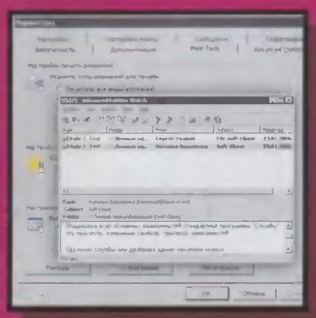
Еженедельный источник полезной информации

МОЙ КОМПЬЮТЕР

#08
08 (387)
20.02-27.02.2006



#Софт-гардероб
Почтенный вопрос

Плагины и расширения для почтового клиента Microsoft Outlook — тема «вечная», неисчерпаемая. В этом материале — утилиты для удаления дубликатов писем, обеспечения безопасности почтовика, создания шаблонов, быстрой печати писем и многое другое.

28



#Самострой
Гонки на AGP-шках

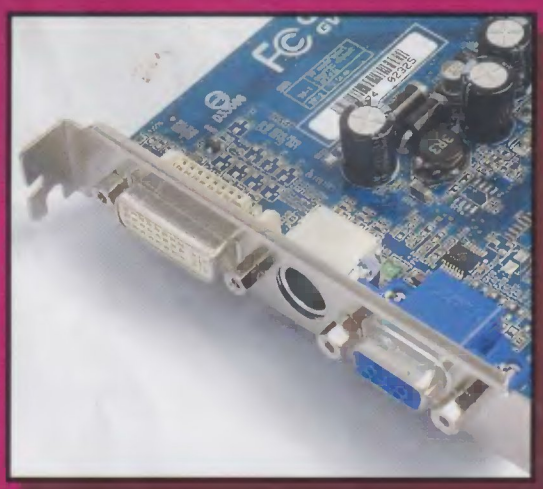
Поговорим о разгоне видеокарт начального уровня для шины AGP, которую сейчас уже можно классифицировать как «бюджетную» (имеется в виду ценовой диапазон 250-350 грн.). А кто, как не обладатель «бюджетных» продуктов нуждается в разгоне?

стр.22

#Софт-пробирка
Четвероногий пингвин

Вышел в свет новый дистрибутив ОС Puppy Linux. Простота использования, понятность и, главное, привычность интерфейса, удобство настройки и работы без необходимости вникать в работу системы — все это позволяет говорить, что дистрибутив удался.

26



#Web-стройка
AJAX-победитель

38



Молодая технология AJAX уже успела завоевать себе значительную славу, добавляя невиданную раньше интерактивность и удобство на web-страницы. Что же она собой представляет? Она позволяет намного быстрее, в сравнении с традиционными способами, обмениваться данными с сервером.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 35327

WWW.MYCOMPUTER.UA



Edifier
The Audio Artist
www.edifier.com.ua

Издательский дом «Мой компьютер» — My Computer Publishing House





Цифрових камер багато. Але всі мріють про одне...

Samsung презентує цифровий фотопринтер

- Швидкість на форматі A6 - 60 с
- Захист від відбитків пальців і впливу вологи
- Можливість підготовки до друку і друк без використання ПК (тільки SPP-2040)
- Підтримка PictBridge
- Інтерфейс пам'яті "7 в 1"
- Безпровідний друк Bluetooth (опційно)

Сфотографуй. Надрукуй. Покажи.

SPP-2020
SPP-2040

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

SAMSUNG

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №8,
20.02.2006. Тираж: 20 500.
Рег. свидетельство: серия КВ № 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 Федоров.
Редакторы: Игорь Ким, Антон Шостаковский
Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк.
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:Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
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»
Фотовывод: ООО «ТУ-ПРИНТ» тел: (044) 464-7321
Печать: Типография ТМ «Мандарин»,
ТзОВ «Видавнича група "Експрес"» (Львівська обл.,
Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи, 5
тел.: (0322) 97-4768)
Зак № **1716**
Печать обложки: Типография «День Печати»
тел.: (044) 559-2655
Цена договорная.

ВНИМАНИЕ, ПРОМОКАЦИЯ

Условия конкурса на странице 4

ОГЛАВЛЕНИЕ

01 Надежда ШАДНАЯ
Поиск: объединяем усилия
Завершаем обзор метапоисковых сервисов.
стр. 12–14 — 01

02 Олег ФЕДОРОВ
Фотолаборатория на письменном столе
Практическая работа с фотопринтерами Olympus и Kodak.
стр. 15–17, 24 — 02

03 Иван МАЛАМЕН
В поход за ноутбуком
Очередная история знакомства.
стр. 18, 23 — 03

04 Олег ФЕДОРОВ
На витрине: Kodak Easyshare V570
«Двухглазый» фотоаппарат — с двумя объективами.
стр. 19 — 04

05 Олег ЯРОВОЙ
Печать: быстро или дешево?
GDI и PCL — конкурирующие принтерные технологии.
стр. 20–21 — 05

06 Александр [Саныч] ГУСЛЕНКО
Гонки на AGP-шках
Разгоняем «народные» видеокарты.
стр. 22–23 — 06

07 Олег ФЕДОРОВ
На витрине: Gembird FD2-ALLIN1
Кардридер — универсальный чтец.
стр. 24 — 07

08 Сергей ЯРЕМЧУК
Четвероногий пингвин
Дистрибутив Puppy Linux в развитии.
стр. 26–27, 33 — 08

09 Сергей УВАРОВ
Почтенный вопрос
Плагины и расширения для почтового клиента Microsoft Outlook.
стр. 28–29 — 09

10 Сергей и Марина БОНДАРЕНКО
Фотоманипуляции
Сложные текстовые эффекты в Фотошопе.
стр. 30–33 — 10

11 Сергей УВАРОВ
Полезная софтинка. Выпуск 71
Уничтожаем информацию, чистим диск, бережем реестр.
стр. 34 — 11

12 GavriKos
Сайт своими руками
Программа для сайтостроения WINsoft WebEditor 2006.
стр. 35 — 12

13 Всеслав ХОБОТ
Новая ИнАУгурация
Репортаж со съезда Интернет Ассоциации Украины (ИнАУ).
стр. 36–37 — 13

14 Денис ОСТАПЕНКО aka Sharp
AJAX-победитель
Новая технология обмена web-данными между клиентом и сервером.
стр. 38–39 — 14

15 Сергей ПАРИЖСКИЙ
Форма шифрует содержание
Защита передаваемой в Сеть информации.
стр. 40, 43 — 15

16 Алексей ФОМИНОВ
Делаем выводы
Написание плагина вывода для Winamp.
стр. 41–43 — 16

17 ТРУРЛЬ
Беседка «Моего компьютера»
Поиск идей и финансов.
стр. 44–45 — 17

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 отсылать 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

