можно использовать и для прослушивания радио, а кроме того — для оцифровки записей с внешнего аналогового устройства.

Тюнер **TV @nywhere Plus** явился на смену предшественнику **TV @nywhere** и является промежуточным вариантом между предыдущей платой и старшей моделью **MSI TV @nywhere Master**.

Итак, медленно, но верно мы подошли к техническим спецификациям устройства:

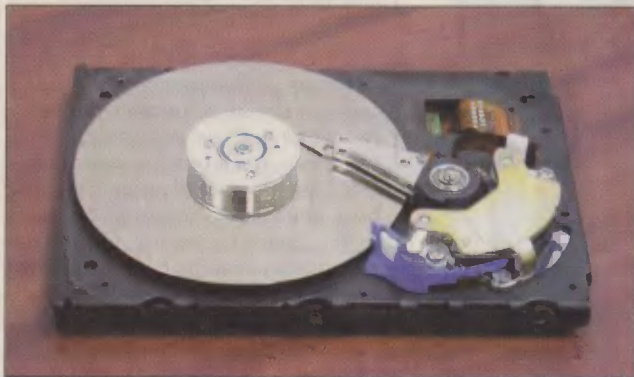
- ✓ Чип Phillips SAA7131E (9-битный декодер);
- ✓ Поддерживается телетекст для PAL-систем;
- ✓ Поддерживаемое разрешение — до 768x576;
- ✓ Поддерживается расширенный режим экрана до 16:9;
- ✓ Имеется возможность мультипросмотра передач в одном окне (поочередное переключение);
- ✓ Имеется поддержка систем PAL/SECAM/NTSC;
- ✓ Имеется возможность подключения внешних устройств: DVD-плеера/VCD/VHS/ Camcorder-а, видеокамеры;

Самолечение без фатального исхода

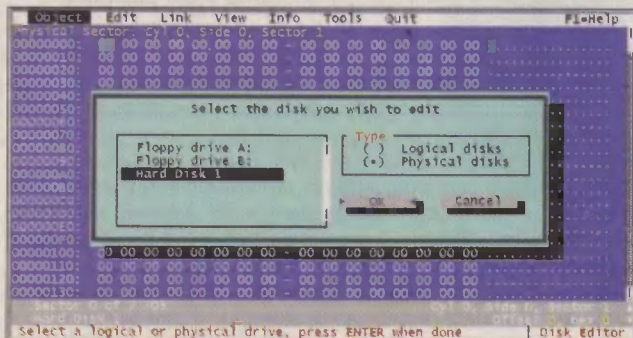
Александр КОНДАУРОВ,
руководитель отдела научно-технической информации
компании K-Trade

Окончание, начало см. в МК, № 3 (382)

Когда становится ясно, что с аппаратной точки зрения носитель цел, а данные утеряны из-за разрушения файловой системы, то первое, что необходимо сделать, это сопоставить ценность потерянных данных и стоимость работ по их восстановлению специалистами (для Киева она составляет обычно 350–700 гривен, в зависимости от объема данных, срочности и сложности работ). Если данные заведомо значительно ценнее, то экономия денег может быть оправдана только при высокой квалификации восстанавливающего, в также наличии у него как минимум второго такого же по объему носителя и большого количества времени на работы. Несмотря на расхожую точку зрения, конфиденциальность при обращении к организациям, официально занимающимся восстановлением данных, соблюдается значительно строже, чем при обращении к «самодельным»: во-первых, репутация серьезной фирмы стоит намного дороже даже самой «серо-бурмалиновой», но чужой бухгалтерии, и во-вторых — в процессе «лечения» в таких фирмах в качестве временных используют только винчестеры, предоставленные самим клиентом, так что даже случайная копия восстановленной информации остается у клиента.



Тем же, кто собрался восстанавливать данные из разрушенной файловой системы самостоятельно, следует в обязательном порядке озаботиться временным хранилищем восстановленных данных. Если есть такая возможность, то стоит сделать полную секторную копию пострадавшего винчестера на другом точно таком же диске, например, с помощью программы *Norton Disk Editor*, и в дальнейшем работать с копией для минимизации риска повредить оригинал. Разумеется, если пострадал системный диск, необходим другой загрузочный диск с операционной системой.

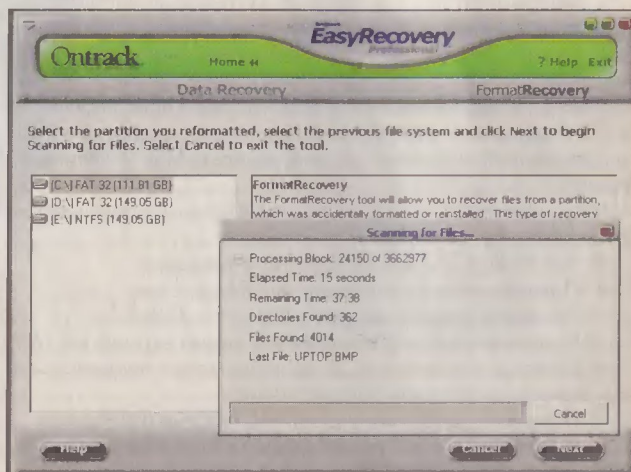


Итак — процесс восстановления данных начинается с того, что к компьютеру подключается два винчестера и любое устройство, с которого можно загрузить DOS и запустить *Disked-it*. Текущим выбирается пострадавший диск (как физическое ус-

тройство), и все его содержимое копируется на второй рабочий винчестер такого же или большего объема. Для ускорения процесса копирования желательно, чтобы диски были подключены к разным каналам контроллера — тогда копирование 40-гигабайтного диска вместо суток может занять всего лишь ночь. Использование UltraDMA режима тоже может сильно ускорить процесс. После окончания копирования пострадавший диск нужно отключить от компьютера и отложить в сторону — теперь он нам может понадобиться в трех случаях: если мы восстановим все, что нужно, с копии и решим записать обратно; если мы так запортим копию и придется копировать диск снова и если наши усилия не приведут к успеху — нетронутый пострадавший «винт» можно будет все же отнести к специалистам.

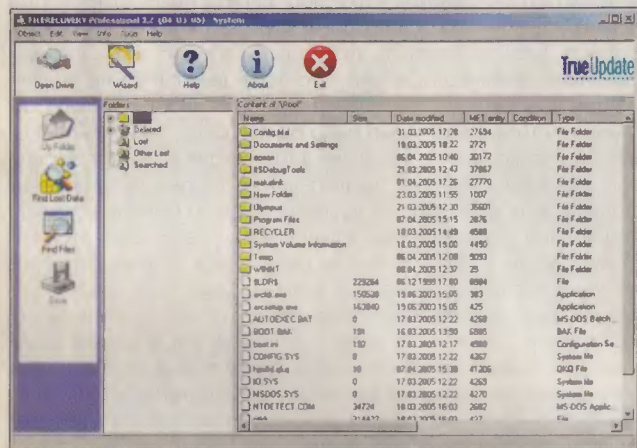
Разумеется, можно проводить восстановительные работы и на самом поврежденном диске, однако тут стоит ясно осознать, что ситуация — нештатная, и любое, даже самое привычное и правильное в нормальных условиях действие может привести к записи на диск неверных данных, под которыми могут погибнуть ваши бесценные файлы, да и любое дополнительное вмешательство в поврежденную структуру в случае дальнейшего обращения к специалистам только увеличивает сложность и, соответственно, стоимость работ. К числу наиболее часто встречающихся фатальных ошибок можно отнести разрешение автоматической проверки диска с разрушенной файловой системой встроенным *Scandisk*’ом перед загрузкой операционной системы, сохранение файла подкачки (swp file) на пострадавшем диске, невнимательность или забывчивость при отключении стандартно работающих индексирующих и антивирусных сервисов операционной системы (они тоже имеют привычку писать свои данные на все доступные диски). Вообще для восстановления данных полезно иметь отдельный загрузочный диск с операционной системой в минимальной конфигурации, с отключенными всеми ненужными для восстановления информации сервисами, запрещенным файлом подкачки и каталогами для временных файлов, настроенными так, чтобы ни в коем случае ничего не пыталось писать данные на восстанавливаемый диск.

Дальнейшие действия с самим пострадавшим диском или его копией зависят от типа файловой системы, характера ее повреждения и квалификации восстанавливающего. Можно пользоваться специализированным программным обеспечением типа *Final Data* или *Easy Recovery Pro* (эти пакеты существуют как для FAT/FAT32, так и для NTFS) — в них многие часто встречающиеся ситуации уже предусмотрены разработчиками и могут быть восстановлены в автоматическом режиме. В случае, если квалификация позволяет, а разрушения носят локальный характер,



ктер (не читается несколько каталогов или вторая копия таблицы размещения файлов «выжила») или восстановить нужно единичные файлы при низком уровне фрагментации диска, быстрее оказывается воспользоваться низкоуровневыми утилитами типа *Norton Disk Editor* — она позволяет работать с диском, используя только одну копию FAT, и у вас есть выбор в том случае, если одна из копий сохранилась лучше. Для линуксовых файловых систем надежно работающими утилитами пока не существует, поэтому желательность работы с копией пострадавшего диска принимает уровень требования — вероятность что-либо фатально испортить в этой группе файловых систем значительно выше. Хотя, справедливости ради, нужно отметить, что «падают» они сравнительно реже.

При ликвидации последствий вирусных атак тоже желательно работать с копией пострадавшего диска. При том, что для большинства вирусов, портящих данные, но оставляющих возможность их восстановления, существуют утилиты, восстанавли-



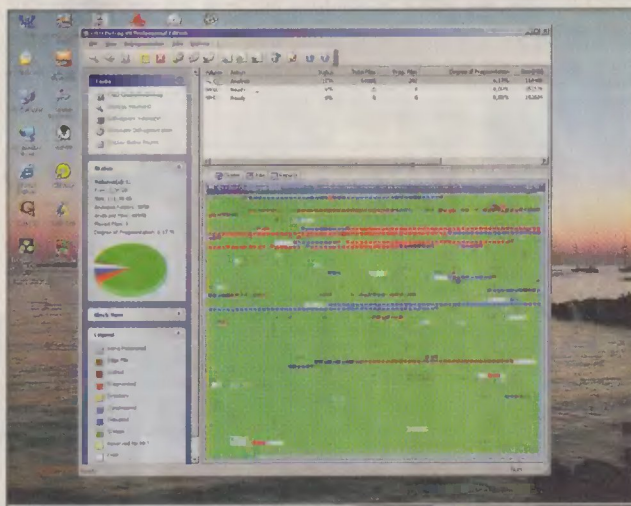
вающие первоначальный вид диска в автоматическом режиме, всегда остается вероятность неверного определения типа атаковавшего вируса или атаки модифицированного клона известного вируса. В таком случае «обманутая» утилита может «завершить» начатое вирусом или троянцем дело: окончательно испортить данные.

В случае отформатированного по ошибке диска можно обойтись и без полного копирования — достаточно просто удалить (естественно, предварительно скопировав на другой диск) загрузочный сектор пострадавшего диска. В таком виде операционная система его «не увидит» и, соответственно, риска записи на него не будет. Пакетам восстановления достаточно иметь доступ к диску на физическом, а не логическом уровне, так что они вполне смогут работать с таким диском. Второй диск для скидывания на него восстановленных этими утилитами данных все равно необходим.

Наиболее простой оказывается ситуация случайного удаления данных — если это удаление вовремя замечено. Все пользовательские операционные системы сегодня имеют те или иные встроенные средства восстановления удаленных файлов (та самая «корзина», впервые появившаяся в незапамятные времена на первых «Макинтошах», сегодня является стандартным атрибутом всех графических оболочек любых операционных систем — кроме, разве что, некоторых клонов UNIX). Не стоит забывать, однако, что в большинстве случаев эти средства либо не работают, либо отсутствуют в консольном режиме — что отчасти компенсируется несколько большей сложностью работы в этом режиме и, соответственно, значительно меньшим количеством народа, этот режим использующего. В правильно настроенной графической оболочке любой удаляемый файл на самом деле не удаляется, а складывается в «мусорник», где лежит некоторое время. Если ошибочность его удаления была замечена вовремя, то восстановление не представляет труда — достаточно заглянуть в корзину и выудить оттуда удаленный файл, положив его на прежнее место. Трудности начинаются тогда, когда файл был удален не лично пользователем из графической среды, а какой-нибудь программой, работающей с файловой системой напрямую, а не через вызовы графической среды на удаление файла. Или когда после удаления файла прошло значительное время и он автоматиче-

чески удален из корзины. Также трудностей добавляют оптимизаторы операционной системы, норовящие выключить способность оболочки сохранять удаленные файлы в корзине. Несомненно, такая «оптимизация» позволяет высвободить больше свободного места на диске, однако ценой за него становится значительно возрастающий риск безвозвратной утраты ошибочно удаленных файлов. В этом случае на помощь приходят утилиты класса *Norton Unerase*, восстанавливающие еще не затертые следующими файлами удаленные данные на жестких дисках. Как ни странно, но и в этом случае наиболее благоприятными шансами на восстановление обладают данные, записанные на самых примитивных файловых системах — FAT/FAT32. В тех случаях, когда утилиты не сумели восстановить данные или для используемой файловой системы таковых утилит просто не существует, остается некий шанс восстановить данные или хотя бы «выковырять» значимые их фрагменты с помощью низкоуровневых утилит класса *Disk Editor* — разумеется, со всеми мерами предосторожности, перечисленными в части, касающейся разрушенной файловой системы, включая рекомендацию при малейшей неуверенности в своих силах обращаться к специалистам.

Для данных на оптических носителях (CD и DVD-диски), которые перестали читаться, есть, по сути, только один способ «спасения» — многократное чтение, желательно, на разных приводах. Существует целый класс программ, предназначенных для такой работы: *Bad Data Copy*, *Bad Copy Pro* и аналогичные им.



Они пытаются прочесть сбойный диск, по многу раз читая сектора, подводя к ним головку с разных сторон, варьируя скорость вращения диска — в общем, все то, что позволяет механика. Вероятность восстановления данных с нечитаемого оптического диска достаточно низка, однако визит к специалистам может помочь и в этом случае: обычно в фирмах, специализирующихся на восстановлении данных, есть несколько разных типов устройств чтения, одно из которых может успешнее справиться с задачей, чем ваш домашний комбо-драйв с гордым названием NoNaMe.

Профилактика — удел дальновидных

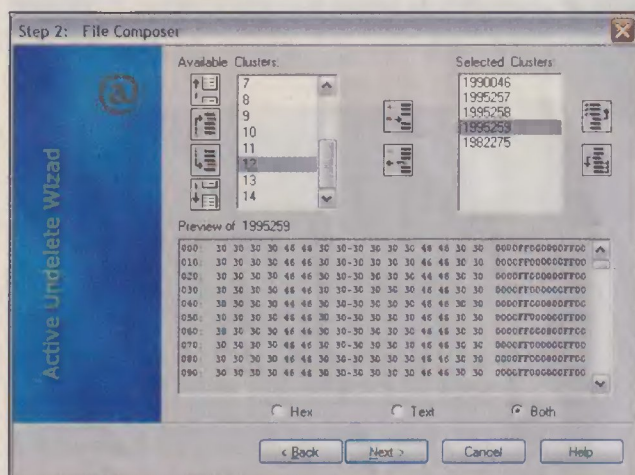
Капля профилактики стоит килограмма лечения

Итак, ценой двух суток корпения над удаленным одним нажатием кнопки **Del** каталогом, неисчислимого количества пива для соседа, предоставившего на время свой запасной диск, и совершенно невероятных усилий по выковыриванию кусков диссертации шефа из остатков того, что когда-то было каталогом *My Documents* (хорошо, хоть теперь не придется все это набирать по новой, хотя на размещение в правильном порядке и форматирование уйдет еще не одна неделя) мы все же восстановили бесценные для начальника, а значит, небезразличные и для нас файлы. За это время пополнились как наши познания в логическом устройстве файловой системы, так и запасы ненормативной лексики, а главное — пришло понимание, что так дальше жить нельзя. Еще один подобный случай, и лучше перевалифицироваться в продавцы садовой мебели... В общем, надо что-то делать — и с «оптимизаторами операционной системы», одной галочкой отключившими и вопрос «А

вы действительно хотите удалить каталог Мои Документы?, и корзину, и с шефом, оставляющим включенный компьютер с котом, лежащим на клавиатуре, и с файловой системой, фрагментация которой заставила двое суток ковыряться в данных diskedit'ом...

Полностью исключить возможность пропадания данных практически невозможно. Можно лишь снизить вероятность фатального исхода и облегчить восстановление. Как и всегда, комплексный подход к вопросу еще на этапе проектирования системы может помочь избежать впоследствии как лишних трудностей, так и лишних затрат.

Для начала стоит определиться с тремя параметрами: стоимостью защищаемых данных (этот параметр определяет максимальную стоимость средств, которые имеет смысл затратить на их защиту), максимальную безболезненную потерю (этот параметр определяет частоту резервного копирования данных) и максимально допустимое время восстановления (этот параметр определяет наличие или отсутствие необходимости в «горячем» резервировании системы). Понятно, что крупный банк, час простоя которого во время операционного дня может обойтись многомиллионными убытками, может позволить себе установить пару работающих параллельно файл-серверов с журналирующими файловыми системами и горячей заменой всех компонентов, включая процессоры, однако такие затраты совершенно бесполезны для домашнего компьютера или конторского сервера в фирме, чье годовое оборота хватает только на покупку устройства бесперебойного питания для директорского компьютера.

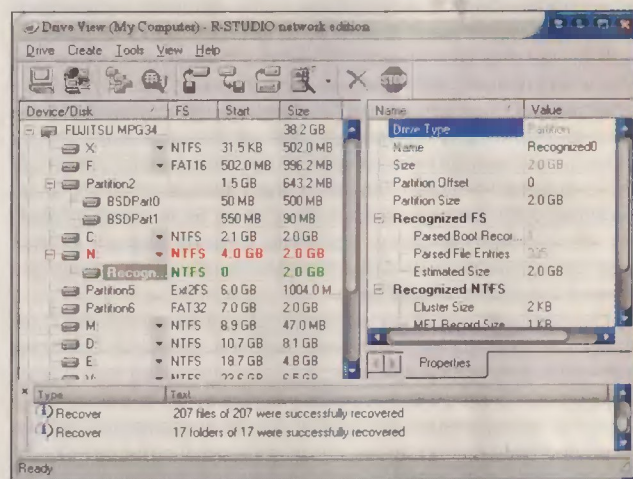


Собственно, все способы защиты данных от потери строятся на их дублировании — либо на физическом уровне (зеркальные диски), либо на логическом (создание копий). Надо заметить, что эти уровни не исключают, а дополняют друг друга: два диска, работающие «зеркалом», защитят содержимое тома в случае отказа одного из приводов, но ничего не смогут сделать, если разрушится файловая система тома — повреждения будут добросовестно синхронизированы на обоих дисках. Поэтому, даже если вы, например, поставили в компьютер RAID-контроллер с двумя дисками, не стоит забывать, что этим вы совершенно не отменили необходимость *регулярного резервного копирования данных*. Частота и способ такого копирования тоже зависят от конфигурации системы в целом и от характера данных: например, в небольшом офисе вполне можно организовать регулярное копирование рабочих каталогов на компьютер коллеги по сети, а дома — на второй винчестер, оставшийся после апгрейда, от которого не требуется ни производительность, ни даже надежность. В случае активной работы нескольких человек с одним документом или периодической необходимости восстановить предыдущие версии документа вовсе не обязательно громоздить дорогие серверы с журнальными файловыми системами — иногда вполне достаточно известись утилитой файл-мониторинга, которая будет сохранять каждую новую версию файла... Естественно, все вопросы дублирования предполагают дополнительные расходы — как на резервное дисковое пространство или компьютеры, так и на программное обеспечение и администрирование. И, если вы на это решились, то чаще всего для разработки грамотной и сба-

лансированной системы имеет смысл обратиться к специалистам, причем еще на этапе первоначального проектирования — достраивать и переделывать потом может оказаться значительно дороже.