Money, money

Рынок поиска в Интернете — плодородная почва для получения прибыли. «Сейчас отличное время для того, чтобы основать поисковую компанию, несмотря на большую конкуренцию, — считает *Майкл Янг*, один из основателей поисковика по товарам *Become.com*. Недавно он получил финансирование в размере $7.2 млн. Своему прошлому стартапу *mySimon.com* предприниматель Янг отдал два года жизни и продал его за $700 млн в 2000 г. В поисковом секторе сейчас появляются самые разнообразные компании. Вдобавок к так называемым «вертикальным» поисковикам, которые работают в определенной тематической нише, появляются инновационные поисковые технологии для мобильных платформ, а также новые разработки в области поисковой рекламы. Венчурный капитал унюхал запах денег. В 2005 г. финансирование получили 34 поисковых стартапа, что на 62% больше прошлогоднего (21). Объем финансирования более чем удвоился: с $80 млн до $192 млн. Это весьма впечатляющие цифры, особенно на фоне скромного роста объемов первичного венчурного финансирования в целом. По данным *PricewaterhouseCoopers, National Venture Capital Association* и *Thomson Venture Economics*, в прошлом году 901 стартап из разных отраслей экономики получил первичное венчурное финансирование. Это всего лишь на 4/2% больше уровня 2004 г. Объем этих инвестиций вырос на 15% и достиг $5.3 млрд. По мнению экспертов, поисковый сектор получил новый приток инвестиций благодаря повсеместному распространению широкополосного доступа в Сеть, а также благодаря проникновению Интернета во все сферы жизни общества. При этом базовая бизнес-модель поисковой системы доказала свою жизнеспособность на примерах Google и Yahoo. Добавляют топлива в огонь оптимистичные прогнозы роста поискового рекламного рынка в Интернете. Согласно недавно опубликованному отчету компании Piper Jaffray & Co, в 2006 г объем мирового рынка поисковой рекламы вырастет до $13.6 млрд, а через пять лет — до $33.6 млрд. По мнению некоторых экспертов, поисковые стартапы вряд ли смогут составить конкуренцию «большой тройке» — Google, Yahoo и MSN. Более интересны в качестве объекта инвестиций дополнительные продукты и сервисы для широкой «экосистемы», которую представляет из себя рынок поиска в Интернете. Это могут быть, например, аналитические инструменты или технологии для управления поисковой рекламой. Например, среди получивших финансирование в 2005 г. стартапов — компания *Adapt Technologies*, которая оказывает услуги по размещению и управлению рекламными кампаниями на поисковиках, а также *Medio Systems*, которая создала поисковый движок для мобильных устройств. Однако другие эксперты не согласны с тем, что «большая тройка» недосягаема. Майкл Янг считает, что на рынке есть место для многих поисковых систем, каждая из которых может иметь свою специализированную нишу. Он приводит в пример американский рынок кабельного ТВ, некогда монополизированный тремя кабельными гигантами, — сейчас на нем процветают десятки компаний.

Источник: *Вебпланета*

Не хватает мобильности?

Компания **Microsoft** поглотила на днях парижскую фирму **MotionBridge**, занимающуюся разработками в области технологий мобильного поиска. Соответствующее заявление было сделано в ходе проходящей в Барселоне международной конференции *3GSM*. По словам *Питера Нука*, вице-президента Microsoft по мобильным коммуникациям и встроенным системам, принадлежащий MotionBridge пакет технологий позволяет осуществлять «глубокое индексирование Интернета и контента, принадлежащего мобильным операторам». Соответственно, Microsoft планирует комбинировать разработанную французами технологию «умного» поиска с собственными наработками в этой области, чтобы создать еще более продвинутый продукт.

Источник: *Интернет.Ру*

Google простил BMW

Буквально через несколько дней после скандала, возникшего вокруг исключения сайта *BMW.de* из поисковой базы *Google*, ресурс снова там появился. Поисковый гигант объяснил это тем, что пересмотрел свое решение, касавшееся использования web-мастерами официального сайта концерна так называемых дорвеев — специальных html-страниц, составленных для того, чтобы обеспечить ресурсу высокое позиционирование в поисковых системах по определенному ключевому слову. Использование дорвеев запрещено правилами Google. Поскольку на сайте BMW используется в основном код javascript, поиск по которому Google не проводит, web-мастера создали множество текстовых страниц с ключевыми словами. После щелчка по ссылке, которая отображалась в результатах поиска, пользователя пересылали на обычный сайт BMW. На нем было значительно меньше ключевых слов, которые поисковая система могла бы принять во внимание.

Источник: *3D News*

Их 27 миллионов!

Согласно данным сайта *Technorati.com*, на сегодняшний день в Интернете создано как минимум 27 миллионов блогов. Их число увеличивается с огромной скоростью — в октябре прошлого года их насчитывалось только 8 миллионов. Общее число блогов увеличивается в два раза каждые пять с половиной месяцев, таким образом, их сейчас в 60 раз больше, чем было три года назад. Каждый день пользователи создают 75 тысяч новых блогов, и каждый час в онлайновых дневниках появ-

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-post.com.ua, www.kas.kiev.ua, и для жителей зарубежья - www.ukrpressa.kiev.ua.
Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050,
KSS* 270-6220,
Блиц-инфорт* 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 Цындра 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
Черновоград
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.

ляется около 50 тысяч новых сообщений, что составляет примерно 1.2 миллиона постов в день. Та же статистика говорит о том, что 13.7 миллионов блоггеров ведут свои журналы более трех месяцев.

Источник: *3D News*

Источники:

Вебпланета: www.webplanet.ru

Интернет.Ру: www.internet.ru

3D News: www.3dnews.ru

ПРОГРАММЫ

Прав или лев клиент

Корпорация **Microsoft** представила на русском языке новую версию своей системы управления отношениями с клиентами — **Microsoft Dynamics CRM 3.0**. Локализованное бизнес-решение корпорации Microsoft обеспечит крупные и средние российские организации новыми возможностями в области маркетинга, продаж и обслуживания клиентов. Для решения аналогичных задач в компаниях малого бизнеса разработано специальное комплексное предложение (*Small Business Edition*) на платформе *Small Business Server 2003 Premium*. Благодаря этому предложению для создания конфигураций и развертывания, настройки и интеграции заказчики смогут сократить время и ресурсы, затрачиваемые на внедрение и адаптацию решения. Заказчики смогут быстро освоить новую версию CRM-решения, благо интерфейс нового продукта не отличается от привычного русскоязычного Microsoft Outlook.

Источник: *iXBT*

Бизнес для крепких мускулами

В третьем раунде венчурного финансирования, проведенном под руководством фонда *Institutional Venture Partners* (IVP), **MySQL AB** получила $18.5 млн. инвестиций. Кроме IVP в третьем раунде финансирования приняли участие также *Intel Capital, Red Hat* и *SAP Ventures Presidio STV*. Общий объем инвестиций, таким образом, достиг $39 млн. Эти деньги будут использованы для расширения бизнеса, развития программных продуктов и расширения отделов маркетинга и продаж. Благодаря инвестициям в разработку в конце 2005 г. была выпущена версия *MySQL 5.0*, с которой компания связывает большие надежды. Сейчас MySQL является самой популярной СУБД под свободной лицензией. Эта СУБД стала стандартом де-факто для нового поколения web-приложений, основанных на пакете программ *LAMP* (Linux, Apache, MySQL, PHP/Perl/Python). Хотя сама по себе СУБД распространяется под свободной лицензией GPL, шведская компания продает лицензии на обслуживание по цене от €495 до €3995 в год за один сервер. Кроме подписки на обслуживание, компания зарабатывает за счет продажи коммерческих лицензий на MySQL для разработчиков коммерческого ПО, а также за счет франшизы — как владелец торговой марки MySQL. MySQL AB до сих пор является частной компанией, трое основателей которой работают вместе с конца 80-х гг. Однако начиная с июля 2001 г. MySQL AB начала привлекать венчурные инвестиции и за их счет активно расширять бизнес. Компания вышла на корпоративный рынок, открыла представительство в США и стала предлагать целый ряд коммерческих услуг. К настоящему моменту количество инсталляций MySQL превысило 8 млн., а среди клиентов MySQL AB — такие известные компании, как Google, Hewlett-Packard, Lufthansa, NASA и Американское бюро по переписи населения. Пример компании MySQL AB демонстрирует, что даже свободное ПО может использоваться как основа для построения успешного софтверного бизнеса.

Источник: *Вебпланета*

Консольные художества

Сообщество разработчиков популярнейшего консольного обработчика изображений **ImageMagick** объявило о выходе свежей версии своего свободно

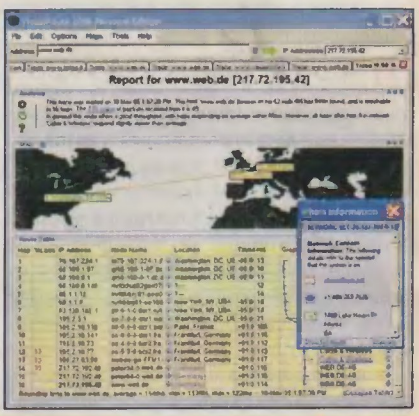


распространяемого программного обеспечения. Это ПО позволяет манипулировать графическими файлами 90 форматов (конвертировать из одного формата в другой, изменять линейные размеры и разрешение, применять различные фильтры и т.п., т.е. все то же самое, что умеет тот же Adobe Photoshop, но только из командной строки). Новая версия представляет собой сервисный релиз, где исправлены ошибки, выявленные в предыдущей версии.

Источник: *ImageMagick*

Куда идем мы с Пятачком

Появилась новая версия программы **VisualRoute 2006 v10.0h**, которая объединяет в себе функциональность нескольких утилит, осуществляющих пингование, опрос и отслеживание путей передачи пакетов к серверам, но в от-



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 «Свет книги», ул. Келецкая
Поток на углу Коцюбинского 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 «СК-Столичные новости»
Киоски «Факты»
Книжный рынок «Петровка»
Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
ул. Жилянская, 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»

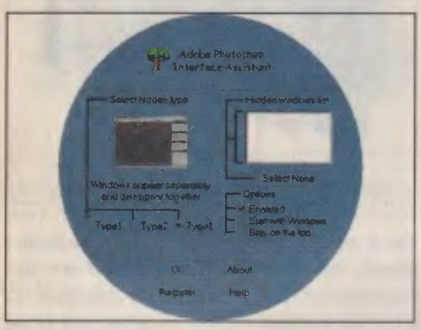
личие от других программ отображает всю информацию в доступном пользователю графическом виде. VisualRoute автоматически анализирует проблемы с соединением и быстродействием передачи данных, затем отображает полученные результаты в виде таблицы, а также показывает пути следования пакетов на мировой карте. В дополнение к этому VisualRoute имеет возможность определять географическое положение роутеров, серверов и других сетевых устройств по IP-адресам.

Источник: *iXBT*

Порядок в мастерской

Обновилась удобная программа для оптимизации работы в **Photoshop**. Ее особенность в том, что она не ускоряет работу самой программы, а помогает самому пользователю работать быстрее. В Photoshop, как известно, в процессе работы часто приходится пользоваться палитрами, и в зависимости от того, чем вы заняты, их может быть открыто достаточно много. Они загромождают рабочее пространство и часто мешают в работе. Конечно, их можно сворачивать и разворачивать, но это забирает время. Photoshop Interface Assistant автоматически скрывает палитры с рабочей области, когда они вам не нужны. В окне настроек программы вы можете выбрать один из трех типов появления и исчезновения окон на экране. Единственное неудобство: чтобы программа работала, она постоянно должна быть запущена. Разработала утилиту компания **GoldSolution Software**.

Источник: *3D News*



Пернатое искусство

Вышла новая версия дистрибутива для Рабочего стола, основанного на *Puppy Linux*. Этот дистрибутив рассчитан на пользователей, которые работают с графикой. При этом он небольшой по размеру и достаточно быстрый.



Grafpup работает как live CD и содержит последние версии таких приложений, как *GIMP*, *Cinepaint*, *Inkscape* и *Scribus*. Имеется также система управления установленными приложениями *pupget*, которая дает возможность без труда инсталлировать дополнительные приложения. В этой версии дистрибутива до версии 2.2.10 обновлен графический редактор GIMP, добавлены плагины для работы с изображениями в формате RAW и преобразования в CMYK, обновлены другие приложения, в том числе *MtPaint 2.29.30*, *Gaim 1.5.0*, добавлены новые визуальные темы. Размер дистрибутива — 73.7 Мб. Качать здесь: **grafpup.com/pub/iso_images/Grafpup_standard-1.0.2.iso**.

Источник: *3D News*

Источники:

Вебпланета: **www.webplanet.ru**

ImageMagick: **www.imagemagick.org**

iXBT: **www.ixbt.com**

3D News: **www.3dnews.ru**

ТЕХНОЛОГИИ

В новую iPaqовку

Руководство **HP** приняло решение о преобразовании отдела, занимающегося разработкой карманных компьютеров и коммуникаторов *iPaq* в отдельное подразделение. Это решение о разведении «карманного» и «ноутбучного» бизнеса компании было озвучено в минувшее воскресенье. Таким образом, в скором времени HP Personal Systems Group будет состоять уже из четырех подразделений, занимающихся разработкой и сбытом карманных компьютеров, ноутбуков, настольных компьютеров и рабочих станций. Напомним, что бренд iPaq достался Hewlett-Packard в

На 33% швидше з Seagate SATA NCQ



Отримайте значне прискорення разом з накопичувачем Seagate Barracuda® 7200.7 SATA NCQ. Не потрібні докази, що компанія Seagate є лідером Serial ATA технологій. Наші нові SATA накопичувачі з підтримкою технології маршрутизації команд (Native Command Queuing, NCQ) на 33% підвищує продуктивність систем у середовищах з інтенсивним обміном без зменшення емкости чи підвищення ціни. Результати тестування за допомогою програм WinBench та IOMeter доводять, що ці накопичувачі мають продуктивність накопичувачів, еквівалентну та ще перевищують продуктивність накопичувачів зі швидкістю вращения 10000 об/хв. Інтерфейс SATA дає інтеграторам безмежну свободу, а SATA NCQ логічно організує робоче навантаження, значно підвищуючи продуктивність та надійність. Це інтерфейс SATA - такий, який він має бути.

ASBIS®
www.asbis.ua

ПАРТНЕРИ:

Діавест	(044) 455-6655	Онікс	(044) 205-5561
Елком-Оптіма	(065) 222-2500	РИМ 2000	(056) 236-0300
Компас	(044) 531-9730	Спін-Вайт	(044) 242-2929
КПІ-сервіс	(044) 248-9555	Стек-комп"ютер	(032) 240-3434
МДМ	(044) 464-5555	Техніка	(062) 385-8255
МКС	(057) 214-2084	Техніка для бизнесу	(032) 298-9500
Неосервіс	(032) 294-8181	ТіД	(048) 237-5222
Неоподжик	(048) 728-3728	Фокстрот IT	(044) 247-7037

Seagate
We turn on ideas

© 2005 Seagate Technology LLC. Всі права захищені. Seagate Technology та лого Seagate є зареєстрованими торговими марками Seagate Technology LLC. Barracuda є зареєстрованою торговою маркою Seagate Technology LLC.