Если же стоимость данных не оправдывает вложения в их защиту сколько-нибудь заметных средств, все равно забывать о возможной необходимости их восстановления не стоит. Некоторые недорогие превентивные меры могут сильно упростить задачу в случае аварии.

Во-первых, никогда не стоит отключать системные сервисы, сохраняющие удаленные файлы в «корзину»: ценой небольшой потери свободного места на диске можно существенно понизить риск случайного удаления файлов. Если на компьютере активно используются консольными приложениями или существует доступ на запись диска по сети, то работающим под операционными системами семейства Microsoft Windows может сильно пригодиться пакет *Norton Utilities*, имеющий в своем составе мощную утилиту *Norton Protection*, перехватывающую любые попытки удалить файл и сохраняющую его в своей системной области. Особая прелесть этой утилиты состоит в том, что она сообщает файловой системе, что файл действительно удален и даже корректирует свободное место на диске, сообщая системе его таким, каким оно было бы при отсутствии файла. Когда физическое место на диске заканчивается, Norton Protection уже по-настоящему удаляет самые старые из удаленных файлов, если с момента их удаления прошло больше времени, чем задано пользователем. Единственный недостаток этой системы состоит в том, что при ее работе диск оказывается практически постоянно полностью занятым, даже если операционная система считает, что свободного места много, и при активной работе с диском это ведет к быстрому росту уровня фрагментации файлов на нем, так что в случае применения этой утилиты нужно не забывать регулярно дефрагментировать диск. Для особо критичных случаев можно порекомендовать вообще отключить автоматическую «подчистку» корзины, и время от времени удалять из нее уже гарантированно ненужные файлы вручную — такой способ позволит свести к минимуму риск потерять что-либо важное при случайном удалении, но требует наличия на диске значительного свободного объема.



Второе, чем пользователь может значительно облегчить задачу восстановления потерянных данных — это *регулярная дефрагментация* диска, причем, желательно чем-нибудь более «умным», чем утилиты, поставляющиеся в составе операционной системы. Если все файлы на винчестере хранятся целыми массивами, а не кусочками в разных частях диска, то восстановить их становится возможным даже при полной потере всех управляющих структур файловой системы — достаточно найти заголовки файла и прочесть последовательно все сектора до начала следующего файла. В случае же хаотического расположения фрагментов файлов по диску найти все его внутренние кусочки становится практически невыполнимой задачей.

Третий из пунктов «превентивной подготовки к аварии» сам по себе достаточно неочевиден, и для многих пользователей может оказаться совершенно неожиданным: использование наиболее примитивной из существующих сегодня файловых систем — *FAT32* — значительно повышает шансы на восстановле-

ние данных при любых причинах их потери, от физического повреждения носителя до непреднамеренного удаления. У этой системы есть свои недостатки — она не так защищена правами доступа, как другие файловые системы, в некоторых режимах использования она медленнее конкурентов (правда, далеко не во всех и не всегда), ее наиболее уязвимые управляющие структуры сосредоточены в одном месте. Но при всем при этом, это единственная на сегодняшний день файловая система, все управляющие структуры которой полностью описаны в доступной любому желающему литературе, это единственная на сегодняшний день файловая система, допускающая хранение файлов размером до 2 Гб в строго последовательных секторах диска, и наконец, это единственная на сегодняшний день файловая система, которую умеют «разбирать» утилиты низкоуровневого доступа к диску класса *diskedit*. Все это вместе оставляет шансы на восстановление необходимых данных в «ручном» режиме даже после того, как с задачей не справятся «умные» программы, — при использовании всех остальных файловых систем возможности такого «выковыривания» данных при повреждении больших, чем понимают утилиты восстановления, оказываются практически равными нулю.

Крайне полезной, как показывает опыт, оказывается *структуризация данных*: хранение разных наборов данных в разных каталогах, хранение данных отдельно от программ, их обрабатывающих, создание отдельных каталогов для разных пользователей, создание собственных каталогов для рабочих данных — в отличие от хранения всего и вся в «моих документах», ведь именно этот каталог чаще всего оказывается стандартной мишенью разных вредоносных программ. Вообще, оптимальной практикой оказывается хранение данных на отдельном от операционной системы диске, причем лучше, если это будет отдельное физическое устройство.

И, наконец, последнее по счету, но далеко не последнее по важности, что можно и нужно сделать для профилактики потери данных — *обучение* всех, кто работает на компьютере, основным правилам поведения как при штатной работе, так и в случае аварии: писать свои данные только в свой ка-

талог, внимательно читать сообщения в диалогах, требующих подтверждения удаления или замены файлов, проводить регулярную дефрагментацию всех дисков в системе, регулярно копировать важные файлы в безопасное место, в случае аварии немедленно обеспечить невозможность попыток записи на пострадавший носитель и обратиться к квалифицированному специалисту.

Несомненно, кому-то эти рекомендации покажутся чересчур уж перестраховочными, кто-то скажет, что нужно просто быть более внимательным и не допускать случайностей, а добрая половина оставшихся свято верит в то, что пользуются достаточно надежной системой, в отличие от «тех недалеких», которые поставили себе «китайское железо», «дешевую оболочку» или «кривые драйверы»... Однако не стоит забывать, что надежность системы в целом всегда заведомо ниже надежности самой «слабой» из ее составных частей, а в нашем случае этих частей, во-первых, много — многокомпонентная аппаратная часть (не сомневайтесь, она **вся** делается в Китае), драйверы (они по большей части пишутся все теми же китайскими и индийскими студентами), программное обеспечение (при нынешней его сложности само понятие «надежность» к нему уже неприменимо) и, наконец, самая нестабильная часть системы — пользователи, просто физически неспособные быть все время собранными и внимательными; и, во-вторых, надежность большинства из компонентов со временем снижается, даже если какие-то из деталей вовремя менять на новые. И даже если вы — компьютерный гений, всю свою жизнь работающий исключительно в командной строке на самом супернадёжном оборудовании, отвечающем требованиям военных стандартов под «неубиваемой» операционной системой, в один неудачный день у вас может быть плохое настроение или больной зуб, и вы совершенно случайно можете набрать `rm -rf` от корня... И если это все же случится (пусть это будет по максимуму не скоро и не с нами), и вы будете готовы к такому повороту событий, значит эта статья достигла своей цели.

P.S. При написании этого материала не пострадал ни один носитель...

ВСЕБІЧНА ПІДТРИМКА

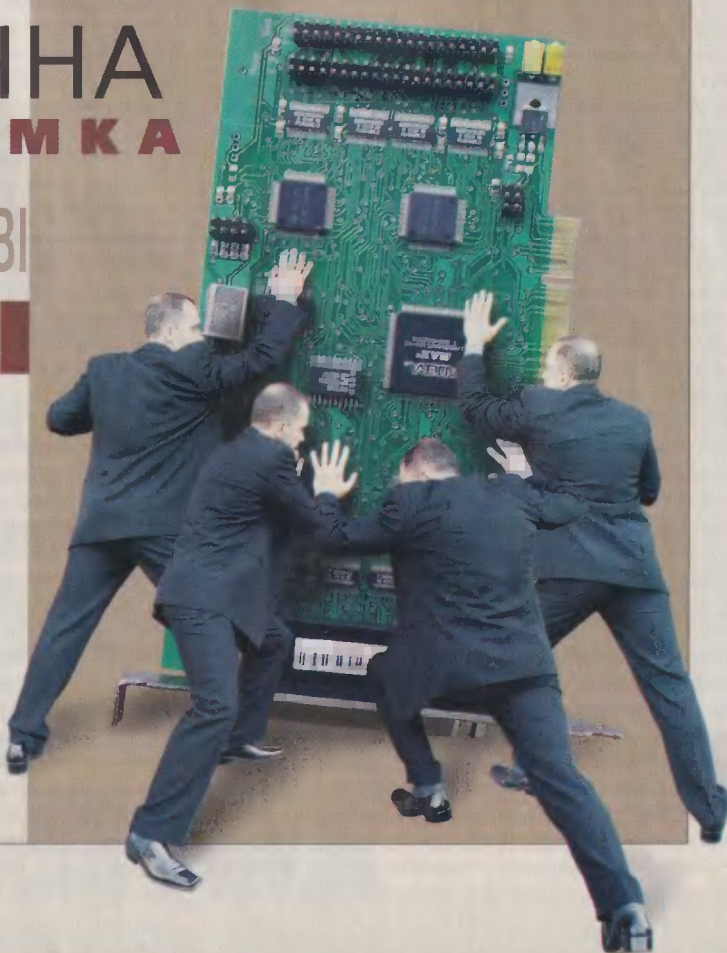
МУЛЬТИПОРТОВІ ПЛАТИ РСІ

виробництво
сервіс
гарантія

IC BOOK
<http://icbook.com.ua>
тел. 467 6334, 467 5324

НАШІ ПАРТНЕРИ

Промрегіон м. Київ, (044) 244 9620
Сінтал м. Донецьк, (062) 332 3761
Micom Technology м. Київ, (044) 416 4585
TEAM Ltd. м. Вінниця, (0432) 53 1717



Наодинці з ODYS'ом

Олександр ТКАЧЕНКО aka SaSHOK
sashok23@ukr.net

В останній час MP3-плеєри стають масовими продуктами, вони продаються в кожному комп'ютерному магазині. Згодом і я вирішив купити це чудо цифрової техніки. В магазинах мені пропонували дуже дорогі девайси з невеликими можливостями. Але хто шукає, той знайде — ось і я знайшов таке, що мене задовольнило на всі 100.

Під час вибору важливими критеріями були ціна, наявність додаткових можливостей та кількість пам'яті. І я знайшов його — це **MP3-S11** компанії **ODYS**. Мою увагу привернув цікавий дизайн, наявність LCD-дисплея (96x33 пікселя) та непогані технічні характеристики: об'єм пам'яті — 512 Мб (є моделі з 128 Мб, 256 Мб, 512 Мб, 1 Гб), якої вистачить приблизно на 100 треків або на 2.5 години звучання, підключається через швидкісний інтерфейс USB 2.0, отже не доведеться довго чекати поки заповниться флешка, ви навіть не встигнете заварити собі чай ☺. Файлова система — FAT 16, коли я форматував засобами Windows в FAT 32, він сам себе повернув назад в FAT 16. Ось такий дивний девайс. Живлення — одна батареяка AAA; я вставив акумулятор NiMH на 1.2 В, і той нормально працював, не поступаючись батарейці в 1.5 В. Також треба зазначити непогані навушники, що йдуть у комплекті. Потужність вихідного сигналу у MP3-S11 — 5 мВт, сигнал/шум — 82 дБ, вага без батареї — 24 грама, розмір — 84x26x19 мм. Плеєр підтри-



мує формат MP3 (8–320 Кбіт/с), WMA (32–192 Кбіт/с) і WAV, є еквайзер з 6 режимами: Normal, Classic, Live, Pop, Rock, DBB. У «шарманку» вбудований FM-тюнер, здатний запам'ятати 20 радіостанцій, що дозволяє записувати з радіо у форматі MP3 з бітрейтом від 32 до 192 Кбіт/с. Ще є можливість запису з лінійного виходу, а також функції диктофону, доволі непогані. Дисплей має приймну синю підсвітку, контраст якої можна настроїти.

Девайс підключається без проблем, кабель не знадобиться. Підтримує цілий набір операційних систем: Windows ME/2000/XP, MacOS, Linux, є драйвери для Windows 98SE на диску, що йде в комплекті. Один момент мене засмутив — не підтримується кирилиця в іменах пісень та вмісті тегів ID3, тільки латиниця.

Взагалі, цей плеєр, як на мене, виявився оптимальним варіантом з помірною ціною (427 грн.) і досить з великими можливостями. До того ж я отримав простий у підключенні носій інформації.

Окончание. Начало на стр. 12–13

баннеров, я обнаружил несколько домашних страничек — дорвеев, специально созданных под ссылку с сайта Алекса. Например, я попал на страничку, которую за месяц посетили 1200 посетителей — и это при том, что сама страничка нигде не рекламировалась и не имеет вообще никакой текстовой информации, по какой ее можно было бы индексировать.

С другой стороны, из-за наличия большого количества графики главная страница milliondollarhomepage.com грузится достаточно долго. Опять-таки, веб-дизайнеры и маркетологи знают, что такая ситуация должна не просто отпугивать посетителей, но и негативно влиять на трафик, однако индексу *Page Rank* этой страницы можно только позавидовать. Он растет и на момент написания статьи составлял 75% из 100 возможных. Еще бы, ведь только в последнюю неделю 2005 года сайт имел более полтора миллионов уникальных посетителей и, по данным *Alex.com* (известной в англоязычном мире компании, занимающейся индексированием трафика), сайт Алекса Тью на 1 января 2006 года занимал 127 место по посещаемости среди всех индексируемых сайтов мира, включая сайты таких монстров, как Microsoft, Google, Yahoo. Скажу проще: для предпринимателя-одиночки такой факт просто невероятен. Ну, и чтобы окончательно вас повергнуть в недоумение, сообщу, что количество повторных посещений сайта возрастает вместе с ростом числа рекламодателей, несмотря на то, что фактически видимых изменений на сайте нет, как и нет колонок новостей, информации для целевых посетителей и т.п. Все, что может привлекать посетителей — это только тот образ успешного парня, какой создали вокруг Алекса Тью средства массовой информации и публикации о его невероятной идее.

Новизна идеи и ее неадекватность сыграли главную роль и в популяризации сайта. На первом этапе информацию распространяли лишь интернетчики, причем в большей мере потому, что идея своей простотой не укладывалась в стереотипы. Сработало так называемое «сарафанное радио» или, как принято называть этот процесс, *вирусный маркетинг*. И неважно, кто и что говорил о проекте и его авторе — важно, что о нем говорили. Информа-

цией делились не только в частной переписке, но и на форумах, в чатах, рассылках. Рано или поздно такой поток информации должен был перейти из качества в количество, вот тогда-то и подключилась «тяжелая артиллерия» в виде прессы и телевидения. А дальше оставалось только ждать, результат был гарантирован.

Успех каждого нового Интернет-миллионера вызывает не только обывательский интерес к его проекту, но и профессиональный интерес у веб-предпринимателей и маркетологов, которые хотят определить «формулу успеха» именно этого проекта. Как ни странно, но в ситуации с Алексом Тью и его milliondollarhomepage.com все нюансы лежат в плоскости уже известных и обкатанных «формул». А если быть точным, то весь процесс построения и раскрутки сайта точно совпадает с рекомендациями по развитию проектов **нишевого маркетинга**.

В основе таких проектов лежит уникальная идея, товар или услуга. Под нее формируется своя ниша или сегмент рынка. Таким образом, проект сразу становится лидером в своей области, так как фактически конкурентов на рынке еще нет. На этапе формирования идеи и создания сайта автор продумывает механизм вирусного маркетинга. В одном случае (как это и было у Алекса) достаточно неадекватной идеи, чтобы о проекте заговорили. С другой стороны, если идея не настолько мощная, то необходимо стимулировать работу «сарафанного радио». Ну, а далее, после создания сайта, о проекте необходимо заявить на всех форумах, чатах, во всех рассылках, так или иначе связанных с интересами потенциальных покупателей. Пресс-релизы, интервью, анализ рынка, ведение колонок в газете, на популярном сайте или в рассылке будут также способствовать продвижению вашего проекта. Наивысших результатов вы сможете добиться, если сможете обратить на свой проект внимание средств массовой информации. Все равно, как вы это сделаете — с помощью специально организованной акции, пресс-релизом или статей-опровержением по поводу наиболее «горячих» новостей последних дней. И, оглядываясь на историю Алекса Тью, можно с полной уверенностью сказать, что ни высшее образование, ни какой-то уникальный товар, ни знания в области программирования не являются решающими в умении зарабатывать миллионы.

Язык до Киева доведет

Сергей ЯРЕМЧУК
grinder@ua.fm

Есть программы, к которым очень быстро привыкаешь, а при их отсутствии чувствуешь себя как-то сиротливо. К числу таких программ относится и *Punto Switcher*, который при наборе большого текста и частом переключении регистра позволяет сосредоточиться на содержании, не обращая внимания на регистр вводимого текста. Но, к сожалению, эта и ряд других подобных программ долгое время были доступны только пользователям Windows. Теперь настала очередь вкушать всех благ и братьям-линуксоидам.

Покопавшись в Интернете, я нашел аж две программы, удовлетворяющие поставленным условиям. Но, к сожалению, *X Neural Switcher* (xneur.cidnet.crew.org.ru), несмотря на все мои усилия, с которыми преодолевались трудности по ходу компиляции, почему-то так ни разу и не захотела исправить текст. Сайт программы уже неделю как не отвечает (впрочем, получить ее можно, например, в Сизифе, введя для поиска название пакета *xneur*), последняя версия 0.0.3 датируется январем 2005 года. Поэтому и говорить о ней не будем.

Первоначальное предназначение второй программы, которая называется *Sven* (sven.linux.kiev.ua), — настройка дополнительных клавиш на мультимедийной клавиатуре. Но начиная с версии 0.4, *sven* научился исправлять ошибки при наборе. Учитывая, что никаких альтернатив на сегодня нет, не рассказать о нем просто не имею права. Проект еще молодой, первая запись на сайте датирована 28 марта 2004. Итак, если у вас на клавиатуре имеются дополнительные клавиши вроде *WWW*, *E-mail*, изменения громкости, управления CD-ROM и др., и вы не знаете, как их можно настроить, в этом случае *sven*, как говорится, то что доктор прописал. Более того, даже если вы используете обычную клавиатуру, с помощью этой программы можно эмулировать мультимедиа-клавиши, используя клавиатурные сочетания. Также можно назначать действия на определенные клавиши мыши. Последняя стабильная версия программы **0.4.3.3** уже умеет автоматически исправлять раскладку клавиатуры с русского и английского. Правда, покамест она понимает приблизительно 10 000 русских слов и 9500 английских, и слово *Linux*, набранное в другой раскладке, исправлять не хочет. Если программа не переключилась сама, то можно раскладку изменить вручную, при помощи специально заданной клавиши. Также отдельной клавишей можно изменять регистр слов (верхний, нижний, слова с большой буквы). Автокоррекция позволяет исправлять многие ошибки при вводе текста. В принципе, *OpenOffice* и сам отлично с этим справляется, но если вы набираете текст в простом редакторе, то эта возможность, несомненно, будет нелишней. Индикатор-переключатель раскладки клавиатуры запоминает свое состояние для каждого окна, поэтому, часто переключаясь между приложениями, вам не придется дополнительно изменять и раскладку. *Sven* тестирован под *Linux*, но в принципе должен работать и на *BSD-системах. Также не имеет значения и используемый оконный менеджер. Распространяется на условиях лицензии GPL.