наследство от поглощенной несколько лет назад фирмы *Compaq*. Несмотря на то, что рынок обычных «карманников» в последние годы переживает не самые лучшие времена, на этом поле бурно развивается новая поросль карманных компьютеров — так называемых коммуникаторов, вроде того же iPaq hw6500.

Источник: *Интернет.Ру*

3200 попугаев

В свое время компания **Fujifilm** стала первой, кто выпустил на рынок компактную фотокамеру с возможностью съемки при значении чувствительности 1600 единиц по ISO. Наиболее известной и массовой моделью была *FinePix F10*, а затем *FinePix F11*. В основе обеих камер лежит фирменная разработка компании — матрица *SuperCCD HR* (пятого поколения), позволяющая вести съемку в диапазоне значений чувствительности от 80 до 1600



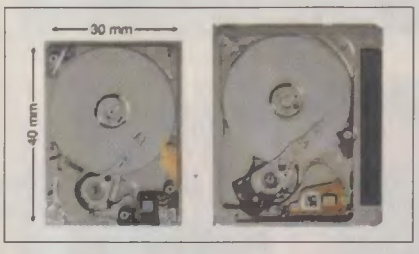
единиц по ISO. Это давало пользователю возможность, например, при съемке со вспышкой в помещении получать снимки с прорисованным задним планом. Или, повышая чувствительность, уменьшать выдержку и избегать «смаза» при использовании трехкратного оптического зума. Шумы при этом, конечно, возрастали, но не так критично, как на других фотокамерах этого класса, оснащенных обычными ПЗС-сенсорами. Опираясь на свой личный опыт использования камеры FinePix F11, замечу, что значение ISO 1600 уже является малопригодным ввиду резкого повышения уровня шумов. Остальные значения, включая ISO 800, в той или иной степени пригодны для повседневной бытовой съемки. Теперь же компания Fujifilm анонсирует продолжение своих бестселлеров FinePix F10/F11 — модель **FinePix F30**. Главное отличие новинки — возможность съемки при значении чувствительности 3200 единиц по ISO. При этом светочувствительная матрица имеет те же характеристики — 1/1.7", разрешение 6.3 Мп. Но это SuperCCD HR уже шестого поколения. Объектив не претерпел изменений (8–24 мм, f/2.8–f/5.0). Какое качество изображения и уровень шума получит пользователь, используя значение ISO 3200, покажет время. Будет ли реально ощутимая разница между матрицами Super CCD HR пятого и шестого поколений, или же это чисто маркетинговый ход, пока тоже неизвестно. В любом случае, компании Fujifilm нельзя было поступить иначе. Ведь конкуренты не дремлют и тоже предлагают в своих новых моделях возможность съемки с высокими значениями чувствительности. Сегодня уже никого не удивишь наличием в ультракомпактах режима ISO 800 или даже ISO 1600.

А что же еще, кроме матрицы с пресловутым ISO 3200, предлагает новинка FinePix F30? Главное — новый процессор *Real Photo Processor II*. Немного изменился дизайн камеры. Выросло до 230 тыс. пикселей разрешение 2.5" ЖК-дисплея. Появился 25-зонный TTL-экспозиметр и 10 Мб встроенной памяти. Начало продаж запланировано на май 2006 года по ориентировочной цене $400.

Источник: *iXBT*

12-гигабайтная дюймовочка

Компания **Seagate** представила 1" жесткие диски емкостью 12 Гб. Продукция выходит в серии *Seagate ST1.3* и, следуя информации производителя, отличается на треть меньшим потреблением питания и в четверть меньшими габаритами по сравнению с нынешним поколением 1" винчестеров Seagate.



Новые HDD оснащены улучшенным сенсором падения, защитой от тряски G-Force Protection и антивибрационной технологией RunOn. Предназначены маленькие НЖМД для консьюмерской электроники. По заявлению компании, новые жесткие диски могут выдержать падение с высоты 1.5 м на бетон или керамическую плитку. В экстренной ситуации движущиеся механизмы автоматически останавливаются, а головки блокируются в течение 0.3 секунды. Максимальная скорость передачи информации — 11 Мб/с, среднее время доступа на чтение — 20 мс, а на запись — 22 мс. Напряжение питания 3.3 В, потребление 240 мА. Размеры HDD 40×30×5 мм, а вес — 14 грамм. В продажу серия ST1.3 поступит в третьем квартале 2006. Сенсорами защиты от падения будут оборудованы не все диски партии. Отметим, что недавно анонсированные компанией TEAC однодюймовые винчестеры идут с максимальной емкостью в 8 Гб.

Источник: *3D News*

Забота о ветеранах

Компания **MSI** объявила о выпуске графической карты на современном чипсете *Nvidia NX7800GS* в форм-факторе AGP. Выпуская **Nvidia GeForce 7800 GS AGP**, компания выражает заботу о тех многочисленных пользователях, которые пока предпочитают оставаться с настольными системами на старых материнских платах, не поддерживающих PCI Express, но при этом хотели бы иметь более современную видеокарту. Частота ядра нового графического адаптера составляет 375 МГц, разрядность шины памяти 256 бит, объем памяти 256 Мб GDDR2, максимальное разрешение 2048×1536 при 85 Гц. Имеется двойной DVD-порт, DVI-коннектор и разъем TV-out.



Источник: *DigiTimes*

Samsung улучшает память

Прошло всего четыре месяца с того момента, как компания **Samsung Electronics** сообщила о выпуске первых чипов GDDR4, а у южнокорейских специалистов уже готова новая, серьезно улучшенная версия этой графической памяти. Для изготовления новых чипов GDDR4 задействован 80-нм технологический процесс. Это помогло повысить плотность чипов до 512 Мбит — вдвое выше, чем у прототипов, представленных в октябре прошлого года. Скорость работы новинки также выше — на 30%. В количественном выражении пропускная способность составляет 12.8 Гб/с (частота — 3.2 ГГц, 32-разрядные данные). Образно говоря, за одну секунду по шине данных этой памяти можно передать содержимое нескольких DVD. Напомним, выпуск аналогичных изделий в конце прошлого года анонсировала компания *Hynix Semiconductor*. Их плотность также составляет 512 Мбит, но по рабочей частоте они несколько уступают памяти GDDR4 Samsung — 2.9 ГГц против 3.2 ГГц, что соответствует пропускной способ-

ALPHA REGISTRATOR

Официальный регистратор доменных имен в зоне .UA

Регистрация и делегирование доменных имен:

name.ua	480.00	грн/год
name.com.ua	66.00	грн/год
name.org.ua	66.00	грн/год
name.net.ua	66.00	грн/год
name.gov.ua	66.00	грн/год
name.edu.ua	66.00	грн/год
name.in.ua	54.00	грн/год
name.region.ua	54.00	грн/год
name.kiev.ua	42.00	грн/год
name.com	114.00	грн/год
name.net	114.00	грн/год
name.org	114.00	грн/год
name.biz	114.00	грн/год
name.info	114.00	грн/год
name.ws	114.00	грн/год

* В стоимость включен НДС
** Действует система скидок
*** Формируется дилерская сеть

WWW.A-REGISTRATOR.COM.UA

ности 11.6 Гб/с. По прогнозам, спрос на GDDR4 появится во второй половине года, параллельно с переходом отрасли от 32-разрядных систем к 64-разрядным. Ожидаемый рост рынка графической памяти в 2006 году по сравнению с показателями 2005 года — 27%, до $1.9 млрд. в абсолютном выражении.

Источник: *iXBT*

A Sony слушает... да выпускает приводы

Пока энтузиасты новых технологий ожидают появления приводов Blu-ray, компания **Sony** выпустила очередной внутренний пишущий DVD-привод с ATAPI-интерфейсом **DRU-820A**, поддерживающий запись на двухслойные (DL) носители. Максимальная скорость записи на DVD+R DL равна 8X, что теоретически дает возможность записать такой диск примерно за 15 минут. Согласно неофициальной информации, данный привод является OEM-версией *BenQ DW1670*. Рекомендованная производителем цена устройства составляет $100.



Технические характеристики:

- ✓ интерфейс: ATAPI (EIDE);
- ✓ максимальная скорость записи:
  - DVD+R DL — 8X (Z-CLV)
  - DVD-R DL — 4X
  - DVD+R — 16X (CAV)
  - DVD+RW — 8X (Z-CLV)
  - DVD-R — 16X (CAV)
  - DVD-RW — 6X (CLV)
  - DVD-RAM — 5X (CLV)
  - CD-R — 48X (CAV)
  - CD-RW — 32X (CAV)
- ✓ скорость чтения: DVD-ROM — 16X (CAV), CD-ROM — 48X (CAV);
- ✓ время поиска случайного сектора: 135 мс (CD-ROM), 130 мс (DVD-ROM);
- ✓ емкость буфера: 2 Мб;
- ✓ размеры: 146×41.2×172.5 мм;
- ✓ поддерживаемые форматы: DVD-ROM, DVD-Video, DVD+R DL, DVD-R DL, DVD+RW, DVD+R, DVD-RW, DVD-R, DVD-RAM, CD-ROM, CD-DA, Video CD, Photo CD (multi-session), CD TEXT, CD Extra.

Источник: *iXBT*

Вист? Пас!

Как известно, к концу текущего года компьютерный мир ожидает выхода *Vista* — новой операционной системы компании *Microsoft* для персональных компьютеров. Между тем, по оценке аналитиков *Jon Peddie Research*, более половины компьютерного парка, находящегося сегодня в распоряжении пользователей, не позволит им, как говорил персонаж кинофильма, «понять всю глубину наших глубин». Прелести трехмерного интерфейса, реализованного в ОС Vista, останутся для них рекламными декларациями. Основанием для такого вывода послужил анализ данных, собранных в течение четвертого квартала прошлого года. Причиной неготовности компьютеров к приходу новой ОС является ограниченная функциональность интегрированных графических адаптеров. Они вполне справляются с возложенными на них обязанностями, работая под управлением Windows XP и Windows 2000. Однако «навороты», необходимые для отображения трехмерного интерфейса, создаваемого в Vista средствами Windows Desktop Compositing Engine, у них отсутствуют. Между тем, доля компьютеров (включая настольные системы, ноутбуки и серверы) с интегрированными графическими адаптерами в поставках 2005 года составляет 63%. Чтобы на компьютере работали средства трехмерного интерфейса (Aero Glass), необходимо, чтобы видеоподсистема поддерживала DirectX 9.0c. По мнению специалистов Jon Peddie Research, подходящая дополнительная видеокарта обойдется покупателю в $75–100. Кроме того, приемлемым назван объем памяти 256 Мб — его достаточно для загрузки ОС и использования ПК в офисных целях. Конечно, более сложные задачи, например, просмотр видеозаписей высокой четкости, записанных на HD DVD, поднимает планку в отношении производительности центрального процессора, видеокарты, а также объема системной памяти — должно быть не менее 2 Гб. Не стоит забывать и о новой версии библиотеки DirectX — десятой (известной также под названием Windows Graphics Foundation 2.0). Пока не названо ни одно аппаратное средство (речь идет о графических процессорах), которое полностью поддерживает все известные возможности DirectX 10. Например, «геометрические» шейдеры, которые являются следующей ступенью в эволюции графики после используемых сейчас вершинных. Другими словами, выход новой версии ОС неминуемо поднимет вопросы обновления ПК. Более точные сведения на этот счет появятся, когда Microsoft опубликует окончательные требования Vista к аппаратной части компьютеров.

Источник: *iXBT*

Источники:

Интернет.Ру: www.internet.ru
iXBT: www.ixbt.com
3D News: www.3dnews.ru
DigiTimes: www.digitimes.com

мАбила

Выставка достижений мобильного хозяйства

13 февраля в Барселоне (Испания) открылось главное мероприятие года, посвященное мобильной связи — **Всемирный конгресс 3GSM**, выставка-конференция мобильной связи стандарта GSM.

Впервые мероприятие было проведено в 1994 году и с тех пор неизменно радует общественность возможностью ознакомиться с новейшими разработками производителей и инновационными услугами операторов сотовой связи. Последнее время 3GSM World Congress проводился в Каннах, однако резко возросшая популярность и рост посетителей вынудил организаторов выбрать иное место.

От нынешнего 3GSM World Congress ожидают представления самых современных мобильных телефонов, а также подтверждения слухов о подписанных контрактах и заключенных сделках, которые могут повлиять на развитие общемирового рынка мобильной связи.

Источник: *мАбила*

Кому коммуникаторы?

Долгожданные коммуникаторы **Fujitsu-Siemens Pocket LOOX T800** были представлены в Барселоне на *3GSM World Congress*.





Оба коммуникатора, **T810** и **T830**, имеют такие характеристики:

- ✓ ЦП: Intel XScale, 416 МГц;
- ✓ память: 64 Мб ОЗУ, ПЗУ) 128 Мб, Сменные карты SDIO/MMC;
- ✓ стандарты: GSM900/1800/1900 МГц UMTS 2100 МГц;
- ✓ встроенный GPS;
- ✓ Wi-Fi: 802.11b/g;
- ✓ Bluetooth 2.0;
- ✓ операционная система: Windows-RMobile 5.0 Phone Edition;
- ✓ экран: 2.4", 240×240 пикселей, 65 536 цветов;
- ✓ аккумулятор: Li-Ion, 1500 mAh;
- ✓ размеры: 126×64×21 мм;
- ✓ вес: около 190 г.

Модель T830 также имеет две камеры, двухмегапиксельную с автофокусом и VGA-камеру для видеозвонков. Подробнее с характеристиками серии LOOX T800 можно ознакомиться на официальном сайте **www.fujitsu-siemens.com**. В продаже аппараты появятся в июле и будут стоить около €700.

Источник: *мАбила*

Трубы звенят, лиры молчат

Обычно при прослушивании музыки с телефона люди не замечают входящих звонков. Также неприятности доставляют не очень удобные наушники для мобильных телефонов.



Британская компания **Mavizen** представила принципиально новое решение этой проблемы — гибридный Bluetooth-телефон **Blueye**. Теперь, когда на Blueye поступает звонок, звук автоматически приглушается, и можно начинать разговор, используя те же наушники.

Конечно, то, что музыка не ставится на паузу, а просто приглушается, это не совсем то, что хотелось бы, но все же лучше пропустить лишний куплет песни, чем какой-нибудь важный звонок.

Источник: *мАбила*

VGA в мобильнике

Мы уже привыкли, что новейшие разработки приходят к нам из Страны восходящего солнца. Как известно, самые лучшие экраны современных мобильных телефонов обладают разрешением QVGA (320×240 пикселей), но компании **Vodafone** и **Sharp** совместно разработали экран для мобильных телефонов с VGA-разрешением 640×480.



Размер дисплея составляет 2.4", что вполне соответствует стандартам современных экранов для мобильников.