Установка

К сожалению, тестовая версия *sven-0.5.alpha*, как я ни старался, компилироваться упорно не хотела, поэтому заглянуть в будущее не получилось. Будем ставить стабильную версию. Пользователям *ALTlinux* советую воспользоваться Сизифом — предварительно обновив базу, установить программу оттуда.

```
# apt-get update
# apt-get install sven
```

Для пользователей других дистрибутивов, вероятно, единственный вариант установки — компилирование из исходных текстов. Размер скачиваемого архива — 555 Кб.

```
$wget -c http://sven.linux.kiev.ua/sven-0.4.3.3.tar.bz2
```

```
$ tar xjvf sven-0.4.3.3.tar.bz2
```

```
$ cd sven-0.4.3.3
```

И конфигурируем.

```
$ ./configure
```

Sven написан с использованием библиотеки *gtk+2*, поэтому соответствующие заголовочные файлы должны быть установлены в системе. В моем случае на *ALTlinux Master 2.4* они установлены не были, и я получил такую ошибку:

```
checking for gtk+-2.0 >= 2.0.0... Package
gtk+-2.0 was not found in the pkg-config
search path.
```

```
Perhaps you should add the directory
containing `gtk+-2.0.pc'
to the PKG_CONFIG_PATH environment variable
No package `gtk+-2.0' found
configure: error: Library requirements (gtk+-
2.0 >= 2.0.0) not met; consider adjusting the
PKG_CONFIG_PATH environment variable if your
libraries are in a nonstandard prefix so pkg-
config can find them.
```

Пришлось искать, чего ей там не хватает:

```
#apt-cache search gtk+
```

Из довольно большого списка я выбрал сами библиотеки и заголовочные файлы к ним (традиционно они находятся в пакете с префиксом *devel*).

```
# apt-get install libgtk+2-devel libgtk+2
```

Система немного подумала и выдала, мол, *libgtk+2* уже установлен, а вот против *devel* она ничего против не имеет, и попросила вставить 4 диск. Все, теперь можно пробовать опять. Кроме *gtk+2* у вас должны быть в наличии *fontconfig*, *freetype 2*, *glib 2*, *pango*, *pkg-config* и, естественно, библиотеки *X Window*.

По окончании конфигурирования скрипт выдаст результат.

```
-----
-                Configure Ok                -
-                run make; make install        -
-                And sven :-)                  -
-----
```

```
*****
* Copyright (C) 2005 Eugene Morenko(More) *
*      mailto: more@irpin.com               *
*      web: http://sven.linux.kiev.ua/      *
*      icq:325697438                         *
*****
```

Все вводим, как подсказывают:

```
$ make
$ sudo make install
```

Работа

Для запуска программы необходимо ввести в окне терминала *sven&*. При желании можно настроить запуск из меню оконного менеджера. Некоторые оконные менеджеры не имеют трее. В этом случае программу следует запускать с ключом *-i*. После запуска в трее появится иконка с изображением смешной мордочки и флага текущей раскладки, а на рабочем столе выскочит плавающее окно, которое можно свободно перемещать по экрану (рис. 1).

Процессор Intel Pentium D 820 (2,80GHz/2x1MB/800)
 Материнская плата ASUS P5GD2-X
 Оперативная память 1024 MB DDR2
 Накопитель - 200 Gb Western Digital 2000JS, SATA II
 Накопитель - DVD+RW/DVD-RW NEC ND3550
 Видеокарта HIS X800GTO, Radeon X800GTO, PCI-E, 128Mb
 Мультимедийная клавиатура, оптический мышь, килемок
 Монитор 19" ViewSonic VX924, TFT, 4ms

6980 грн

КОРИФЕЙ

www.coryphae.ua
 sale@coryphae.ua
 Т. (044) 492 7363

До версии 0.4.3 вместо окошка была та же мордочка, теперь же окошко выводит статистику набора текста, индикатор клавиатуры, текущую дату и время. Щелчок правой кнопкой приведет к появлению контекстного меню, откуда мож-

мыши. Поддерживается комбинация, состоящая из двух кнопок мыши. Причем кнопка, которая будет нажата первой, будет назначена основной, поэтому в принципе одинаковая комбинация может иметь два значения. Например, *Mouse Left+3* и

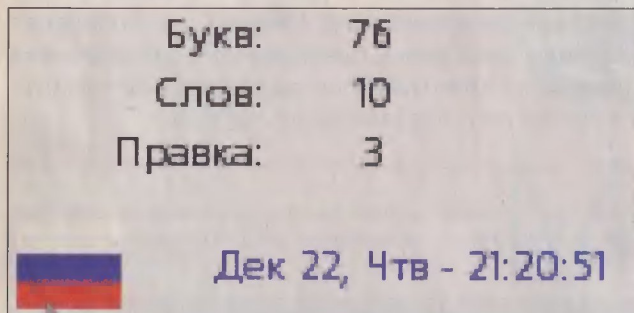


Рис.1

но получить информацию о процессах, любой из которых можно прибить. Отсюда же можно управлять встроенными командами. Среди последних команды для работы с AudioCD, изменение громкости, работа с буфером обмена.

Если щелкнуть два раза по нему мышкой, то появится окно настройки параметров работы (рис. 2).

Пройдемся по основным пунктам. Настройка клавиш происходит в одноименном меню (рис. 3).

По умолчанию настройки подходят для клавиатур фирмы Sven. Но настроить их под себя довольно просто. Здесь два варианта: создать новую комбинацию (кнопка **Создать**) или использовать уже имеющую (кнопка **Изменить свойства**). После чего вы попадаете в режим конфигурации клавиши. Здесь определяются: краткое описание, код клавиши, выполняемая команда, текст, отображаемый на экране, и состояние клавиши (включена/выключена). Код клавиши определяется автоматиче-

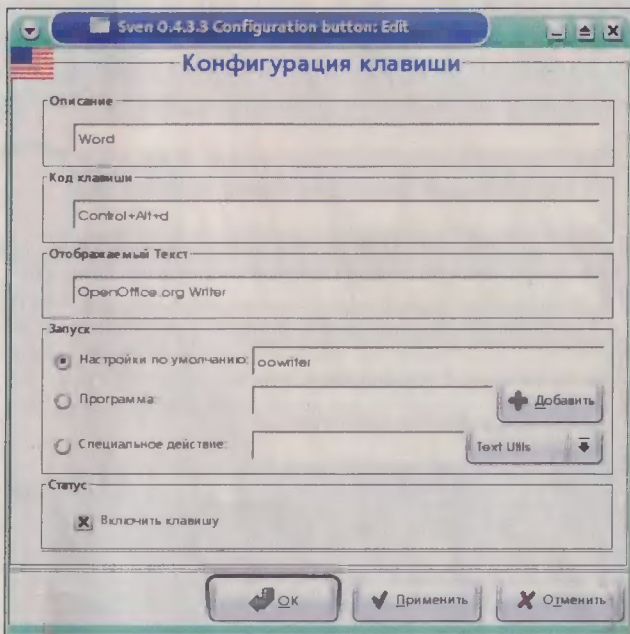


Рис.3

MouseRight+1 — это щелчок двумя кнопками, только разные комбинации для sven'a. В первом случае была сначала нажата левая клавиша, во втором — правая. Для выбора клавиши мыши воспользуйтесь кнопкой **Add mouse button**. Опции ХКВ — новый пункт, появившийся в версии 0.4.3. Здесь можно выставить язык по умолчанию, автокоррекцию слов для английского и русского языка, в том числе и добавить свои варианты. Подкладка **Опции переключения** позволяет выставить клавишу принудительного переключения и отмены переключения (по умолчанию *Pause*), комбинацию принудительного конвертирования выделенного текста (*Shift+Pause*) и инвертирования регистра последнего введенного или выделенного текста (*Scroll Lock*). При нажатии комбинации клавиш на экран может выводиться текстовое сообщение, которое информирует о том, какое будет произведено действие. Например, при запуске web-браузера будет выведено «Mozilla Firefox». Для настройки свойств отображения текста на экране заходим в пункт **Настройка XOSD**. В нем вы можете задавать следующие параметры текста: шрифт, цвет, время индикации, позиция на экране, отступы от границ экрана. И наконец, во вкладке **Other Preference** указываются устройства CD-ROM, микшер, включается запуск плагинов, отображение XOSD и другие параметры. Кроме того, программа поддерживает плагины, из которых в комплекте идет только *time*, отвечающий за вывод времени.

Настройки sven сохраняются в домашней директории в подкаталоге *~/.sven*. Внутри несколько файлов. *en.cor* и *ru.cor* содержат список слов английского и русского языка для работы автокорректировщика. Файл *ru.cor* записан в юникоде, поэтому не забудьте выставить эту кодировку в редакторе, если захотите подправить его вручную. Файлы *key_config* и *mouse_config* содержат комбинации клавиш и соответствующие им команды.

В общем-то все. И хотя во время работы sven вылетал с завидным постоянством, появление такой необходимой в хозяйстве программы можно только приветствовать.

Linux forever!

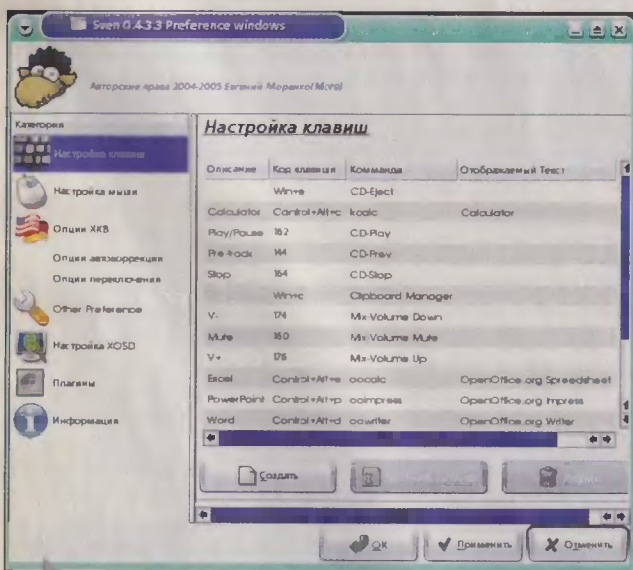


Рис.2

ски — необходимо просто щелкнуть в поле, нажать на нужную мультимедиа-клавишу или комбинацию клавиш, после чего код клавиши автоматически заносится в поле. Наряду с внешней командой можно использовать и одну из встроенных. Следующее окно — **Настройка мыши** — поможет сконфигурировать команды, которые будут выполняться при помощи хвостатого друга. Принцип назначения комбинации тот же: нажимаем одну из дополнительных клавиш на клавиатуре и одну из кнопок

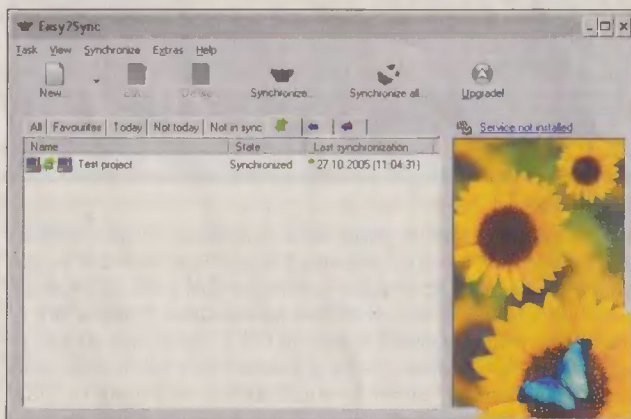
Способы размножения файлов

Сергей УВАРОВ
sergei_uvarov@mail.ru
ssoftnews@mail.ru

Большинство операций, приводящих к потере данных (случайное или намеренное удаление, форматирование или выход из строя накопителя) обычно без проблем решаются посредством резервного копирования. С другой стороны, когда нет опасений за состояние данных, но пользователь вынужден активно оперировать информацией, например, на рабочем и домашнем компьютере, сохранить идентичность данных и их актуальность поможет синхронизация. Именно она позволяет держать данные на двух разных компьютерах в идентичном состоянии, одновременно обеспечивая их сохранность в том случае, когда один из носителей вдруг отказывается выдавать вам нужную информацию. Все описанные программы отлично справляются с поставленной задачей.

Easy2Sync for Files 1.09

Использовать утилиту для синхронизации данных Easy2Sync стоит, если необходима синхронизация между двумя компьютерами, например ноутбуком и десктопом. Программа распространяется в трех версиях: Free, Home и Business edition. Последние два варианта распространяются на платной основе. В бесплатной версии доступно создание только одного проекта по синхронизации данных между двумя компьютерами.



Облегчить начальное знакомство с программой поможет Мастер синхронизации. Создавая за три шага новый проект синхронизации, он делает весь процесс легким и безопасным. Для этого необходимо выбрать папку-источник и папку-приемник, причем доступны не только локальные, но и сетевые диски (первый шаг). Затем стоит указать программе, какие файлы/расширения файлов должны обрабатываться при синхронизации, а какие будут игнорироваться (например, временные файлы). И на третьем шаге останется выбрать время автоматической синхронизации — при загрузке или выключении Windows, либо, используя встроенный планировщик, выбрать наиболее приемлемый вариант.

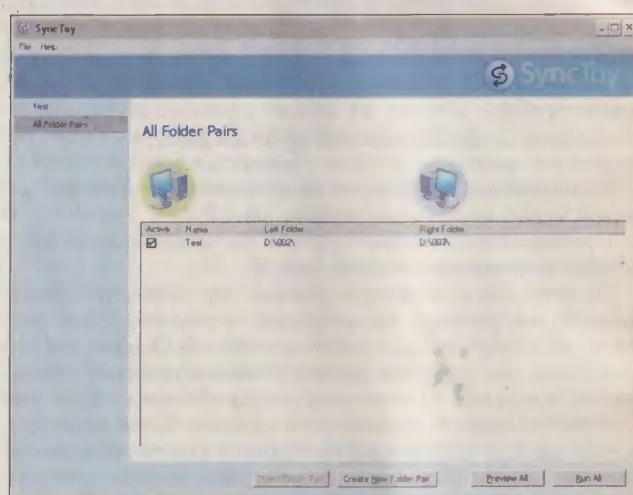
Большой плюс в работе этой программы — высокая скорость работы, порядка 650–700 файлов в минуту. При синхронизации с сетевыми компьютерами поможет встроенная утилита ring, а функции ведения статистики и сохранения log-файлов позволят по ходу анализировать работу программы.

Бесплатная версия программы доступна для загрузки с itsth.de/download/Easy2SyncE_Freeware.exe, имеет немецкий и английский языки интерфейса, работает под управлением Windows 98–2003, размер дистрибутива 2.14 Мб.

SyncToy 1.0.0.64

При упоминании о Microsoft обычно вспоминают финансовые приоритеты компании, забывая о научных, творческих, направленных на расширение горизонтов обработки информации. Последние подчас особенно ярко проявляются во

фриварных утилитах наподобие программного пакета SyncToy, разработанного компанией для синхронизации данных между папками.



Продукт действительно удобный и качественный, обладает современным и вынатым интерфейсом. При первом запуске пользователь вступает в диалог с мастером создания нового проекта. Весь процесс создания задания разбит на четыре этапа: необходимо указать папки, между которыми будет происходить синхронизация, выбрать тип синхронизации и дать название проекту.

На этапе выбора типа синхронизации необходимо остановиться подробнее. Пользователю предлагается пять различных вариантов:

- ✓ **Synchronize** (Синхронизация) — новые и обновленные файлы копируются между двумя папками для синхронизации данных, переименование и удаление файлов в одной папке дублируется в другой;

- ✓ **Echo** (Подражание) — новые и обновленные файлы в левой папке синхронизируются с правой папкой только в одном направлении;

- ✓ **Subscribe** (Подписка) — обновленные файлы в правой папке копируются в левую только в том случае, если они уже имеются в левой папке;

- ✓ **Contribute** (Содействие) — новые и обновленные файлы в левой папке синхронизируются с правой папкой, изменения в левой полностью повторяются в правой папке, однако удаление блокируется;

- ✓ **Combine** (Объединение) — новые и обновленные файлы копируются между двумя папками для синхронизации данных, переименованные и удаленные файлы при этом не синхронизируются.

Создаваемых и обрабатываемых программой заданий может быть множество. Для автоматизации процесса работы программы предусмотрен командный файл.

Уважаемые подписчики!

Благодарим всех за ваш выбор-2006!

10 – DVD-проигрывателей:
HD – 1070
HD – 1071
HD – 1221
HD – 1225
HD – 1226

Поддерживает форматы записи:
MPEG-4/DivX/DVD-Video/HDCD/
CVD/VCD/SVCD/DVCD/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak Picture
CD/MR.OKD/JPEG
Обновления программного обеспечения.
Оригинальный дизайн, тонкий корпус,
подсветка CD-деки.



40 наушников
с микрофоном
и регулятором
громкости
GD-750 MV



Спонсор – компания **Sven**

SVEN[®]
www.sven.ua



**МОЙ
КОМПЬЮТЕР**

Не забудьте!
Вас ждет большой розыгрыш призов,
который состоится на
Четвертом
Международном
Фестивале
Компьютерных Игр –
Игрограде.

Чтобы принять в нем участие, необходимо
прислать копию подписной квитанции по адресу:
03126, а/я 570-8
с пометкой на конверте «выбор-2006».
К розыгрышу допускаются только
бумажные копии квитанций с подпиской
на полгода и более.
Электронные письма в розыгрыше не участвуют.
Последний срок приема квитанций
28 февраля 2006 г. по почтовому штемпелю.

60 систем 2.0
PS-108
PS-234
PS-231



48 систем 2.1
SW-220
SW-257
GZ-201



6 систем 5.1
HT-600
HT-610
HT-750



Генеральный спонсор подписной кампании

Kinyo –
Качество снаружи +
Качество внутри +
Качество звука



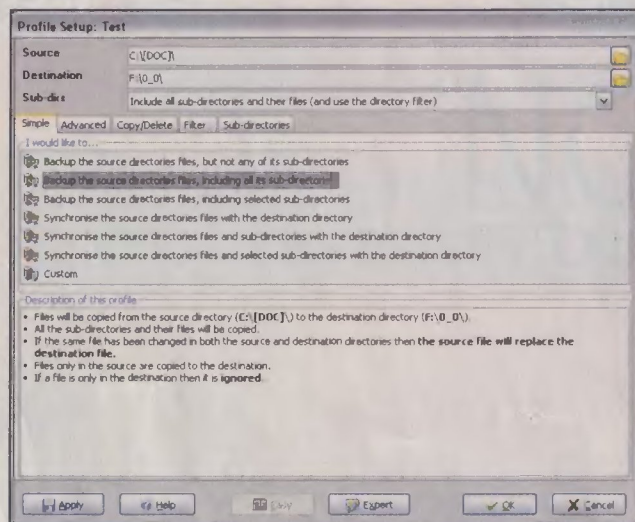
KINYO

Собственно, функциональность программы этим и ограничивается — никаких настроек или меню, все предельно просто. Единственное условие для стабильной работы программы — наличие установленного пакета Microsoft .NET Framework 1.1.