Благодаря увеличению разрешения дисплей позволит с большим комфортом просматривать видео и телевизионные программы на мобильных телефонах. Новый экран вмещает в четыре раза больше информации.

Источник: *мАбила*

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

Зимняя школа для малолетних программеров

Как мы уже сообщали, 4–5 февраля состоялся *Киевский Городской конкурс юных программистов и операторов ПК* **Зимова комп'ютерна школа**.

В конкурсе приняли участие ученики школ и внешкольных учебных заведений в возрасте до 21 года.

Конкурс включал следующие направления:

- ✓ конкурс программистов в младшей и старшей возрастных группах;
- ✓ конкурс головоломок;
- ✓ конкурс собственных разработок и мультимедийных работ;
- ✓ конкурс на лучшую презентацию на тему «Экология нашего района» в младшей и старшей возрастных группах.

Всего в конкурсе приняли участие 9 команд из 16 человек, борьба за призовые места была напряженной.

Наш Издательский дом выступил партнером конкурса. Все победители и призеры конкурса в личном и командном первенстве получили в подарок подписки на наши издания — еженедельники *Мой компьютер* и *Мой компьютер игровой*. Надеемся, ребята обретут с нашей помощью новые знания, а в свободное время и развлекутся, играя в компьютерные игры ☺.

WiMax на максимум

9 февраля компания **Украинские новейшие технологии**, оператор беспроводного доступа в Интернет по технологии **WiMax** под торговой маркой **Альтернет**, провела пресс-брифинг, посвященный расширению сети покрытия WiMax в Киеве, а заодно и планам компании на ближайшее будущее. В дополнение к первой, запущенной с момента запуска сети в ноябре 2005 года, в Киеве построены и введены в эксплуатацию шесть базовых станций, что позволяет говорить о практически полном покрытии территории Киева. В планах компании на март — строительство двух базовых станций в Харькове, в дополнение к одной уже запущенной, что позволит покрыть всю территорию Харькова. При этом скорость передачи информации увеличена в 4 раза. Теперь максимальная общедоступная скорость беспроводной передачи данных и доступа в Интернет составляет 2048 Кбит/с. Вниманию абонентов предлагается широкий спектр тарифных планов, ориентированных на различные сегменты рынка, возможность аренды оборудования, различные схемы подключения. Подробности — на сайте **www.alternet.com.ua**.

Дальнейшие планы компании весьма амбициозные: развертывание сети во всех областных центрах, запуск услуг телефонии для абонентов компании, представление комбинированного решения WiMAX+Wi-Fi.

Акустика Edifier — точное попадание

Дистрибьютор акустики **Edifier** на Украине, компания **Элси-А**, поддержала инициативу своего бизнес-партнера, компании **Версия**, по организации биль-



ярдного турнира среди ее сотрудников.

11 февраля лучшие мастера кия боролись за право назваться самыми лучшими, а также за призы — акустические системы Edifier. В весьма напряженных поединках обладателем заветного первого места, а заодно и кинотеатра Edifier R501 стал *Евдокимов Дмитрий*. Второе место вместе с уважением коллег и акустикой Edifier R401 получил Маркин Андрей. А третьим в турнире оказался новичек биллиардных баталий, Горохов Сергей, который неоднократно срывал аплодисменты болельщиков. Он стал обладателем новинки в модельном ряду Edifier — системы 2.1 R303. Это пока первое подобное мероприятие, проводимое при поддержке ООО Элси-А и торговой марки Edifier. Но исходя из реакции участников турнира, практику проведения таких мероприятий решено было распространить и на другие компании-партнеры Edifier.

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Возвращение Механоидов

Компания 1С объявила об отправке в печать второй части популярного приключенческого ролевого симулятора «Механоиды», разработанного российской фирмой **SkyRiver Studios**. Сиквел носит название **«Механоиды 2: Война кланов»** и призван всячески развивать идеи и наработки своего предшественника.



Действие игры происходит в мире Полигона спустя некоторое время после завершения миссии игрока в первой части. Исчез контроль Супера, и механоидам стали доступны новые сектора, новые возможности. После Реформации — процесса, к которому, как думают Считающие, приложил силы сам Наблюдатель, — механоиды изменились. Многие старые кланы исчезли. Ушли в небытие их примитивные цели.



Новые кланы, возглавляемые механоидами пятого поколения, это мощные формирования, с четкой стратегией и масштабными целями. Взаимоисключающие интересы привели к войнам, которые велись уже не ради рейтинга или иллюзии превосходства, а ради тотального уничтожения противника. Возможность контролировать ресурсы позволила сильным кланам уничтожить или изгнать слабые, действуя не только военным, но и экономическим путем.

Настало временное равновесие — никто не мог изменить ситуацию в свою пользу. Тогда Считающие, один из немногих сохранившихся с прошлых времен кланов, призвали того, кто сможет найти и вернуть на Полигон самого первого механоида пятого поколения. Такой герой нашелся. Им оказался один из лидеров клана, недавно проигравшего войну. Для него это задание стало возможностью попытаться вернуть былое могущество или даже обрести новое.

Все механоиды знали, кто ушел за пределы мира — непревзойденный воин, в одиночку способный противостоять могучим кланам. Однако никто не знал, что с ним произошло и где его можно найти. Хотя мысль заполучить такого союзника появлялась у многих. Считающие с помощью каких-то своих методов выяснили, что его можно отыскать и вернуться обратно. До этого момента такой возможности не было. Бывший глава уничтоженного клана получил все необходимые сведения и отправился в путь. Он выполнил миссию: первый из механоидов пятого поколения снова появился на Полигоне.

В игре нас ожидает обновленный искусственный интеллект. Возможность создания и управления собственным кланом, состоящим из реально действующих механоидов. Новые интересные миссии, дополненные бесконечным множеством генерируемых заданий. Улучшенная торговая система. Возможность торговать обломками и сырьем. Еще более масштабный игровой мир: три новых сектора на поверхности планеты, один под землей. Увеличено количество подземных мини-локаций, в которых будет происходить множество важных для сюжета событий. Мощная система апгрейдов оборудования, позволяющая улучшать практически все элементы глайдера. И многое, многое другое.

«Механоиды 2: Война кланов» поступит в продажу 17 февраля 2006 года в рамках серии 1С:КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (3 CD-ROM).

Путешествие за пределы

И раз уж зашла речь о самарской компании **SkyRiver Studios**, подарившей нам необычный, но весьма увлекательный мир «Механоидов», то было бы просто непростительной ошибкой не рассказать о новом проекте этой молодой, но уже известной команды. Тем более, что речь идет о довольно популярной забаве — массивно-многопользовательской браузерной RPG. Этот вид игр, в силу того, что от пользователя требуется только одно — доступ в Интернет, стал весьма популярным на территории нашей страны. Мало кто из тех, кто имеет доступ во Всемирную Паутину, не слышал таких названий, как *«Бойцовский Клуб»*, *«Смутные времена»*, *Time Zero* и прочие. И вот, вскоре, этот список пополнится еще одним проектом, который носит название **«Запределье»**.

Действие игры разворачивается в фэнтезийном мире, представляющем собой острова, парящие над океаном Хаоса. Этот таинственный мир ждет каждого, кто рискнет пересечь его границы. А сделает это лишь вошедший во врата, ведущие в мир Запределья из мира нашего. В этой реальности игрок сможет заглянуть в самого себя и постигнуть самые сокровенные тайны казавшегося еще недавно непостижимым Запределья.