Загрузить утилиту можно с download.microsoft.com/download/e/0/5/e05a8797-ec6b-46f6-ad38-a81609e209a0/Setup.msi, поддерживается работа исключительно в среде Windows XP, размер дистрибутива 0.84 Мб, freeware.

SyncBack 3.2.9/SyncBackSE 4.0.6

Эта утилита довольно известна на мировом рынке ПО, она выпускается в двух редакциях — SyncBack, распространяемая бесплатно, и SyncBackSE, работающая на условиях shareware. Рассмотрим сначала возможности бесплатной версии.



Бесплатная версия программы идеально подходит для домашнего использования, работает не только на локальном, но и на удаленных компьютерах, через ftp-сервер, и позволяет выполнять операцию синхронизации в два этапа, с предварительным резервным копированием данных. При работе программа использует специально создаваемые профили для каждого конкретного проекта. Основные их типы — **Backup** (Резервное копирование) и **Synchronization** (Синхронизация) — назначаются в стартовом окне. Выбрав тип профиля и дав ему название, достаточно указать исходную и конечную папки, а затем направление действия профиля, выбрав более точные настройки, каковые в избытке предоставлены на пяти имеющихся закладках. Примечательно, что создание и последующая модификация профиля доступна в двух режимах — режиме *Easy* для начинающих пользователей и режиме *Expert*, более удобном для тех пользователей, которые уже имеют опыт работы с программой.

Режим *Expert* имеет дополнительные функциональные закладки, позволяющие производить резервное копирование и синхронизацию не только на локальные диски, но и на сетевые накопители. Пользователь может устанавливать атрибуты для синхронизируемых данных, производить дополнительную компрессию в zip-файлы, отсылать лог-файл на указанный электронный ящик, выставять приоритет для процесса, а также производить завершение указанных программ до начала синхронизации и, наоборот, запускать указанные приложения до и после завершения операции синхронизации.

Вдобавок ко всему этому программа позволяет производить импорт/экспорт профилей и работать по расписанию.

Те же, кому возможностей стандартной версии будет недостаточно, могут воспользоваться расширенной редакцией утилиты — SyncBackSE. Из основных функциональных возможностей, которые присутствуют в этой версии, необходимо отметить:

- ✓ сравнение данных при операциях синхронизации и резервного копирования возможно не только по дате и размеру, но также и по контрольным суммам файлов;

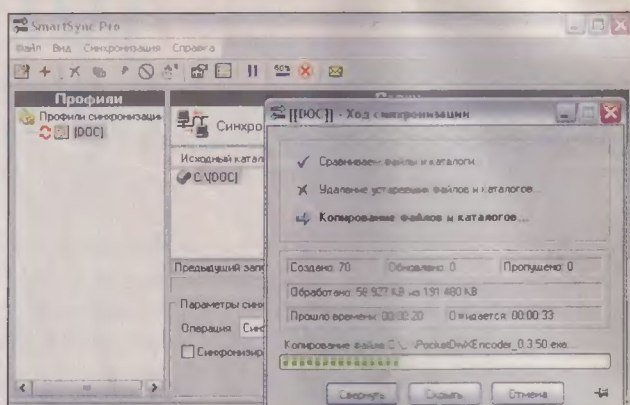
- ✓ поддержка протоколов безопасности TLS, SSL v2/3, благодаря которым синхронизация может проводиться с шифрованием данных;

- ✓ возможность проведения синхронизации файлов, используемых запущенными приложениями, такими как Microsoft Outlook/Word/Excel, которая доступна только пользователям версии SyncBackSE, работающим в операционных системах Windows XP/2003.

Стандартную версию программы можно загрузить с www.2brightsparks.com/assets/software/SyncBack_Setup.zip, размер 1.91 Мб, freeware, расширенную версию — с www.2brightsparks.com/assets/software/SyncBackSE_Setup.exe, размер 4.47 Мб, 30-дневная демонстрационная версия.

SmartSync Pro 2.11

При каждом запуске программа предлагает пользователю выбрать спектр действий: восстановить информацию из архивов или запустить мастер создания нового профиля. С него-то мы, пожалуй, и начнем. Так же, как и предыдущие утилиты, программа выполняет синхронизацию на основе предварительно создаваемых профилей, что, как мы уже убедились, является простым и эффективным способом синхронизации различных



данных. Мастер создания нового профиля предлагает пользователю выбрать направление синхронизации из имеющихся шаблонов — папки *Мои документы*, *Мои рисунки*, *Рабочий стол*, *Избранное*, файлы и сообщения Microsoft Outlook/Outlook Express, базы ICQ, а также собственные настройки и текущие профили. В то же время пользователь к уже имеющимся шаблонам может добавлять свои, оперировать текущими шаблонами, а также указывать любые дополнительные каталоги и файлы. После этого необходимо определиться с типом синхронизации, которые представлены следующими вариантами:

- ✓ копирование/перемещение/восстановление файлов;
- ✓ синхронизация файлов;
- ✓ сжатие файлов в zip-архив и восстановление из архива;
- ✓ добавочное резервное копирование;
- ✓ восстановление из резервной копии.

Выбрав операцию синхронизации файлов, добавляем необходимые папки, вносим информацию в блок примечаний и указываем каталог-получатель. На следующем этапе необходимо выбрать синхронизацию всей указанной папки или отдельных ее файлов, после чего исключить те файлы, которые не должны подвергаться синхронизации. В завершение настраиваем расписание выполнения данного профиля и даем ему название. Чтобы пользователь имел полный контроль над каждым профилем, дополнительные параметры (которых опять же довольно много) позволяют еще детальнее выставить приоритеты и настроить работу профиля в полном соответствии с пожеланиями пользователя.

Если выбран вариант синхронизации данных с удаленным компьютером, основные настройки расширяются еще некоторым количеством функций, обеспечивающих значительное ускорение при операциях синхронизации:

- ✓ сжатие данных и запись на различные съемные носители информации (CD/DVD, USB flash) с последующим восстановлением информации на удаленном компьютере;
- ✓ сжатие и отправка данных по электронной почте;

► Окончание на стр. 34

Охотник на шпионов

Сергей ЯРЕМЧУК
grinder@ua.fm

Сегодняшним вирусписателям уже неинтересно просто уничтожить данные, их больше интересует информация, которую можно добыть на многочисленных компьютерах. Это номера кредитных карт, пароли к ресурсам, почтовые адреса, интересы пользователей. Вред от утечки подобной информации весьма очевиден, не говоря уже о замедлении работы системы и увеличении трафика. Да и вообще неприятно, когда за тобой подглядывают. Причем ситуация усугубляется тем, что этим занимаются не только так называемые хакеры. Модули для сбора информации можно найти в продуктах известных фирм, которые почему-то стесняются указать это в описании. Распространение Интернета привело к тому, что защите от разнообразных malware, spyware, троянов, червей сейчас уделяется большое внимание. С одной из программ, которая по праву заслужила все те награды, о которых говорится на ее сайте, мы и хотим познакомить читателя.

Основное назначение Anti-Spy.Info (<http://www.anti-spy.info>) — обеспечение персональной безопасности пользователя. Будучи дополнением к антивирусу и межсетевому экрану, программа показывает скрытые функции всех динамических библиотек, системных задач и активных процессов, позволяя таким образом обнаруживать и удалять все известные и неизвестные spyware, трояны, keyloggers и adware. Anti-Spy.Info затрачивает минимум времени на просмотр модулей, не требует инсталляции и не модифицирует файлы вне своих каталогов — так что программу можно запускать с USB флэш-брелков, CD-ROM или флоппи-диска. Кроме того, она умеет удалять следы работы на компьютере и в Интернете (cookies, кэш, история, набронные URL, временные файлы и прочее).

В отличие от других подобных программ, Anti-Spy.Info при работе не затрачивает время на просмотр разделов жесткого диска и реестра в поиске следов зловредных утилит. Вместо

- ✓ способность записывать данные с клавиатуры;
- ✓ имеет ли файл атрибут «скрытый»;
- ✓ может ли процесс манипулировать другими программами;
- ✓ способность контролировать работу IE (очень часто Browser Helper Object (BHO) используется и честными программами вроде GetRight и другими download-менеджерами);
- ✓ загрузка вместе с другой программой или совместно с операционной системой;
- ✓ открытие сетевого порта, слушающего входящие соединения;
- ✓ установка соединения с компьютером в Интернете;
- ✓ процесс проверяет старт и остановку программ;
- ✓ программа не имеет видимого окна и работает в фоне (в принципе, это может быть и драйвер);
- ✓ анализируется область, содержащая описание программы; если такого нет, то это также добавляет баллов; проверяется также и производитель;
- ✓ является ли файл частью операционной системы Windows;
- ✓ дается оценка именам функций вызовов, производимых программой.

Если файл был сертифицирован Microsoft или одной из специализированных компаний, это уменьшает показатель риска. Щелчок по процессу позволит просмотреть информацию в более удобном виде — в том числе будет выведено содержание файла. Из контекстного меню можно просмотреть свойства файла, зайти в папку, вставить комментарий и добавить свой рейтинг процесса (неизвестно, опасно, неопасно), а также удалить файл. Добавление комментария тоже влияет на уменьшение показателя риска программы. Кроме того, кнопка с надписью «Google» откроет сайт с комментариями других пользователей о процессе.

Программа не будет самостоятельно принимать решение. На основании всей доступной информации это должен сделать пользователь. Возможно, в этом ее единственный минус, ведь новичок может просто ошибиться или вовсе не принять такую программу.

(А может, это и плюс для пользователя, потому как значительное количество переустановок Винды вызвано как раз ситуациями, когда некая программа сама решала за пользователя, что ему нужно, что нет. — Прим. ред.)

Если процесс однозначно классифицирован как зловредный, то его можно завершить, но тогда после перезагрузки он появится снова. Также его можно изолировать. В этом случае все файлы будут перенесены в отдельную папку, и программа будет удалена из автозагрузки. В случае ошибки предусмотрен откат.

И, наконец, подозрительную программу можно деинсталлировать.

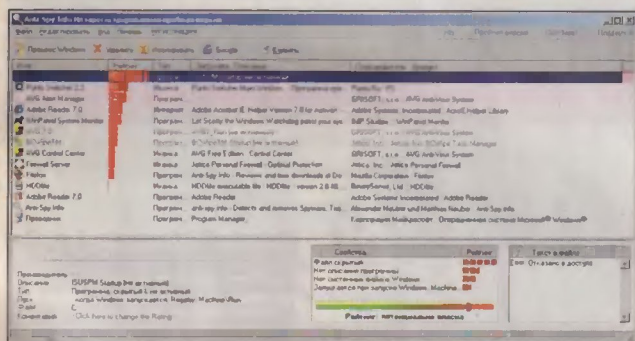


Рис. 1

этого сразу после запуска она производит анализ процессов и затем ранжирует их согласно потенциальной опасности (рис. 1).

Как видите, программа имеет локализованный интерфейс (любой язык очень просто добавлять, так как используется обычный текстовый файл), поэтому особых проблем с освоением быть не должно. Пользователю выводится вся возможная информация о процессе: имя, рейтинг, ID, использование процессора и памяти, время активности, файл запуска, тип, описание, когда и откуда запускается программа, краткое описание и производитель. При желании можно не выводить излишнюю информацию, для этого достаточно убрать галочки в меню «Вид».

Отдельной кнопкой показываются процессы Windows, которые по умолчанию не выводятся. Результат анализа показывается в виде рейтинга от 0 до 100. Чем выше рейтинг, тем больше вероятность того, что программа осуществляет скрытое наблюдение за пользователем. Хотя в принципе программы с высоким рейтингом не обязательно опасны. В некоторых нормальных программах могут присутствовать модули, имеющие функции, типичные для шпионских программ. Показательны параметры, по которым Anti-Spy.Info проводит анализ процессов и выводит рейтинг:

Окончание на стр. 38

Мауакни 3D-графикой

Александр САНЖАРЕВСКИЙ

Здравствуйтесь, уважаемые читатели. Я продолжаю знакомить вас с программой Maya, и на этот раз хочу вам поведать о визуализации. Как по мне, это самый ответственный момент в производстве (даже если судить по затраченному времени), и требует он особого внимания и понимания параметров и свойств как самого визуализатора, так и визуализируемых объектов.

Продолжение, начало см. в МК, №№ 3 (330), 6 (333), 10 (337), 15 (342), 18-19 (345-346), 24 (351), 26 (353), 30 (357), 34 (361), 36 (363), 38 (365), 44 (371), 48 (375) за 2005 г.

Подготовка любой сцены к процессу визуализации представляет собой довольно трудоемкий процесс — но учитывайте, что потраченное на него время всегда окупается. Для получения удовлетворяющих вас результатов вы должны научиться настраивать визуализатор под свои конкретные нужды, не полагаясь на заданные по умолчанию параметры.

В программе Maya присутствуют три стандартных визуализатора: **Maya Software**, **Maya Hardware**, **Maya Vector Render**. Начиная с пятой версии, в состав программы входит визуализатор **Mental Ray** — очень мощный визуализатор, об особенностях и прелестях которого я постараюсь поведать вам в скором времени. Хочу сразу сказать, что в данной статье я не стану рассматривать визуализаторы Maya Hardware и Maya Vector Render, по той причине, что за все время работы с программой Maya я лишь пару раз прибегал к их использованию. В основном все свои сцены я визуализировал с помощью Maya Software и Mental Ray. Так что данная статья будет полностью посвящена стандартному визуализатору Maya Software. (Визуализатор Mental Ray я рассмотрю в следующей статье. Затраченное на его изучение время того стоит, ведь с его помощью можно достигать таких эффектов, которых вы никаким путем не добьетесь с помощью стандартных визуализаторов.)

Перед началом любого процесса визуализации следует провести диагностику. Она есть в любом визуализаторе и вызывается с помощью команды **Render>Render Diagnostic**. Результаты ее применения вы можете увидеть на рис. 1.

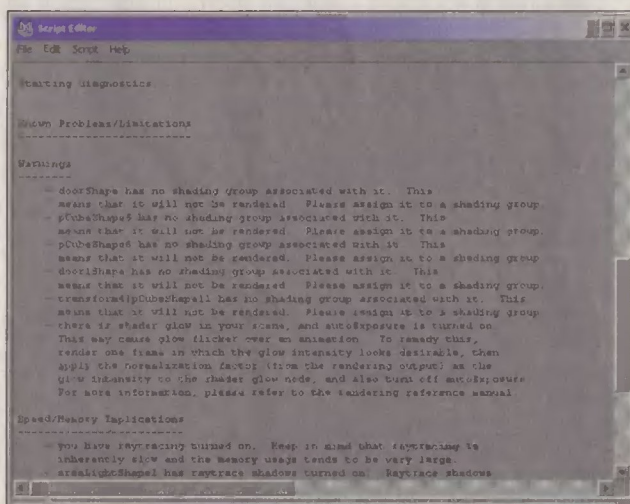


Рис. 1

При проведении диагностики ваша сцена проверяется по большому количеству критериев и создается отчет, который выводится в **Script Editor**. Не стоит пренебрегать замечаниями, найденными диагностикой — это поможет вам сэкономить кучу времени и нервов при визуализации. Не стоит также забывать, что диагностика не в состоянии решить все проблемы, так что из вышесказанного следует один вывод — перед переходом к визуализации следует убедиться в том, что все настроено правильно (в первую очередь это касается трассировки, теней и параметров, которым присвоены слишком большие значения).

Итак, для достижения оптимальной производительности следует параметры, размещенные на закладке **Maya Software** диалогового окна **Render Global Settings** (рис. 2), вызываемого с помощью команды **Window>Rendering Editors>Render Settings**.

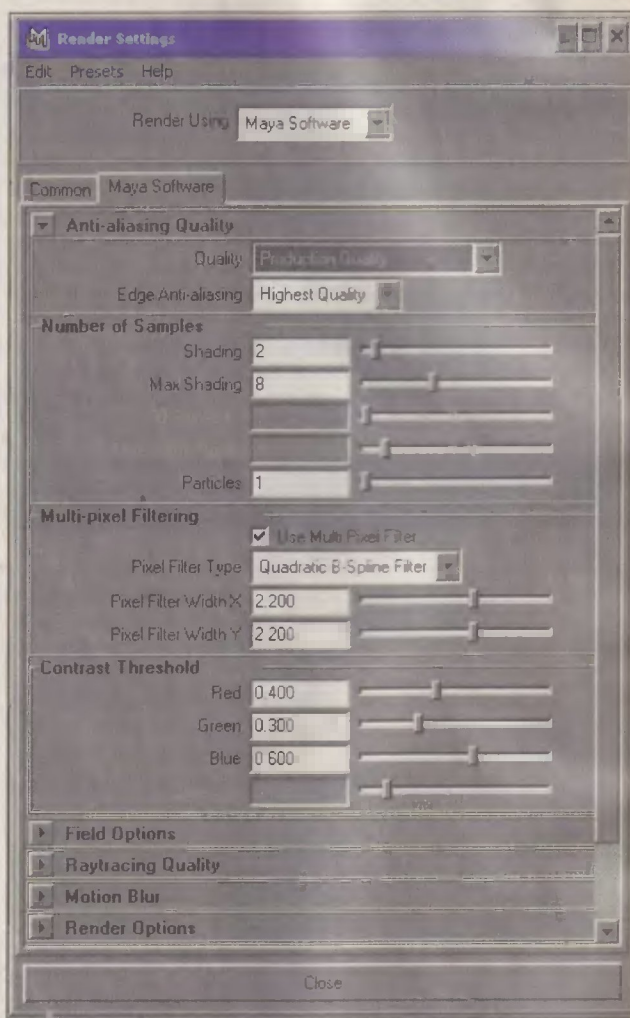


Рис. 2

А теперь пройдемся подробно по всем параметрам:

✓ **Quality** — содержит список предустановленных значений. Вариант **Preview Quality** (эскизное, черновое) подходит для тестовых визуализаций и является самым низким по качеству выходной продукции. А самым высоким качеством может похвалиться **Production Quality**;

✓ **Edge Anti-Aliasing** — отвечает за сглаживание границ. Тут не требуется особых разъяснений. Максимальным значением является **Highest Quality**;

✓ **Shading** — параметр, который определяет минимальное количество образцов, требуемых для сглаживания карт текстур и материалов. Логично, что в поле **Max Shading** указывается

максимальное число образцов. Учитывайте, что чем ниже значения данных параметров, тем выше производительность;

✓ **Multi-pixel Filtering** (Многопиксельная фильтрация) — все параметры, которые относятся к данному разделу, отвечают за размывание визуализированного изображения. Доступ к этим параметрам будет лишь в том случае, если в поле *Edge Anti-Aliasing* выбрано значение *High Quality* или *Highest Quality*. Говоря простыми словами, данная фильтрация служит для устранения эффекта мерцания.