«В Запределье твои возможности безграничны. Если в душе твоей горит страсть к неизведанным недрам — добывай самоцветы и руды в глубоких шахтах. Если лучи Солнца привлекают тебя сильнее таинственных глубин, полный загадок и тайн лес ждет тебя. Но не забывай: из охотника в любой момент ты можешь сам превратиться в жертву.

Ну а если превыше всего ты ценишь радость победы — стань бойцом! Вставай на защиту слабых, прикрыв их щитом благородства и чести, или будь коварным и подлым убийцей — свой путь ты выбираешь сам. Могучая магия станет доступна тем, кто мечтает разить врагов не лезвием клинка, а волей и разумом.

Но даже самый отважный боец не в силах заставить врага молить о пощаде без хорошего оружия. Стань кузнецом, и ты скуешь такой меч, который верно прослужит воину во множестве битв, склепаешь броню, которая защитит его от стрел врага. Крепкая кирка пригодится рудокопу, а упругий лук и острый нож — охотнику. Стань Мастером, и ты сможешь создать все это своими руками.

Выбор ремесла — это лишь первая часть, основа, которая даст тебе опору в жизни. Многим хватит и этого. Но настоящим бойцам от жизни нужно нечто большее — сила, власть, могущество!

Собери верных друзей, объедини их в группу, почувствуй вместе с ними дух единства. Став сплоченной и сильной, твоя группа сможет доказать свое право быть сильнее других и именоваться кланом. Однако путь лидера не так прост, ведь даже самые верные друзья могут однажды предать тебя. А когда пути кланов пересекаются, начинаются войны. Слабые гибнут. А перед сильными открываются новые горизонты.

А может, ты преследуешь другие цели? Тогда в назначенный час у тебя будет выбор, какой дорогой пойти. Путь Тьмы, легкий и многим приятный вначале, способен превратиться в ад. Ведь не в каждом живет настоящее чудовище. Но если ты можешь добиться могущества тропой крови и смерти, то выбирай Тьму.

Если же в тебе изначально живет доброта и благородство, без колебаний становись на путь Света. Он полон трудных решений и многие сдадутся, но сильный духом пойдет дальше. Свет приоткроет завесу тайны и научит своего последователя умениям, недоступным всем прочим. Но, ступив на путь Света, ты навсегда перейдешь дорогу идущим путем Тьмы...

Неважно, кто ты — воин, маг, рудокоп или кузнец. Помни, что отныне жизнь твоя будет полна опасностей. Таких опасностей, которые и не снились простым смертным! Но если ты веришь в себя, то пройдешь этот путь до конца».

Поиск: объединяем усилия

Надежда ШАДНАЯ

В первой части обзора мы начали рассматривать крупнейшие метапоисковые системы — сервисы, позволяющие наиболее полно использовать передовые технологии Интернета.

Продолжение, начало см. в МК, № 6 (385)

✓ **http://kartoo.com**

Метапоисковиком с самым необычным интерфейсом можно назвать **http://kartoo.com**. Эта система умеет не только группировать результаты поиска, но еще и визуально их представлять в окне браузера. **KartOO** представляет собой метапоисковое средство с графическим интерфейсом, которое отличается от аналогов оригинальным внешним видом и удобными средствами наглядного представления результатов поиска. Результат поиска с его помощью представлен в виде схемы объектов, эта схема называется *картой поиска*. Сайты на схеме KartOO объединены в группы в соответствии с ключевыми словами. Линиями соединены ссылки с одинаковым количеством ключевых слов. Выбрав одно из ключевых слов, можно таким образом уточнить поисковый запрос.

Каждый найденный тип странички (*web*-сайт, *pdf*-документ, *doc*-файл), а также просмотренные ранее страницы отображаются специальными значками. Сайты на карте поиска отображены в соответствии с их релевантностью поисковому запросу. Кроме этого, пользователям KartOO доступны удобные средства управления полученной картой поиска — можно просмотреть ссылки, связанные с каждым найденным сайтом.

Пользователь может самостоятельно строить структуру KartOO — для этого предусмотрены средства добавления и удаления элементов схемы KartOO. Можно вручную добавить на карту тематический раздел или сайт. А кроме этого, карту поиска можно сохранить, и она будет доступна при следующем посещении сайта. Также элементы схемы (объекты и ключевые слова) можно произвольным образом перемещать, формируя интересующую вас структуру вручную, в соответствии с вашими требованиями и интересами.

Кроме этого, на сайте доступна вся история предыдущих запросов к системе.

В настройках сервиса указывается количество отображаемых сайтов на одной странице, можно выбирать поисковые средства, задавать язык интерфейса и язык отображения страниц (**рис. 1**).

Недостаток сервиса — не понимает запросы на кириллице.

✓ **http://www.ujiko.com**

Поисковая система **UJIKO** (**http://www.ujiko.com**) также выполнена с использованием технологии флэш. Ее принципы работы — в частности, отображение результатов поиска — очень похожи на KartOO. В результате поиска также строится схема объектов, т.е. найденных сайтов, в виде круга, а в его центре отображается список разноцветных ключевых слов и секторов, которые соответствуют ключевым словам и сайтам. Нажав на цветную метку, можно таким образом отобразить сайты, которые относятся к одному ключевому слову. При этом в строке поиска будет отображаться уточненный поисковый запрос, который соответствует выбранному ключевому слову. Пользователи могут самостоятельно изменить список, удалив из него некоторые сайты. Результаты поиска размещены на нескольких страницах. Следует заметить, что поисковик UJIKO также не работает с запросами на кириллице. Кроме этого, столь непривычное представление результата поиска нельзя назвать однозначным преимуществом, ибо на страницах UJIKO размещены только названия сайтов и адреса ссылок, здесь не приведены даже цитаты с сайта со словами поискового запроса. Хотя, бесспорно, чисто внешне поисковик производит приятное впечатление.

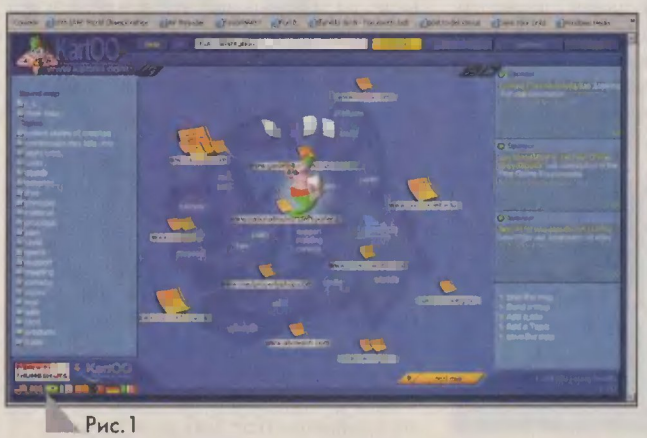


Рис. 1

✓ **http://jux2.com**

Интересно работает метапоисковик **Jux2** (**http://jux2.com**). Система использует поисковые машины *Ask Jeeves, Google, MSN* и *Yahoo*. При поиске пользователь может задать основную используемую поисковую машину. В результате поиска будет создан общий список результатов и отображен на вкладке «Best Results». Для каждой ссылки из списка будет указан номер, под которым она находится в списке каждого из используемых поисковиков. Кроме этого списка будут созданы еще несколько других вкладок окна Jux2: список ссылок без основного поисковика, а также список ссылок, найденных только с помощью основной поисковой машины. По утверждению разработчиков системы, Jux2 находит оптимальный результат, полученный в результате применения алгоритмов лучших поисковых машин (**рис. 2**).