✓ **Contrast Threshold** — отвечает за «порог контрастности». Подбором значений в полях *Red*, *Green*, *Blue* можно добиться более явного проявления небольших бликов и теней. Поле *Coverage* (Область Действия) становится доступным только после установки флажка *Motion Blur* (Размывание в Движении), и чем меньшее значение данного параметра, тем выше качество трехмерного размывания;

Это мы и разобрались с разделом **Anti-Aliasing Quality**. Переходим к разделу **Raytracing Quality** (трассировка лучей).

Следует заметить, что средства трассировки лучей достаточно хорошо развиты в стандартном визуализаторе, но это не означает, что, выставив их по максимуму, вы добьетесь потрясающих результатов (ну, разве что вы хотите побить рекорды по времени бестолковой визуализации ☹). Для получения максимального соотношения качество/производительность следует уметь грамотно настраивать параметры данного раздела:

✓ **Reflections** — параметр, отвечающий за отражения. Его увеличение приводит к существенному замедлению визуализации;

✓ **Refractions** — параметр, отвечающий за преломления. Величина, установленная по умолчанию, вполне отвечает большинству требований, но для качественных сцен увеличивайте этот параметр — однако с умом;

✓ **Shadows** — ну, для чего он служит, я думаю, ясно. Данный параметр отвечает за число отражений или преломлений луча, после которых луч все еще может формировать тень;

✓ **Bias** — параметр имеет смысл только для объектов с трехмерным размыванием в движении с трассированными тенями.

Идем дальше. Следующий раздел — **Memory and Performance Options**. Параметры, находящиеся в данном разделе, контролируют внутреннюю работу трассировщика:

✓ **Recursion Depth** — параметр, который определяет количество уровней рекурсии элементов объемного изображения — вокселей (то же, что пиксель в 2D-графике). Для простых сцен достаточно установить значение данного параметра в 1, для более сложных сцен следует установить значение в 2. Каждый новый уровень приводит к возведению предыдущего уровня в квадрат (полученное число — количество созданных вокселей);

✓ **Leaf Primitives** — контролирует число треугольников, из которых должен состоять каждый воксель для перехода на следующий уровень;

✓ **Subdivision Power** — задает кубическое разрешение вокселя. Данное значение представляет собой производительность создания вокселя. Для сложных сцен следует немного увеличивать значение данного параметра по сравнению с заданным по умолчанию.

Вот и еще один раздел остался позади. А следующим будет раздел, отвечающий за **Размывание в Движении**. Для начала вам следует знать, что между двумерным и трехмерным размыванием в движении существует большая разница. В первых, это касается времени визуализации (для трехмерного размывания оно катастрофически большое). Во-вторых, трехмерное размывание может влиять на вращение объектов, а двумерное влияет лишь на объекты, положение которых меняется от кадра к кадру. Вне зависимости от выбранного типа размывания в движении, следует применять его лишь к тем объектам, которые движутся (по умолчанию данный эффект применяется ко всем объектам в сцене).

Активизируя двумерное размывание, вы получаете возможность сохранить векторы движения. Но это может удвоить (или даже утроить!!!) размер выходного файла (тут подразумевается видеофайл).

Для настройки трехмерного размывания следует установить соответствующий тип — 3D. Единственный параметр *Blur by Frame* отвечает за величину размытия; чем больше его значение, тем сильнее размывание.

Ну вот, мы и рассмотрели самые важные разделы с их параметрами. В завершение хочу поведать еще о двух. Первый — **Multi Processing**, отвечающий за использование ваших процессоров (если их больше одного). Вы можете явно указать, какое количество процессоров следует использовать для визуализации. Еще один раздел, о котором хотелось бы сказать, является **Render Options**, а именно — его параметр *Environment Fog* (рис. 3).

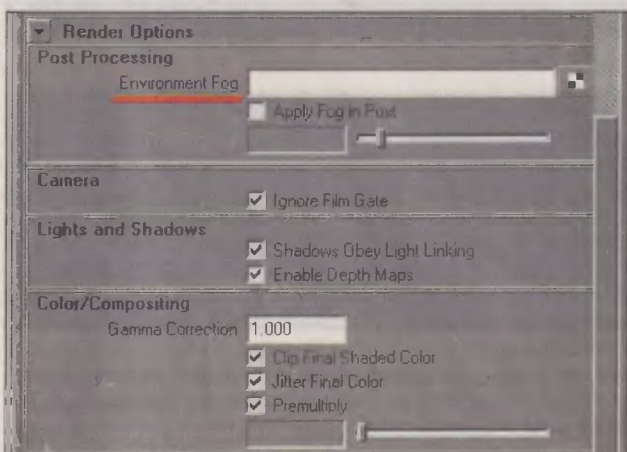


Рис.3

С помощью данного параметра создается эффект тумана (дымки). Пример применения к нашей сцене данного эффекта показан на рис. 4. После применения *Environment Fog* появляется отдельный узел сцены (*Node*), который содержит просто уйму настроек, что позволит вам добиться любого вида тумана или атмосферы.



Рис.4

Ну вот, мы рассмотрели стандартный визуализатор. И, какие бы положительные эмоции он у вас не вызывал, он имеет и недостатки. Самым проблематичным является то, что Эффекты Рисования, мех, свечение (*Glow*), оптические эффекты, глубина резкости, Размывание в Движении — результат отдельной обработки (так называемый *Post Processing*), а это означает, что они не могут быть частью эффектов, которые получаются путем трассировки: преломления и отражения (например, если вы какому-либо материалу присвоили отличное от нуля значение параметра *Glow Intensity*, то вы не увидите данного свечения, например, на зеркальном полу ☹).

Хотелось бы сказать пару слов о так называемом заплывании (*Tessellation*). От этого напрямую зависит то, как хорошо будет выглядеть ваша модель после визуализации. Параметры для настройки находятся в диалоговом окне *Attribute Editor*, в разделе *Tessellation* (рис. 5).

Изменение этих параметров по сравнению с установленными по умолчанию очень часто имеет смысл при работе с NURBS-объектами, а именно — при операции *Fillet*. Взгляните на рис. 6. Слева показан объект с параметрами *Tessellation*, заданными по умолчанию, и мы четко видим разрыв. Справа показан рисунок с измененными значениями, и вы

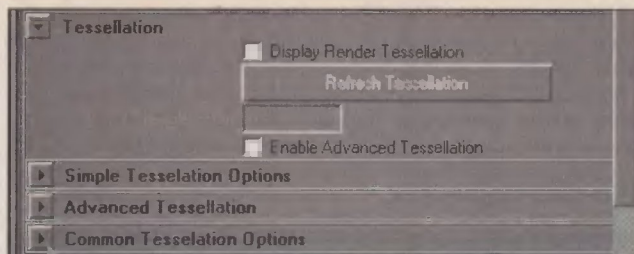


Рис.5

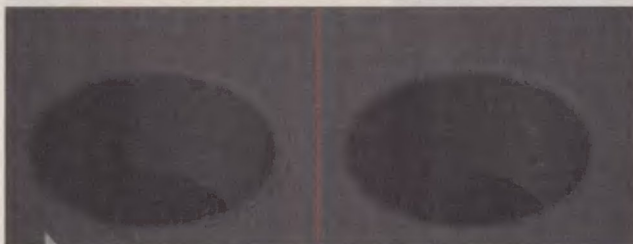


Рис.6

можете видеть, что разрыв почти исчез. Для иллюзии единого объекта следует еще больше увеличить данные параметры из раздела Tesselation.

Итак, все приготовления сделаны, диагностика проведена. Если у вас достаточно мощный компьютер с большим объемом оперативной памяти, то можете проводить визуализацию прямо из программы, с помощью команды *Batch Render*, которая вызывается через *Render>Batch Render* (перед этим следует указать выходной формат и диапазон визуализируемых кадров в окне *Render Global*, в разделе *Image File Output*). Если же у вас не самый новый компьютер, тогда для вас очень удобным окажется возможность визуализации из командной строки (о-о, вот я и слышу недовольное ворчание народа ☺), так как сама программа занимает довольно мно-

го оперативной памяти. Для запуска процесса визуализации из командной строки существует команда **render.exe**.

В этой статье я не стану вдаваться во все подробности визуализации из командной строки, замечу лишь одно — введите в командной строке **render -h**, и вам будет выведен довольно обширный справочный материал по использованию в командной строке команды **render**. Также хочу заметить, что в среде Windows довольно полезным будет создать командный файл (*.bat файл) из последовательности команд на визуализацию.

Перед тем, как перейти непосредственно к окончательной визуализации, следует сделать ее предварительный просмотр, который представляет собой визуализацию с меньшим разрешением или же отдельные участки сцены (на ваш выбор — но, как правило, это те участки, где вероятнее всего могут быть какие-то проблемы).

В заключение следует вспомнить о таком понятии, как *Многопроходная визуализация*. Иногда существуют причины для того, чтобы прибегнуть к ней. Одной из причин является возможность дополнительного управления каждым из элементов. Это неоценимо тогда, когда необходимо совместить вашу сцену с отснятыми материалами (к примеру — фильм). Еще одним преимуществом является то, что не нужно каждый раз визуализировать всю сцену заново (если что-то пошло не так). Здесь я не буду рассказывать о послойной визуализации, так как это довольно сложно и требует после визуализации еще и умения работать с программами компоновки (например, *Adobe After Effects*) для того, чтобы совместить все слои. Чтобы вы имели представление, что это такое, скажу в двух словах: в Maya создаются слои визуализации — например, фон, тени, туман, главный персонаж и т.п. — и это все визуализируется в отдельные файлы. После визуализации все полученные файлы совмещаются в один.

Ну вот, со стандартным визуализатором *Maya Software* вроде закончили. Надеюсь, у меня получилось изложить материал так, чтобы вы смогли самостоятельно освоить процесс визуализации.

▲ Окончание. Начало на стр. 28–30

✓ передача данных на удаленный компьютер через ftp-сервер.

В этом случае также поддерживается двунаправленная синхронизация между обоими компьютерами.

Все имеющиеся профили представлены в виде древовидной структуры, каждый из профилей может быть заблокирован (отключен для выполнения синхронизации) или защищен паролем от доступа, причем с возможностью указания конкретных пользователей, имеющих/не имеющих доступ к модифицированию профиля.

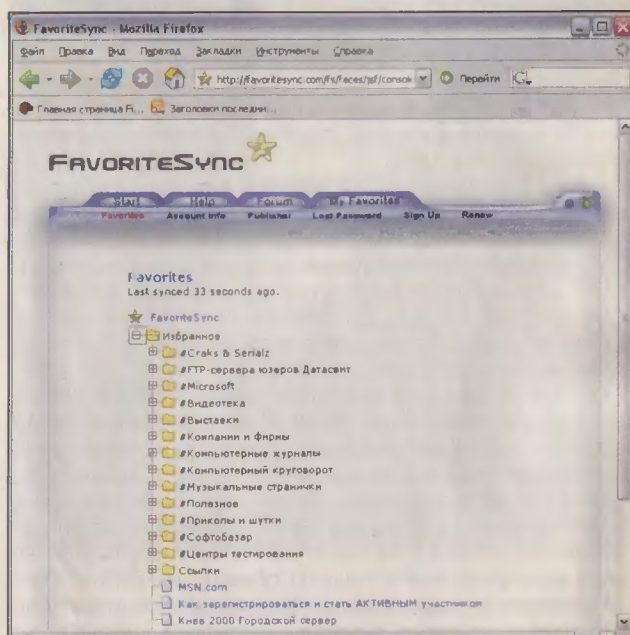
Утилита имеет 11 языков интерфейса, включая русский. Незарегистрированная версия полностью функциональна на протяжении 30 дней, дистрибутив можно загрузить с www.smsync.com/downloads/ssyncpro.exe, размер 2.12 Мб, Windows 98–2003.

FavoriteSync 3.0

В отличие от всех описанных выше утилит, приложение *FavoriteSync* предназначено для синхронизации не просто пользовательских данных, а конкретно данных браузера Internet Explorer, а если еще точнее, его закладок. Это очень удобно, если пользователю приходится часто входить в Интернет с разных компьютеров, притом что полная коллекция закладок на ценные ресурсы находится на домашнем компе. Утилита *FavoriteSync* позволяет сделать закладки вашего браузера доступными в любом месте, откуда вы выходите в Сеть.

Разумеется, для этого надо предварительно зарегистрироваться на сервере разработчика программы. В процессе регистрации на сервере создается копия вашей папки *Избранное*, сохраненная в виде XML-файла и обновляемая каждый раз, когда на любом используемом вами компьютере обновляется соответствующая папка. Единственное условие в этом случае — наличие программы на каждом из используемых компьютеров. Синхронизация данных осуществляется через ftp-сервер в автоматическом режиме, при

этом обеспечивается приватность синхронизируемой информации.



Не исключено, что пользователю не захочется устанавливать копии программы на каждом используемом компьютере ради какой-то там синхронизации закладок. Впрочем, программа позволяет и просто получить доступ к своим закладкам откуда бы то ни было — достаточно ввести на сайте свои регистрационные данные.

Распространяется программа бесплатно для некоммерческого использования, дистрибутив доступен для загрузки с www.blunine.se/products/favoritesync/FavoriteSyncInstall.exe, размер 598 Кб, Windows 95–XP.

Барские забавы — 6

Кирилл СИМОНОВ aka WINsoft

<http://winsoft.tulpar.net>

winsoft@inbox.ru

Сегодня речь пойдет о плагине от поисковика Vengo.Ru — VengoBar.

Инсталляция

Первым делом, конечно, мы должны загрузить и установить плагин. Дело нехитрое: зайти на страницу bar.vengo.ru/bar_setup.html, прочитать лицензионное соглашение и системные требования (пятая версия IE и выше), после чего нажать на зеленую кнопку **Установить**. Окно закроется и появится новое, с сообщением о том, что плагин удачно установлен. Никаких инсталляторов я во время установки не заметил ☺. Ну а теперь включаем через меню **Вид** панель и приступим к изучению данного бара.

Приступаем к работе

Смотрим на панель. С виду бар кажется несколько аскетичным, но это только на первый взгляд. Рассмотрим все кнопки по порядку.

Первая кнопка на панели инструментов — как всегда, фирменная. Пунктов здесь крайне мало. Скажу честно, что данный плагин, видимо, бьет все рекорды по наименьшему количеству пунктов в фирменной кнопке. Их всего три — **О панели**, **Настройка** и **Удаление**. В дальнейших комментариях, думаю, эта уникальная кнопка ☺ не нуждается.

Следующая кнопка, как это заведено среди плагинов для IE, — **поиск**. Здесь, я думаю, комментировать тоже ничего не надо, благо ничего нового и необычного. Единственный нюанс — к сожалению, нет возможности уточнить, где ищете шарить. За какой выбор места есть еще одна кнопка — **подсвечивание запросов**. Если кто не знает, объясню: если включена эта опция, искомые слова на странице будут выделяться.

Далее идет кнопка **масштабирования текущей web-страницы**. Она полезна для тех, кому надо, например, поближе рассмотреть рисунки и фотографии на сайте. Масштабы предусмотрены такие: 25%, 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%. Такую функцию я пока что встречал только в одном баре — ICQ Toolbar.

Следующая кнопка будет вам полезна, если вы владелец почтового ящика или блога на удаленном сервере, типа Яндекса или Mail.Ru. Называется эта кнопка **Логин на сайты**, с ее помощью вы можете авторизоваться на различных серверах, минуя их web-формы. VengoBar знает такие серверы: Mail.Ru, Yandex, LiveInternet, HotBox, LiveJournal, Rambler. Также отсюда можно очистить память бара от сохраненных логинов и паролей, настроить окно авторизации.

Следующая часть панели — **блокировщик всплывающих окон**, который обозначен кнопкой **Удалить рекламу**. Здесь разработчики приготовили небольшое меню для работы с блокировщиком. Итак, отсюда можно включить или выключить блокировку всплывающих окон, а также управлять самим блокировщиком. Выбрав пункт **Управление**, я увидел небольшое красивое окошко со статистикой. Здесь можно узнать, какое окно было запрещено/разрешено в последний раз, и сколько всего окон было заблокировано. Присмотревшись, я заметил небольшую ссылочку — **Настройка блокировщика**. Пройдя по ней, я увидел еще одно окно, на этот раз с опциями блокировщика. Отсюда можно разрешить или остановить работу блокировщика, а также внести сайты в «черный» и «белый» списки.

После блокировщика рассмотрим **переводчик**, отображающий басурманскую web-страницу на русском языке. VengoBar знает пять языков: английский, немецкий, французский, испанский и итальянский.

Все остальные кнопки — сервисы портала Vengo.Ru. Вот они: **Погода**, **Знакомства**, **Антивирус**, **Mobile**.

С кнопками покончили, теперь поговорим про настройку.

Как настроить

Настройками VengoBar я очень недоволен. Во-первых, без подключения к Интернету вы не сможете настроить плагин, поскольку web-страница с опциями бара лежит на сервере Vengo. Подключившись к Интернету, я выбрал пункт **Настройка** из фирменного меню. Пару раз вылетала ошибка *Could not connect to sql server*. Только через пару часов я наконец-то добрался до настроек.

Настройки данного бара сразу напомнили мне ICQ Toolbar. Видимо, из-за небольшого количества опций. Тут можно настроить: место показа результатов поиска, ширину поискового поля, историю запросов, подписи к кнопкам и отображение кнопки **Найти**. Мягко говоря, негусто.

А вот процедуру обновления плагина разработчики продумали тщательно. Вам не стоит беспокоиться, что вы пропустили свежую версию бара. При появлении новой версии плагин автоматически скачает новую версию с сервера. В рассмотренных ранее барах обновление приходилось запрашивать самому.

Удаление также не составит особого труда. Нужно просто выбрать соответствующий пункт из фирменной кнопки.

Про настройки все, теперь пора подвести итоги.

Резюме

Начну с плюсов:

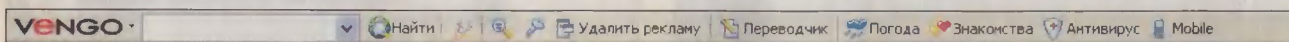
- ✓ встроенный переводчик;
- ✓ масштабирование страниц;
- ✓ деинсталлятор;

- ✓ автоматическое обновление;
- ✓ блокировщик всплывающих окон;
- ✓ авторизация на различных серверах.

Вроде бы замечательно. Но к сожалению, VengoBar имеет и ряд минусов:

- ✓ отсутствие поиска в других поисковиках;
- ✓ онлайн-зависимость;
- ✓ невозможность уточнить место поиска;
- ✓ негибкая настройка;
- ✓ малое количество сервисов.

Про VengoBar все. В следующей, последней статье этого цикла я расскажу про панель от поисковика AltaVista — *Altavista Toolbar*, а также подведу итоги всего цикла и составлю сводную таблицу всех плагинов, рассмотренных в статьях. До новых встреч! (Окончание следует)



Маленькая сеть в больших руках-3, или Отдадим Инет в хорошие руки

Александр ПОПОВ (pXantom)
pxantom@mail.ru

Как бы ни была велика ваша сеть, рано или поздно ее пользователям, как, впрочем, и вам самим, захочется общения с внешним миром. Соответственно, возникает вопрос: как раздать одно dial-up подключение пользователям вашей сети? Этот вопрос ставим на порядок дня, господа, и будем его целенаправленно решать ☺!

Продолжение. Начало в МК, № 45 (372), 52 (379)

Итак, что у нас уже есть? У нас есть настроенный сервер на базе Windows 2003 Server и есть сеть, подключенная к этому серверу посредством коммутатора (хаба или свитча). Также есть модем, подключенный к телефонной линии, и настроенное модемное подключение к Интернету. Как же это все объединить в стройную систему? Что ж, в нашем случае есть два пути: «простой», с использованием ICS (Internet Connection Sharing), и «сложный», с использованием NAT (Network Address Translation).

Первый способ хорош тем, что все настраивается практически одним щелчком мыши: перейдите в проводнике в *Панель управления > Сеть и удаленный доступ к сети (Control Panel > Network Connections)*, выберите ваше подключение правой кнопкой и нажмите *Свойства (Properties)*. В закладке *Дополнительно (Advanced)* отметьте флажок *Общий доступ в моей сети для этого подключения (Allow Other Network Users To Connect Through This Computer's Internet Connection)* (рис. 1).

При этом, если у вас несколько сетевых интерфейсов, вы сможете выбрать один из них из выпадающего списка.

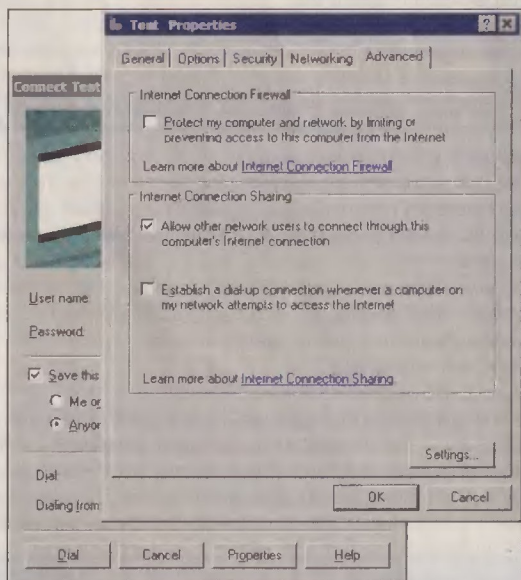


Рис. 1

В свою очередь NAT — это служба маршрутизации, которая позволяет узлам сети подключаться к Интернету, совместно используя один или несколько зарегистрированных IP-адресов. Таким образом, компьютер (сервер) со службой NAT действует как преобразователь адресов, и вся внутренняя сеть извне будет представлена только этими зарегистрированными адресами (или адресом). Кроме того, это еще и защита клиентов сети, ибо из Интернета виден только сервер. Главное различие между NAT и ICS — это гибкость в конфигурации. Приведу такой пример: ICS жестко сконфигурирован и назначает компьютеру, обеспе-

чивающему доступ, статический внутренний адрес 192.168.0.1. Все клиенты размещаются в одной физической подсети, получают адреса из диапазона 192.168.0.0/24 (/24 означает первые 24 единицы в маске сети, представленной в двоичной форме, т.е. это маска 255.255.255.0) и используют для разрешения имен только DNS-сервер, размещенный на этом же компьютере. С другой стороны, NAT позволяет выбрать любой частный адрес в качестве внутреннего адреса NAT-сервера и поддерживает множественные внутренние интерфейсы.

Итак, установим NAT. На сервере добавьте оснастку *Маршрутизация и удаленный доступ (Routing and Remote Access)* в вашу консоль, либо откройте *Пуск > Средства администрирования > Маршрутизация и удаленный доступ (Start > Administrative Tools > Routing and Remote Access)*, правой кнопкой выберите узел *Состояние сер-*

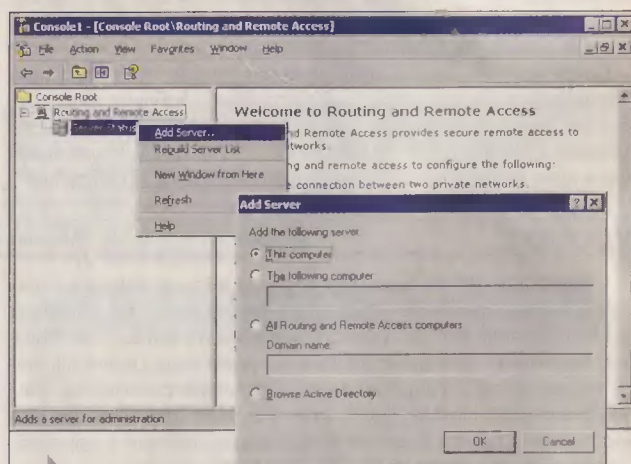


Рис. 2

вера > *Добавить сервер (Server Status > Add server)* (рис. 2) и подтвердите намерение добавить этот компьютер как сервер удаленного доступа и маршрутизации. После выполнения этих процедур у вас списке после *Состояние сервера (Server Status)* должен появиться узел с названием вашего сервера (например, SERVER/localhost). Нажмите на нем правой кнопкой мыши и из выпадающего списка выберите *Настроить и включить маршрутизацию и удаленный доступ (Configure And Enable Routing And Remote Access)*. Откроется окно мастера по установке этой службы. Нажимаем *Далее*, на следующей странице выбираем вариант *Преобразование сетевых адресов (NAT) (Network Address Translation (NAT))* и снова жмем *Далее*. Т.к. нам необходимо связать нашу локальную сеть с Интернетом, то на следующей странице выберем *Создать интерфейс для нового подключения вызова по требованию к Интернету (Create a new demand-dial interface to the Internet)*. Дальше вам предложат выбрать сеть, которую вы хотите подключить. Выберите *Подключение по локальной сети (Local Area Connection)*.

На этом заканчивается настройка службы, но нам еще необходимо настроить интерфейс вызова по требованию. Запускаем

«мастер», который поможет нам все это проделать. В окне *Имя интерфейса (Interface Name)* назовите этот самый интерфейс. Я вам рекомендую оставить имя, предложенное по умолчанию. В следующем окне оставьте предложенный вариант типа подключения снова «по умолчанию», т.е. *Подключаться, используя модем, адаптер ISDN или другое устройство (Connect using a modem, ISDN adapter, or other physical device)*. Далее вам предложат ввести номер телефона.

ВНИМАНИЕ! Рассказываю о тех граблях, на которые сам напоролся ☹. Если у вас набор телефона осуществляется не в тонном, а в импульсном режиме, то телефон следует указывать не как обычно, а в виде *p****** (первая английская буква *p* от английского слова «pulse», вместо звездочек — номер телефона). Дело вот в чем. Пользователи Windows привыкли к такой фишке, как *Dialing Rules* или *Правилам набора*, которые позволяют юзеру выбрать, в каком из этих двух «форматов» будет происходить набор телефона. Тут такого нет, а посему необходимо указать параметр в номере телефона.

Перейдем к следующей странице. Здесь опять стоит оставить предложенное по умолчанию, так как ничего другого, кроме как *Перенаправлять пакеты IP на этот интерфейс (Route IP packets on this interface)*, нам от системы не понадобится. Дальше вам предложат ввести учетные данные исходящего соединения, или, если по-русски, просто ваш логин и пароль, который дал вам провайдер. Обратите внимание на то, что поле *Домен* необходимо оставить пустым. Жмем *Далее* и *Готово*. Все! Осталось лишь несколько взмахов кисти, чтобы довести это все до совершенства, но в принципе и этого достаточно — все должно уже работать!

Перейдите в узел *Сетевые интерфейсы (Network interface)* и найдите созданный вами интерфейс — по умолчанию он называется *Удаленный маршрутизатор (Remote Router)*. Нажмите на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт *Отключить (Disable)*, чтобы модем не рвался сразу подключаться к сети. После чего снова щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите его свойства. На закладке *Опции (Options)* выберите кнопку *Callback* и установите телефон, по которому провайдер будет перезванивать вам (если он предоставляет эту услугу). Опять же его следует вводить в том же формате, что и телефон дозвола, иначе вам никогда не перезвонят! На этой же закладке выберите *Постоянное соединение (Persistence connection)*, чтобы сервер после простоя не отключался автоматически, и установите необходимое количество *Попыток перезвона провайдеру при потере связи (Redial Attempts)* и *Средний интервал между перезвонами (Average redial interval)*. А теперь самое важное: на закладке *Безопасность (Security)* в выпадающем списке *Подтверждать мою подлинность как следует ниже (Validate my identity as follows)* установите *Разрешать незащищенные пароли (Allow unsecured passwords)*. Лично я подключиться к своему провайдеру так и не смог, пока не отметил эту опцию. Теперь нажимаем ОК и выходим в нашу консоль. Теперь мы можем включить наш интерфейс, нажав на нем правой кнопкой и выбрав *Включить (Enable)*, и подключиться к Интернету — опять же, кликаем на нем правой кнопкой и выбираем *Подключиться (Connect)*. Наш модемчик знакомо заурчит, почуяв добычу ☺. Подключившись, мы, однако, не увидим возле часов знакомой «иконки» с изображением двух мигающих компьютеров, символизирующих установленное подключение. Зато напротив нашего интерфейса торжественно появится надпись *Подключено (Connected)*.

Теперь давайте рассмотрим некоторые весьма полезные детали, которые помогут сделать вашу работу удобнее. Чтобы оценить состояние нашего подключения, перейдите в консоли к узлу *Порты (Ports)*, в правой панели щелкните правой кнопкой по настроенному нами удаленному интерфейсу, выберите пункт *Состояние (Status)*. Кроме того, вы теперь можете контролировать сопоставления, которые приняты на данный момент (т.е. какие пользователи и через какие порты подсоединены к Интернету). Для этого перейдите к узлу *NAT>Простой брандмауэр (NAT>Basic firewall)* и, опять же кликнув правой кнопкой по нашему интерфейсу, выберите *Отображение сопоставлений (Show Mapping)*.

Кроме того, тут есть такая весьма полезная функция, как установка времени, когда можно осуществлять звонок (это удобно для тех, у кого, например, такой тариф, как у меня, — с 6 вечера до 9 утра по будням и круглые сутки по выходным). Служба *Маршрутизация и удаленный доступ (Routing and Remote Access)* автоматически заставляет модем набирать номер в установлен-

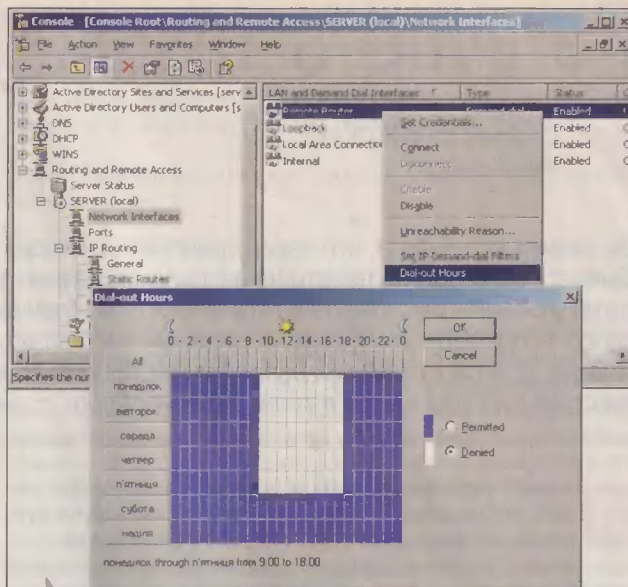


Рис.3

ное время суток. Чтобы установить эти промежутки, выберите узел *Сетевые интерфейсы (Network interface)*, в правой части окна щелкните правой кнопкой мыши по настроенному интерфейсу и выберите *Часы вызова (Dial-out Hours)*. Откроется окно (рис. 3), в котором, выделяя временные области, можно задать: вызов *Разрешен (Permitted)* или *Запрещен (Denied)*.

Вот и все... Теперь Интернет доступен пользователям вашей сети.

Как администратору, вам все же стоит подумать и о безопасности своей сети, но это уже вопрос другой статьи. И конечно, я советую обратиться к литературе. И главное — не бойтесь пробовать, ведь настройки всегда под рукой. Так что вперед, набивать шишки!

Погнуска 2006
Фантастика с гостабкой на дом!

Подписной индекс 08219

Лучший фантастический журнал Европы - 2004

Стоимость подписки: 1 месяц - 5,59
6 месяцев - 33,54
12 месяцев - 67,08*

реальность фантастики

*Бонус: розданы книги с автографами лучших украинских авторов.

Perevod s russkogo na russkii

Сергей ПАРИЖСКИЙ
www.Heel.net.ua

Вы наверняка знаете, что такое транслит, и, скорее всего, им пользуетесь — например, для набора SMS. Бывает, что скорость печати на английской клавиатуре превышает скорость печати на других раскладках, тогда удобнее и быстрее печатать именно так. Транслит — это когда английскими буквами печатают русские слова. К примеру: «etot tekst napechatan na translite». Не всем удобно читать транслит, но пользуются им многие. В этой статье мы разработаем сценарий, который будет переводить введенный пользователем текст на русском языке в транслит и наоборот — выдавать русский текст при вводе транслита.

Форма будет представлять собой область для ввода текста, выбор действия (перевод на транслит или на русский), а также кнопка для получения результата.

Итак, создайте сценарий `translit.php` и напишите html-код для пользовательской формы:

```
<html>
<head>
<title>
Перевод с русского на транслит и наоборот
</title>
</head>
<body>
<form action=translit.php method=POST>
Текст: <br>
<textarea name=txt rows=4 cols=40>
<?php
if (isset($txt)) echo $txt; /* если переменная текста
уже определена, то выводим ее в область для ввода текста */
?>
</textarea>
<br>
<input type=radio name=tr value=ru checked=true> Перевести на транслит <br>
<input type=radio name=tr value=eng> Перевести на русский <br>
<input type=submit value=Перевести>
</form>
```

Вставленный php-код нужен для того, чтобы при выполнении пользователем каких-либо действий исходный текст не пропадал после его перевода. Для этого мы делаем проверку: если передается параметр `$txt`, в котором хранится исходная строка, то мы выводим ее в область для ввода текста.

Далее мы должны проверять, каким образом пользователь хочет перевести исходный текст. Для этого у нас есть переключатель `radio` с именем `tr` и двумя возможными значениями — `ru` и `eng`. Если переключатель установлен в `ru`, то требуется перевести текст с русского на транслит, в случае значения `eng` — наоборот, переводим с транслита на русский. Переводить текст мы будем очень просто, для этого мы будем искать буквы по алфавиту и заменять их соответствующими символами транслита и наоборот. Сначала напишем код перевода с русского на транслит:

```
<?php
if (isset($txt)) //проверяем наличие переданного параметра $txt с исходным текстом
{
$txt = StrToLower($txt); //переводим символы в нижний регистр
if ($tr=='ru') //если пользователю необходимо перевести с русского на транслит
{
//заменяем символы по алфавиту на соответствующие символы транслита
$txt = str_replace('а','a',$txt);
$txt = str_replace('б','b',$txt);
$txt = str_replace('в','v',$txt);
$txt = str_replace('г','g',$txt);
$txt = str_replace('д','d',$txt);
$txt = str_replace('е','e',$txt);
$txt = str_replace('ж','zh',$txt);
$txt = str_replace('з','z',$txt);
$txt = str_replace('и','i',$txt);
$txt = str_replace('й','j',$txt);
$txt = str_replace('к','k',$txt);
$txt = str_replace('л','l',$txt);
$txt = str_replace('м','m',$txt);
$txt = str_replace('н','n',$txt);
$txt = str_replace('о','o',$txt);
$txt = str_replace('п','p',$txt);
$txt = str_replace('р','r',$txt);
$txt = str_replace('с','s',$txt);
$txt = str_replace('т','t',$txt);
$txt = str_replace('у','u',$txt);
$txt = str_replace('ф','f',$txt);
$txt = str_replace('х','h',$txt);
$txt = str_replace('ц','c',$txt);
$txt = str_replace('ч','ch',$txt);
$txt = str_replace('ш','sh',$txt);
$txt = str_replace('щ','sch',$txt);
$txt = str_replace('ъ','\',$txt);
$txt = str_replace('ы','y',$txt);
$txt = str_replace('ь','\',$txt);
$txt = str_replace('э','j',$txt);
$txt = str_replace('ю','yu',$txt);
$txt = str_replace('я','ya',$txt);
```

▲ Окончание. Начало на стр. 31

Если Anti-Spy.Info выполняет функции обнаружения, то для защиты от keylogger, spyware и троянцев используется SpyProtector, который, кроме того, позволяет удалить следы пребывания в Интернет, удалить список последних используемых программ, предотвращает перехват данных, вводимых с клавиатуры, и проверку деятельности мыши, предупреждает об изменении реестра.

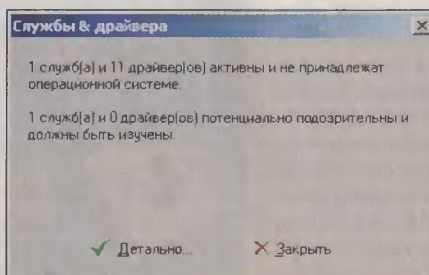


Рис.2

Anti-Spy.Info имеет статус shareware \$29.00, размер архива 1.19 Мб. Работает на компьютере под управлением всех версий Windows от 95 до 2003. В незарегистрированной версии недоступен SpyProtector, программа показывает не все сервисы, в том числе утаивает и потенциально опасные. Об этом она честно предупреждает при выходе (рис. 2).

В полнофункциональной версии кроме всего перечисленного будет доступен контроль сервисов и драйверов на более низком аппаратном уровне.

}
Функция `str_replace` получает три параметра — текст, который нужно найти; текст, которым его нужно заменить, и строка, в которой происходит поиск. Далее результат возвращается в ту же переменную `$txt`, исходную строку. Таким же образом мы переводим строку с транслита на русский, меняя местами параметры функции `str_replace()`. Для обратного перевода напишите такой код:

```
if ($str=='eng') //проверяем необходимость выполнения с транслита на русский
```

```
{
$txt = str_replace('sch','щ',$txt);
$txt = str_replace('yu','ю',$txt);
$txt = str_replace('ya','я',$txt);
$txt = str_replace('ch','ч',$txt);
$txt = str_replace('sh','ш',$txt);
$txt = str_replace('a','а',$txt);
$txt = str_replace('b','б',$txt);
$txt = str_replace('v','в',$txt);
$txt = str_replace('g','г',$txt);
$txt = str_replace('d','д',$txt);
$txt = str_replace('e','е',$txt);
$txt = str_replace('zh','ж',$txt);
$txt = str_replace('z','з',$txt);
$txt = str_replace('i','и',$txt);
$txt = str_replace('j','й',$txt);
$txt = str_replace('k','к',$txt);
$txt = str_replace('l','л',$txt);
$txt = str_replace('m','м',$txt);
$txt = str_replace('n','н',$txt);
$txt = str_replace('o','о',$txt);
$txt = str_replace('p','п',$txt);
$txt = str_replace('r','р',$txt);
$txt = str_replace('s','с',$txt);
$txt = str_replace('t','т',$txt);
$txt = str_replace('u','у',$txt);
$txt = str_replace('f','ф',$txt);
$txt = str_replace('h','х',$txt);
}
```

```
$txt = str_replace('c','ц',$txt);
$txt = str_replace('\','ъ',$txt);
$txt = str_replace('y','ы',$txt);
$txt = str_replace('\','ь',$txt);
$txt = str_replace('l','э',$txt);
}
echo 'Результат: <br><b>'.$txt; //выводим результат пользователю
?>
</body>
</html>
```

Обратите внимание, что при обратном переводе размещение символов уже идет не по алфавиту, а слегка «хаотично». В транслите для описания одной буквы может требоваться один, два или даже три символа. Например, буква «я» в транслите представлена двумя символами — «ya», а буква «щ» вообще тремя — «sch». Мы сделали порядок букв по убыванию количества представляемых символов в транслите. Это избавило нас от ошибок при переводе некоторых слов. Например, если перевести строку «зж», то в результате получим «zzh» — это верно, но при обратном переводе выдаст уже строку «ззх», вместо «зж». Это произошло из-за того, что сначала был переведен символ «з», а только потом «ж». Чтобы подобного не случилось, мы сделали именно такой порядок перевода.

Итак, сценарий полностью готов. Пример результата его выполнения вы можете увидеть на рисунке.

Текст

Хе хе, ну вот, сейчас и узнаем, работает ли наш скрипт ;)

☒ Перевести на транслит
 ☐ Перевести на русский

Перевести

Результат

he he, nu vot, seychas i uznaem, rabotaet li nash skript ;)



березитесь
протатых мот

ТОВСТІ ТА ШВИДКІ ВИДІЛЕНКИ



Особливі умови для
Подолу, Оболоні, Куренівки, Академмістечка

т. 464-8262
464-7185

Философия равенства

Александр АРХИПЕНКО
arhip@ukr.net

Продолжение, начало см в МК, №49, 51.

Мы так долго занимались реализацией класса *CPolynome*, что многие из вас, небось, забыли, зачем нам этот класс понадобился. Надеюсь, что все-таки это не так. Напомню для тех, кто что-то пропустил или не читал предыдущие статьи: нам необходимо найти все действительные корни полиномиального уравнения $a_0 + a_1x + a_2x^2 + \dots + a_nx^n = 0$, где a_i — действительные коэффициенты, x — неизвестная искомая переменная, n — натуральное число.

А класс *CPolynome*, как уже неоднократно говорилось в предыдущих статьях, является представлением в программе нашего уравнения. Так как *CPolynome* уже обладает всеми свойствами, которые имеет любое уравнение, то мы можем приступить к написанию алгоритма нахождения корней.

Дело в том, что найти корень уравнения не составляет никакого труда, если вы знаете отрезок (например $[-1, 0]$), который гарантированно содержит один корень. Тогда можно применить метод, который называется *методом половинного деления*.

Пусть нам известно, что на отрезке $[a, b]$ уравнение $a_0 + a_1x + a_2x^2 + \dots + a_nx^n = 0$ имеет единственный корень, и функция $P(x) = a_0 + a_1x + \dots + a_nx^n$ — монотонна (то есть либо возрастает, либо убывает). Тогда на концах отрезка $P(x)$ принимает значения разных знаков. Если вы не поняли, почему это так, взгляните на рисунок (рис. 1).

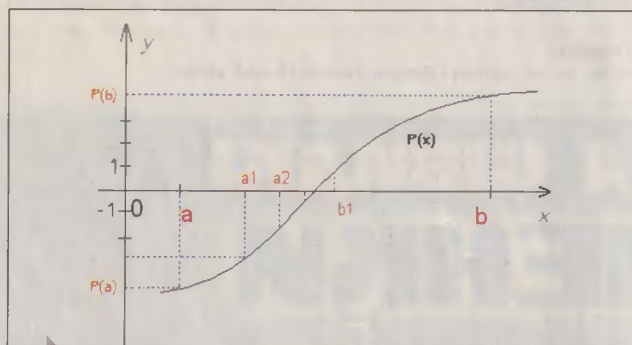


Рис. 1

Из рисунка нетрудно заметить, что функция $P(x)$ возрастает и, как видите, в точках a, b принимает значения, противоположные по знаку. Точка пересечения $P(x)$ с осью ox — это и есть корень уравнения, так как в этой точке $P(x)$ принимает значение 0. Теперь разделим отрезок $[a, b]$ пополам (на рисунке это точка b_1). Если в этой точке функция $P(x)$ равна нулю, то b_1 — корень уравнения, если же $P(b_1) < 0$, то отбрасываем точку a и рассматриваем дальше отрезок $[b, b_1]$, если $P(b_1) > 0$, отбрасываем точку b и рассматриваем отрезок $[a, b_1]$. То есть мы выбираем такой отрезок, на концах которого значения функции противоположны по знаку. На рисунке это отрезок $[a, b_1]$. С полученным отрезком поступаем так же, как и с предыдущим: делим пополам и выбираем новый отрезок — $[a, b_1]$ (рис. 1), потом — $[a, b_1]$ и т.д. Нетрудно догадаться, что когда мы в сотый раз разделим отрезок пополам, то длина нового полученного отрезка $[a_n, b_n]$ будет мало отличаться от нуля, и в качестве приближенного значения корня можно будет взять один из концов отрезка $[a_n, b_n]$.

Вот такой вот метод половинного деления. Как видите, сам алгоритм метода очень прост.

Напомню — данный метод предполагает, что отрезок содержит только один корень! В нашем случае уравнение n -го порядка может иметь n действительных корней (а может вообще их не иметь). Как видите, прежде чем применять метод половинного деления, необходимо найти отрезки, на которых есть точно один (не более!) корень, то есть *отделить* корни уравне-

ния. Процедура отделения корней гораздо сложнее процедуры уточнения корня, ее мы реализуем в следующий раз.

А сейчас давайте напишем модуль, который будет уточнять корни уравнения (используя метод половинного деления). По сути этот модуль должен будет содержать только одну функцию, реализующую метод половинного деления, и константу, определяющую точность, с которой корень уточняется. Назовем наш модуль *Roots*.

Запускайте ваш разработчик приложений и открывайте проект *Equation_Roots*. Создайте заголовочный файл *Roots.h* (как создавать заголовочный файл, говорилось в предыдущих статьях). Я поместил функцию, уточняющую корень, и константу, определяющую точность, в отдельное пространство имен — *namespace Roots*. Доступ к членам пространства имен производится так же, как и к членам структуры или класса, — с помощью оператора `::`. Использование пространства имен в данном случае подчеркивает логическую структуру нашей программы (рис. 2)

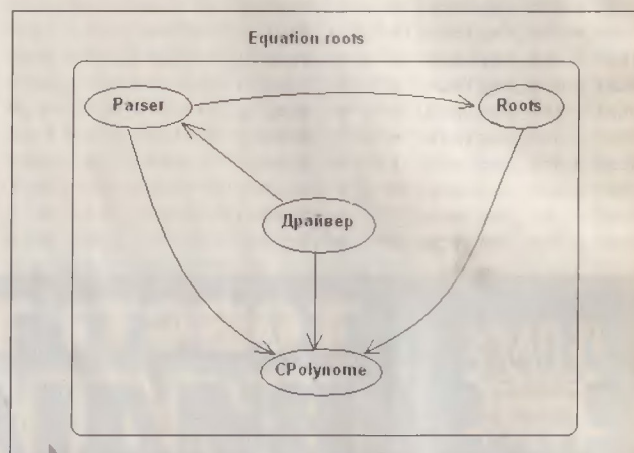


Рис. 2 В овалах помещены модули будущей программы. Драйвер и *CPolynome* уже написаны. Модуль *Parser* будет отделять корни уравнения, *Roots* — уточнять. Стрелка означает «использует». Из схемы видно, что драйвер будет использовать *CPolynome* и *Parser*. *Roots* использует только *CPolynome*, а *Parser* — *Roots* и *CPolynome*. Чем меньше зависимость между отдельными частями программы, тем последняя надежнее.

В заголовочном файле будет помещено объявление пространства имен.

```
#ifndef ROOTS_H // директивы препроцессора
#define ROOTS_H
#include "Polynome.h"
//
namespace Roots{
    const double Eps=10e-15; //точность вычислений
    //уточнение корня
    double ByHalf(CPolynome&, double, double);
}
#endif

Как видите, приближенное значение корня будет отличаться от настоящего не больше, чем на  $10^{-15}$ . Это не очень много. В наш файл мы включаем CPolynome.h, так как один из аргументов функции ByHalf — ссылка на CPolynome. Теперь надо лишь реализовать функцию ByHalf(CPolynome&, double, double). Это мы и сделаем, но в новом файле, который назовем Roots.cpp:
#include "Roots.h"
```

Окончание на стр. 43

На помощь юзеру

Кирилл СИМОНОВ aka WINsoft
<http://winsoft.tulpar.net>
winsoft@inbox.ru

Наверняка каждый программист хочет, чтобы его программы были удобны и понятны для любого пользователя, даже для начинающего. Особенно важна в процессе освоения возможность задавать вопросы — и главное, получать на них ответы! Этого можно добиться, используя windows-справку. Существует много способов подключить справку к созданной программе. О нескольких из них вы узнаете из этой статьи.

В любой программе есть справка, будь то небольшая утилита или операционная система. Вопрос в том, как реализовать саму справку. Многие начинающие программисты пишут простые README в Блокноте. Но для больших проектов README не подойдет. Здесь нужна именно справка.

Представим, что у вас есть готовый справочный файл и программа, написанная на Visual Basic. Задача: справочный файл подключить к программе. В этой статье я приведу три способа подключения справки: через Windows API, через компонент *CommonDialog* и через свойство *HelpContextID*.

Подключение справки через Windows API

Файл windows-справки, естественно, можно подключить через Windows API. Для этого служит функция *WinHelp*, находящаяся в библиотеке *User32*. Объявляется эта функция следующим образом:

```
Declare Function WinHelp Lib "user32" Alias "WinHelp" ( _
    ByVal hwnd As Long, _
    ByVal lpHelpFile As String, _
    ByVal wCommand As Long, _
    ByVal dwData As Long) As Long
' Не забывайте, что если вы объявляете функцию внутри
формы,
' необходимо добавлять Private.
```

Объявив функцию, можно приступить к ее использованию (замечу, что эта функция должна возвращать значение). Параметры функции расшифровываются следующим образом:

- ✓ *hwnd* — handle формы, в VB его можно получить через *Me.hwnd*;
- ✓ *lpHelpFile* — понятно, что это имя файла справки; путь должен быть указан полностью;
- ✓ *dwData* — значение этого параметра зависит от значения *wCommand*;
- ✓ *wCommand* — параметр, определяющий, что именно будет выведено на экран.

Именно *wCommand* управляет выводом справки. Его значения могут быть различны, но в основном они укладываются в таблицу.

Подключение справки через CommonDialog

Помимо Windows API можно использовать элемент управления *CommonDialog*. Он позволяет без особых усилий работать с файлами справки. Работа с ним настолько проста, что, на мой взгляд, не требует особых объяснений.

Достаточно только добавить на форму *CommonDialog* (если его нет в инструментарии (ToolBox), нажмите *Ctrl+T* или выберите *Components* в меню *Project* и поищите в списке), присвоить ему имя *cdlCommon* и скопировать в форму следующий код:

```
Option Explicit
Private Sub Form_Load()
    cdlCommon.HelpFile = "Help\vb5.hlp" 'Устанавливаем
    путь к справке
```

```
End Sub
Private Sub Form_MouseMove( _
    Button As Integer, _
    Shift As Integer, _
    X As Single, _
    Y As Single)
```

```
If Button = 1 Then
    cdlCommon.HelpCommand = cdlHelpHelpOnHelp
    cdlCommon.ShowHelp 'Отображаем справку
End If
If Button = 2 Then
    cdlCommon.HelpCommand = cdlHelpContext
    cdlCommon.HelpContext = 700
    cdlCommon.ShowHelp 'Отображаем справку
End If
End Sub
```

Кстати, замечу, что вместо констант *CommonDialog* можно использовать константы из таблицы, приведенной выше.

Использование свойства HelpContextID

Последним рассмотренным мной способом подключения файла справки к программе на VB будет использование свойства *HelpContextID*. Само по себе это свойство отвечает за вывод определенного раздела справки при нажатии клавиши *F1*, когда в фокусе находится определенный элемент. Но с помощью нехитрого трюка можно «нажимать» *F1* программно. Для этого вставьте в пустую форму следующий код:

```
Private Sub Form_Click()
    Me.HelpContextID = 700
    SendKeys "{F1}" 'Запускаем справку
End Sub
```

```
Private Sub Form_Load()
    App.HelpFile = "help\vb5.hlp" 'Путь к справке
End Sub
```

Вот и все! Как видите, ничего сложного.

Итак, мы рассмотрели три способа подключения файла справки к программе на VB. Добавлю лишь, что хотя весь приведенный здесь код уверенно работает на моем компьютере, будьте внимательны!

ТАБЛИЦА

HELP_CONTEXT = &H1	Выводит раздел, номер которого указан в dwData
HELP_QUIT = &H2	Закрывает указанный Help-файл
HELP_INDEX = &H3	Выводит предметный указатель справочного файла
HELP_FINDER = &H4	Выводит окно Help Topics и активирует вкладку, выбранную в прошлый раз.
HELP_TAB = &HF	Выводит окно Help Topics и активирует вкладку, определенную в dwData(0 - Contents, -2 - Index, -1 - Find).
HELP_CONTENTS = &H3&	Выводит раздел Contents. Необходимо для совместимости с более ранними версиями Help-файлов
HELP_HELPONHELP = &H4	Выводит справку о справке.
HELP_SETINDEX = &H5	Устанавливает текущий индекс, для многоиндексной справочной системы.
HELP_SETCONTENTS = &H5&	Делает раздел, указанный в dwData, оглавлением(Contents).
HELP_CONTEXTPOPUP = &H8&	Отображает раздел идентифицированный номером контекста.
HELP_FORCEFILE = &H9&	Создает справочный файл, в котором текст отображается лишь одним шрифтом.
HELP_HELPKEY = &H101&	Отображает справку по конкретному ключевому слову.
HELP_COMMAND = &H102&	Отображает справку по конкретной команде.
HELP_PARTIALKEY = &H105&	Выводит систему поиска в Windows Help.

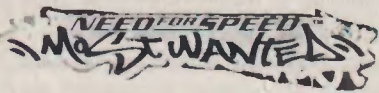
Ты гонишь, ямщик!

Разработчик: EA Games(Canada)

Жанр: Racing

Системные требования:

минимальные — P4-1500 МГц, 515 Мб ОЗУ, Radeon9250 Pro (должно хватить), 4Гб жесткого диска (!);
рекомендуемые (держитесь ☺) — Athlon 3600+X, 2.2Гб ОЗУ, Radeon X800XT



Темно... Прохладно... Утро... серая улица... мелкий моросящий дождь... потягиваясь, вы стоите возле окна с бодрящей чашкой кофе.

Вас тут нет. В мыслях вы уже далеко отсюда. Вы представляете себя сажающимся в кожаное кресло своей любимой тачки. Руки ложатся на руль, обтянутый каким-то безмянным, но таким приятным на ощупь материалом. Правой ногой вы слегка прогазовываете. Вам нравится слушать звук вашего турбированного двигателя. Вы кидаете последний взгляд на дорогу и... левая нога утопила педаль сцепления, одновременно рука дернула ручку переключения передач, ноги словно в танце: одна вверх, другая что силы вниз. Скрежет шин, шлифующих мокрый асфальт. Заднюю часть вашей Мазды занесло немного вправо. Вас вдавило слегка в сиденье, но тут же это ощущение прошло. Его сменяло прекрасное чувство, которое возникает при удовлетворении своих самых невероятных желаний... Вы много раз видели во сне, будто за рулем вашей мечты, Мазды RX-8, вы мчите по городу, пугая прохожих и заставляя тормозить встречные и поперечные машины. И вот ваши мечтания сбылись. Вы за 4.3 секунды развили скорость 100 км/ч. И без остановки продолжаете набирать скорость, только и успевая переключать передачи. У вас осталось не так уж много времени, пока была назначена на 15:00 возле центрального парка. Там-то все и начнется... Вы подъехали к парку ровно в 14:56. «Хух... успел».

К вам подошла привлекательная на вид девушка. «Какие... кгм... у нее», — мелькает мысль. Еще бы. Такие винилы на боковых стенках ее новенькой Рено сложно не заметить. Ее завали Джози Меринон, она была известна на всем побережье. Каждый гонщик только и мечтал посидеть с ней на переднем сиденье ее авто. Ею восхищались все ребяташки, на нее косо смотрели все молодые девушки. Все парни открывали рты от изумления при виде ее... И вот она подходит к вам.

— Привет, красотки! Никак покатались приехал?

— Эм... вы... — только и получается. Да, умом вы не блещете. Видимо, четыре класса общеобразовательной школы вас так ничему и не научили. А вам оно и не особо надо. Цифры на спидометре все равно не нужны — вы на них не смотрите, а на дорожные знаки обращают внимание только эстонцы, которые входят в поворот на скорости 10 км/ч.

— Эй сопляк! Ты будешь нюхать пыль из-под моих колес! — Это Люц. Гонщик-

Андрей НЕЧИПОРЕНКО aka Carmelo

Дмитрий БОСЕНКО aka Demon

легенда. Идеал всех стрит-рейсеров и гроза копов. Говорят, что за его тачку дают несколько лимонов баксов. Но скорее всего, это неправда.

— Выпий йоду!!! — все, на что вас хватает. По крайней мере, иногда вы читаете Интернет.

Все машины подъехали к стартовой черте. Вы осматриваете ваших соперников. Они рассматривают вас. Еще бы, какой-то новичок, а уже на тачке, которая стоит не один десяток тысяч зеленых тугриков.

Джози дает отсчет. 3... 2... 1... Старт!!! Визг шин, столб пыли покрывает добрую часть парка.

Это был спринт. Расстояние 15.5 км. Все осложнялось тем, что никто не позаботился сделать «крышу» для этой гонки. Поэтому в любой момент могли из-за поворота выскочить копы.

При старте вы занимали шестое место из восьми. Развив приличную скорость, вы нашли в себе силы посмотреть в зеркало заднего вида. Красиво смотрятся красно-синие огни на фоне заката. Красно-синие огни... где-то вы про них слышали. Но вот где? И тут до вашей единственной извилины доходит: «Это копы!» Вы только было схватились за рацию, дык облом, нет ее. Вы ее обменяли на два пончика позавчера. Ну да ладно, они далеко еще... Страшный скрежет позади. Копы все-таки ухитрились сбить с трассы одного гонщика. Пока вы занимались изучением черно-белых машин, вы странным образом вышли на третье место. Ура!!! Уже не с дыркой от бублика домой поедете. Рановато мечтать — слева в вас бьет что-то тяжелое. Это коповский джип Grand Cherokee, используется специально копами для столкновений. Если честно, вам в этот момент не до энциклопедических справок. После удара вас сносит к чертям в сторону. Вы проломили стеклянную витрину магазина и выехали с другой стороны здания. Как бы было хорошо, если бы вы нажали среднюю педаль... но нет. Уроки вождения вы не посещали. Да и зачем вам знать, зачем нужна эта педаль. Поэтому вы продолжаете давить газ, думая, что вас это спасет. Круто, склон... заборы... кафе... приятно ехать сквозь все эти преграды на скорости 230 км/ч. Громкий удар, и вы вновь на трассе. Вы смотрите на приборную доску и чуть не оставляете на ней выкатившиеся от удивления глаза. Вы на втором месте. Впереди вас поблескивает черный корпус Ламборджини Мурчилаго Люца. До конца трассы остается несколько километров. Вы прибавили газку, пытаясь догнать своего главного соперника. 220 км/ч... 250 км/ч... 270 км/ч... Прямая... Вот она, долгожданная финишная прямая. «Сейчас или никогда...» На приборной панели вы срываете красную крышку с надписью «Тише едешь — фиг приедешь!» Еще секунду на размышления, которая вам кажет-

ся неприлично долгой — и вы что есть силы лупите по маленькому выключателю. Первые две секунды вам показалось, что ничего не происходит. Но вы тут же изменили свое мнение, когда вас вжало в кресло, а на спидометре стрелка зашкалила за 300 км/ч. Вот он, финиш!!! Вот две дымящиеся бочки, означающие конец трассы. Ваша машина сравнялась с Ламборджини, и вы вместе пересекли финишную черту. Теперь осталось узнать результаты фотофиниша. А до этого у вас еще была одна маленькая, но очень весомая проблема — копы на хвосте. Вы не помня себя крутите руль из стороны в сторону, то сворачивая в переулок, то выезжая на широкую трассу. В конце концов вы все-таки избавились от них и, усталый, с разбитой машиной, но с мыслью о победе поехали домой. Дома вы сбросили с себя вещи, приняли душ и легли спать с надеждой проснуться чемпионом уличных гонок...

12:00... Все гонщики, участвующие в заезде, собрались для подведения итогов. Результаты объявляет прекрасная Джози Меринон. Вы с замиранием сердца слушаете ее слова, и только когда она начала произносить: «Второе место в заезде занял...», вы начали понимать смысл ее слов. Естественно, из предыдущих реплик вы ничего не поняли, но сейчас вы внимательно слушаете, ловя каждое ее слово.

«Второе место в заезде занял... (Ну быстрее же...)» — торопитесь вы) занял... (быстрее...)» прекрасный гонщик... (ну не тормози!) его имя вы сейчас узнаете... (rrrrrr...) им стал... Люциус!!!»

Вы подскочили на месте! Вы победитель!!! Осталось только услышать это из ее уст...

«А победителем гонки, выиграв 0.003 секунды у Люция, стал наш шустрый новичок». Все взгляды прикованы к вашей скромной персоне. Люц подходит к вам, подает руку и отводит взгляд. «Кроме основного приза, наш победитель получает еще один — дополнительный...» продолжает Джози. «Этот день и ночь он проведет в моей компании. Только ты и я. Согласен, милый?»

«Конечно, согласен!!!», — но тут вас что-то ударило по голове, прекрасный мир рассеялся, вновь вы увидели перед собой... серую улицу... мелкий моросящий дождь... и жену с тяжелым предметом, влипшую в вас взглядом хищника. «Опять замечался? Программист хренов! Житья с тобой нету!!! И зачем я только замуж за тебя вышла? Ты мусор выкинул? Ты пропылесосил? Ты посуду помыл? Кидай свое кофе, поднимай свою жо... и иди работай!!!»

Геймплей

Ну, тут все просто.

Вы начинающий гонщик, есть виртуальный город, причем очень большой, три района в вашем распоряжении. Есть «черный список», состоящий из, ни много ни мало, 15 человек.

Вам всех нужно победить. Начинаете вы против Санни на Гольфе, а заканчиваете против кого-то там страшного на Бумере МЗ. За каждого гонщика назначена премия — сможете ее побить, тогда этот человек захочет потягаться с вами.

Кстати, как и в предыдущих NFS, есть только одно место — первое. Вы или на вершине или... В общем, старайтесь приехать первым.

Все это переплетено красочными видеороликами, теперь с уже реальными актерами... Ничего так, да?

Гонки

Немного о режимах. Спринт — смешно объяснять, да? Тулбут — новый режим, такого еще не было, надо проштамповать свою машину возле датчиков копов за отведенное время, Фото — чтобы засветиться перед копами, нужно проехать с максимальной скоростью, Побег — навалились, удирайте, Круг навилет — это уже было, наконец, любимый всеми Драг — теперь он стал намного сложнее: вы можете врезаться и ехать дальше, но придется переключаться заново на первую, разгоняться — в общем, все стало более реальным.

Суперновведение Speedbraker — из названия понятно, что это типа разрушитель скорости: нажимаете и переходите в slo-mo, правда, сильно урезанный, но это ведь правильно! Пополняется, эта штука, во время быстрой езды — кстати, как и N₂O.

Автопарк и все, что с ним связано

А в этой части легендарной серии нам предстоит оседлать 32 машины, здесь и тачки из предыдущих частей, но есть и новые — диковинные, типа Lamborghini, и обыкновенные вроде того же Лексуса iS300.

Вот почти весь парк: Honda NSX, Lamborghini Gallardo, Lamborghini Murcielago, Lexus iS300, Lotus Elise, Mazda RX-8, Mercedes-Benz SLK230, Mercedes-Benz SL55, Mitsubishi Lancer EVO, VII Mitsubishi Lancer EVO VIII.

Есть и гаражи, в которых можно хранить тачки, любоваться своим статусом — спортивным и криминальным...

В магазинах можно навесить бампера, спойлеры, крылья, воздухозаборники, перекрасить тачку, поставить винилы (их стало намного меньше). Фишки тюнинга по сравнению с предыдущими частями не изменились: турбо, нитро, движок, подвеска, шины, сцепление.

Графика

Ну что, собственно, можно ждать от игры, когда на всех форумах только и слышно: «Да, блин, это будет Бум какой-то», «Супер!» Вышла игра — теперь можно и о графике заикнуться.



Первое, что бросается в глаза, — это изменившийся стиль, внешний вид самой игры! После второго Андера игра стала выглядеть более серьезно, исчезла ярмарочная пестрота, появилось РЕАЛЬНОЕ чувство гонок! Модернизированное графическое движко первого Андерграунда не перестает радовать глаз (шейдеры 3.0, 9 Direct, новая технология бликов и теней и т.п.). Асфальт теперь чудо как похож на реальное полотно! Пятна, лужи — все есть! Помнится, многие ругали Андер, мол, побоялись канальцы дневного света — радуйтесь, теперь все гонки проходят исключительно днем, визуально очень красиво, есть эффект дождя (только на картах, где есть шейдеры 2.0). Бывает, тучи стягиваются, все темнеет — но ночи нет!

Естественно, возросли и требования. Мне для второго Андера 256 метров оперативки хватало с головой, а тут 768 минимум. Видяха заслуживает отдельного слова — на конфигурации Athlon64X2 (3600 МГц) T Гб ОЗУ и X700 видео игра в особо страшных случаях подтормаживает, зато какая красота!

Размыка теперь при разгоне не так мучительна (как в предыдущих частях), она просто есть, и все тут... Просто люди уже привыкли к этому чудесному эффекту! Когда вклю-

чаешь N₂O, мир преобразается, все становится нечетким, блеклым...

В общем, новый проц, видяха и оперативка — всем обладателем старых машин (в том числе и мне) апгрейда не избежать.

Совет: если игра уж совсем не хочет нормально идти, в настройках графики войдите в «Дополнительно» и подберите оптимальную конфигурацию.

Физика

Сколько ругани в игровом мире было из-за нее, сколько слез, сколько радостей.

В общем, и в этой части игры EA проигнорировала мольбу фанов ввести физику, теперь при ударе трескаются стекла — и... все. В опциях есть Повреждения машины, пробовал включить — ничего ровным счетом, просто стекла трескаться не будут.

Зато сколько по дороге интерактивных объектов, не перечислять — остатки кораблей на верфях, бензозаправки, столбы, знаки, деревья, копы ☺.

Да-да, теперь, когда при столкновении встречные машины довольно славно деформируются, зато ваша — ни-ни...

В общем, прогресс налицо, по сравнению с предыдущими частями. Вот бы еще физику машины, влияющую на поведение на дороге... а так только визуально!

Звук

Все части Жажды славятся отличным саундом. Особенно первая Подземка.

В этой части саундтрек не подкачал, но как об этом можно спорить — вам нравится одно, а мне, к примеру, другое. Static X, Fluke, Hyper — в этой части больше рока, да и вообще игра стала намного тяжелее! Музыка очень динамична. Очень рекомендую прогу «Need For Speed IX — Most Wanted» Music Conversion Tools — позволяет извлечь музыку из игры.

Вывод

А что тут можно сказать, просто поиграйте — если первый Андер до сих пор цепляет не на шутку, то к этой игре вы точно равнодушны не будете!!!

Вердикт: ИГРАТЬ, ДРУЗЬЯ!!! ТАКОЙ ИГРЫ ЕЩЕ НЕ БЫЛО!!!

▲ Окончание. Начало на стр. 40

```
#include <math.h> // fabs()
double Roots::ByHalf(CPolynome& p1, double L, double R)
{
    if(p1.InPoint(L)==0) return L; // L-корень?
    if(p1.InPoint(R)==0) return R; // R-корень?
    // если разные знаки на концах отрезка
    if((p1.InPoint(L))*(p1.InPoint(R))<0)
    {
        if((p1.InPoint(L))>0)
        {
            double t=R;
            R=L;
            L=t;
        }
        double Half=1001;
        // пока длина отрезка больше Eps...
        while (fabs(R-L)>Eps)
        {
            Half=(R+L)/2; // ...делим пополам отрезок
            // если Half — корень
            if(p1.InPoint(Half)==0) break;
```

```
else{
    if(p1.InPoint(Half)<0)
        L=Half;
    else
        R=Half;
}
}
return Half;
}
// если знаки на концах отрезка одинаковы
else return 1001;
}
```

Давайте впредь полагать, что корень мы ищем на отрезке [-1000, 1000]. Функция будет возвращать значение 1001, если корня на [-1000, 1000] у уравнения нет. Как вы, наверное, догадались, R и L — это, соответственно, правый и левый концы отрезка. Также мы предполагаем, что корнем может оказаться один из концов отрезка, и что на отрезке [R, L] может вообще не оказаться корня. Сам принцип «работы» функции должен быть понятен, так как он точно повторяет алгоритм метода половинного деления, описанный выше.

Теперь нам осталось дописать последний модуль — Parser. Но это уже в следующий раз.

(Продолжение следует)

Беседка «Моего компьютера»

Школа начинающего архивариуса

«Привет, Трурль! Пишу впервые. Читаю журнал всего лишь один год, и хотел спросить, а где можно найти МК в электронном виде? Если можешь — пришли. Пока!»
Serega G

В электронном виде наше издание присутствует у большинства домашних компьютеровладельцев. Чтобы его обнаружить, вскройте системный блок и внимательно изучите его внутренности. Если вы обнаружите там так называемый модем, считайте — вам повезло. Именно в нем хранятся практически все выпуски «Моего компьютера».

Для инсталляции архива следует позвонить любому провайдеру и набрать в браузере пароль: www.mycomputer.ua.

Для удобства читателей все статьи на сайте мы переклассифицировали по тематикам. И, нажав пару кнопочек, можно увидеть свежую статью по железу или софту даже быстрее, чем пролистывая «твердую копию» МК.

Хотя, честно говоря, ничто не заменит бумажную версию нашего журнала. Когда берешь его в руки, вдыхаешь свежий запах краски (по-моему, типографская краска давно уже не пахнет, но иллюзия осталась), слышишь нежное шуршание страниц, видишь яркие цвета рисунков, привлекающие шрифты... И главное, ты при этом осознаешь, что весь этот выпендрег организован большим коллективом небестальных людей именно для ТЕБЯ!

Ммм, сказка...

Школа начинающего советника

Давать советы крайне полезно для здоровья!

Как для здоровья душевного, так и для связанного с ним физического. Когда вы советуете, вы упражняете память и систему внутренней логики, тренируете речевую систему, развиваете систему размышлительную (ну, когда широкими жестами рук показываете, как оно все должно выглядеть), а также на всякий случай поддерживаете в готовности систему бегательную — на случай, если результат советования окажется не тем, на который вы рассчитывали.

Непременно давайте всем советы!

Основная сложность в данном занятии лишь та, что потребителей советов намного меньше, чем квалифицированных советчиков. То есть нас с вами.

«Постоянно читая в Беседке рубрику «Страна советов», хочу и сам дать совет, основанный на собственном опыте.

Однажды знакомый пожаловался на то, что одна из программ перестала работать, а переустановка ничем не помогла. Не работает, хоть ты тресни. Причина, по всей видимости, заключалась в том, что в реестре оставались какие-то ключи, кото-

ТРУРЛЬ

reader@mycomp.com.ua

рые деинсталлятор не удалял. За неимением свободного времени знакомый получил совет почистить реестр Regcleaner'ом и, если в автоматическом режиме это не поможет, то в ручном режиме удалить все ключи, которые ссылаются на эту программу. Как выяснилось позднее — это был его первый опыт работы с реестром... Начал он, как водится, с ручного режима без сохранения резервной копии.

Через два часа, отменив все свои планы, я занимался восстановлением ему системы.

Мораль этой истории такова: ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЧТО-ТО КОМУ-ТО СОВЕТОВАТЬ, ПОДУМАЙТЕ ХОРОШЕНЬКО, К ЧЕМУ ЭТО МОЖЕТ ПРИВЕСТИ.

P.S. Я не против толковых советов, я против последствий, которые они вызывают ☺». **Дмитрий aka Dm**

Практическая мораль для советчика: если говоришь, что делать, то всегда знай при этом, как сделанное отменить.

Или, на крайний случай, умей переустанавливать Винду.

Школа начинающего веб-дизайнера

«Доброго времени суток! Вот, возник вопросик.

Дело в том, что я делаю сайт для своей школы... Сделал пару вариантов, но не хватает опыта — подскажите, плиз, как должен выглядеть ОФИЦИАЛЬНЫЙ сайт. В смысле цветовой гаммы и прочих красивостей. Может, кто занимается или занимался подобными вещами?

Буду рад отзывам». **Pingvin (pingvin404@yandex.ru)**

Для создания сайта родной школы профессионального веб-дизайнера не наймешь. Не те финансовые масштабы (разве что он окажется выпускником именно этой школы и при этом сохранит о ней хорошие воспоминания). Так что придется действовать самостоятельно.

А действовать надо. Это, с одной стороны, патриотично, с другой — отличная школа сайтостроительства, а с третьей — это, бывает, здорово помогает с оценками. Нет, не с учебной... просто с оценками (вы, что не понимаете?).

Чем можно помочь Пингвину? Если вы начнете рассказывать, КАК сайт должен выглядеть, то сколько будет советчиков, столько и вариантов... Потом постепенно число вариантов будет уменьшаться — это когда добрые люди перебеют друг друга в творческой дискуссии, но это явно слишком энергоемкий способ создания школьного сайта.

Поэтому для начала вы можете порекомендовать ему несколько доступных по Сети классических пособий по компонов-

ке и оформлению ресурсов, а потом переключиться на критическую оценку его трудов. Потому что, если он сам не начнет творить, то потом так навсегда и останется старательным копировщиком.

Школа начинающего программиста

«Здравствуй, уважаемый Трурль. Захотелось чайнику нарисовать аквариум в 3D-MAX. (Люблю я аквариумы).

Поставил 3D-MAX, посмотрел, «потыкал»...

Короче говоря: ЛЮДИ! ПОМОГИТЕ, КТО ЧЕМ МОЖЕТ! С уважением, VII
Купил компьютер. Включил, потыкал... нууу!

Приобрел автомобиль. Завел, тронулся с места... ой!

Нашел словарь японского языка. Открыл на первой странице... гм!

Подарили парашют. Вышел на балкон, перелез через перила... ого!

Нашел в лесу гриб. Помыл его, открыл рот... ммм!

В этом мире есть множество областей знаний, в которых для достижения результата одного энтузиазма мало. В них успех пропорционален времени, проведенному за изучением темы.

Впрочем, если кто-то вспомнил и себя во времена нападения истинного энтузиазма, тот не оставит без помощи нашего читателя. Литературой поделится. Вот как раз его адрес: iv@dkrs.gov.ua.

Школа начинающего бизнесмена

Читатели, есть возможность обогатиться. Бизнес — это такая вещь, что даже не знаешь, в какой момент тебя настигнет муза деньгостяжательства. Удача может улыбнуться в любую секунду. А почему именно вам она будет расточать улыбки? Да просто потому, что вы держите в руках этот номер МК.

«Приветствую тебя, Трурль. У меня есть маленькая проблема. Меня почти год не было в Украине. Все это время подписку МК принимала мать. Но она была не очень внимательна, и в итоге у меня не оказалось 7 и 30 номеров. Достать их сейчас у знакомых невозможно. У кого их можно было бы взять почитать?

Ты не знаешь случайно: никто из читателей не продает журналы? Или кого-нибудь из читателей из г. Кременчуга». domovoy10@yandex.ru

Школа начинающего человека

Если после прочтения предыдущего раздела у вас в Душе проснулась лягушка и

Уяви майбутнє своєї компанії.
Та втілюй мрії у життя.



Увага! Спеціальна ціна
до 15.12.2005
675 у.о.*



До 15.12.2005
379 у.о.*

Інвестуй у ПК artline™h, що презентують
процесор Intel® Pentium® 4 з технологією HT

Професійний ПК artline™h 600

- Pentium 4 630J 3,0GHz w/HT technology
- i915P/ICH6R
- Архітектура PCI Express
- NVIDIA GF6200TC w/256MB ефект. пам'яті
- 1GB Dual Channel DDR400
- 2xSATA 80GB HDD, RAID 0, 1
- CD-RW/DVD-ROM COMBO Drive
- 8ch High Definition Audio
- Marvell PCIe Gigabit LAN

Набір програмного забезпечення для запису
дисків, роботи з медіаконтентом, антивірус



Функціональний ПК artline™h 500

- Pentium® 4 506 2,66GHz w/HT technology
- i865G/ICH5
- Intel Extreme 2 video on-board + AGP8x
- 512MB Dual Channel DDR400
- 40GB HDD
- DVD-ROM
- 6ch. Audio
- 10/100Mbit LAN

Компактний вишуканий корпус

*без урахування вартості ОС, розрахунок у грн по комерційному курсу долара США

TechnoPark

03035 Київ
вул. Солом'янська 1, 9-й пов.
artline@technopark.ua
Спеціальні умови для оптових замовників

www.technopark.ua
(044) 594-15-25





просто
Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви... Колір та чіткість – очей насолода

Природа створила унікальні, неперевершені досі інструменти. Наші очі – це найдосконаліший механізм. Феноменальна здатність саморегулювання, притаманна нашим очам, забезпечує людині повне й всебічне сприйняття навколишнього світу в усіх деталях і відтінках, за будь-яких умов.

Функція **MagicTune**, впроваджена в моніторах Samsung, дозволяє здійснювати безкопичну настройку зображення, наближуючи властивості моніторів Samsung до рівня природної досконалості.

Функція **MagicContrast** дозволяє відтворити природні, яскраві, насичені кольори, які здатне помітити лише око талановитого художника.



МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)
Алгірі (0482) 301450, 301451

Даталюкс (044) 2496303
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 зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)
www.samsung.ua



SAMSUNG