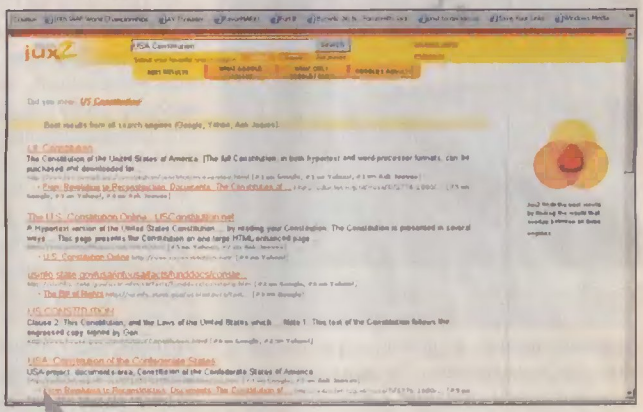


Рис.2

Не лишним будет заметить, что метапоисковая система Jux2 признана лучшей по версии сайта **http://searchenginewatch.com**. Система тоже не воспринимает запросы на кириллице, и группировка результатов поиска в ней не выполняется.

✓ **www.gnome.com**

Gnome (**www.gnome.com**) — это метапоисковое средство, позволяющее использовать одновременно до 10 метапоисковых машин. Результат поиска с помощью Gnome представляет собой список ссылок, рядом с которыми указаны использованные в поиске поисковые средства. Результирующий список можно сгруппировать несколькими способами — по релевантности, по алфавиту. Сервис может работать в двух режимах. В одном можно задавать один поисковый запрос ко всем доступным поисковикам, в другом — для каждой поисковой машины можно сформировать свой запрос. Таким образом, Gnome может работать и как инструмент мультипоиска, и как метапоисковая система (**рис. 3**).

✓ **www.searchy.com**

Метапоисковое средство **www.searchy.com** позволяет использовать до 15-ти поисковых машин. По умолчанию в результирую-

щем списке сервис предоставляет первые десять сайтов, полученных в результате поиска с помощью каждой поисковой машины. Результаты сгруппированы по 40 на одной странице. В на-

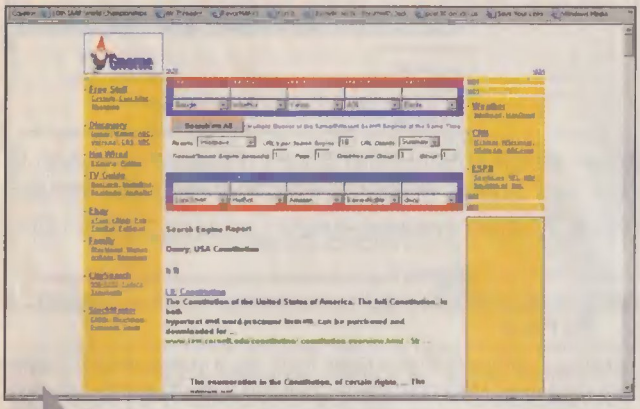


Рис.3

стройках расширенного поиска можно задать комбинирование результатов — в этом случае результат поиска практически не будет отличаться от тех, что обычно представляют поисковые машины: на экране будет отображен сводный список, в котором, кроме ссылки и цитаты, будет указано используемое поисковое средство. Другими настройками поиска являются следующие: количество страниц с результатами, время, отведенное на поиск. Здесь же можно исключить использование некоторых поисковых машин или задать другой их порядок.

✓ 7metasearch.com

Создатели поисковика 7metasearch.com утверждают, что они запатентовали уникальную систему поиска. Во-первых, эта система работает быстрее аналогов, а во-вторых, она использует самые лучшие поисковые машины, среди результатов которых выбирает наиболее релевантные ссылки, и самые популярные из них всегда расположены в начале списка. В списке ссылок, кроме обычных ссылки и цитаты, размещено много другой информации о найденном сайте. По ссылке «domain info» во всплывающем окне можно получить объяснение этой информации. Если же найденный сайт входит в десятку лучших одного из используемых поисковиков, то в этом случае отображается соответствующая картинка и надпись «top10», а также указывается, какая именно поисковая система определила этот сайт в top10 (рис. 4).

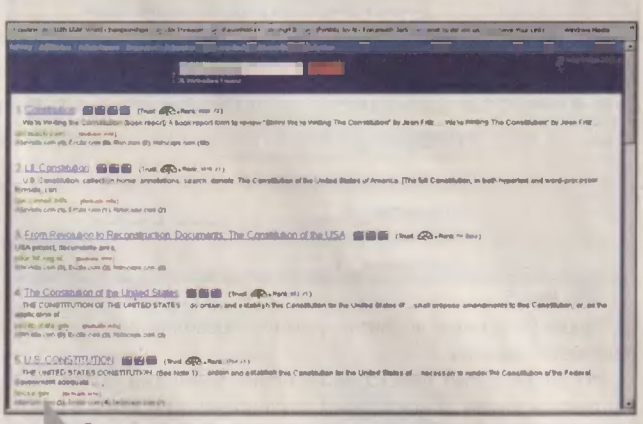


Рис.4

Таким образом, этот метапоисковик не только использует лучшие поисковые машины и предлагает лучший результат поиска, но еще и подтверждает это количественными параметрами разного характера, позволяя проверить их надежность и, в зависимости от них, оценить популярность и релевантность сайта. Следует отметить, что используемый принцип «лучшие из лучших» приводит к тому, что общее количество найденных ссылок невелико, но здесь почти нет мусора, который обычно бывает у поисковых машин.

✓ www.iboogie.tv

Сервис www.iboogie.tv — это метапоисковик с кластеризацией, позволяющий проводить поиск почти на 50-ти языках, среди которых есть русский. Основные возможности сервиса стандарт-

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
ВОЛЯ
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

ны для метапоисковых систем: отображается многоуровневый список тематических разделов и список ссылок (рис. 5).

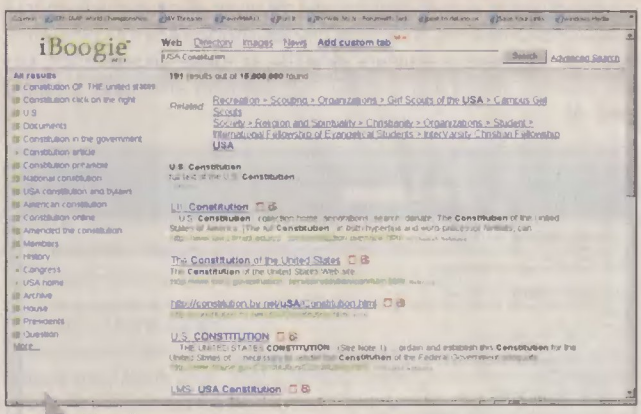


Рис.5

Рядом со ссылкой в списке указано название используемой поисковой машины.

На сайте кроме поиска веб-страниц возможен поиск *mp3*, картинок и видео. В настройках расширенного поиска задаются используемые поисковые машины, а также время поиска и максимальное количество результатов поиска. Во всплывающем окне можно просмотреть уменьшенную копию веб-страницы.

Сервис динамически развивается, предлагая пользователям новые возможности. Следует отметить, что www.iboogie.tv — один из немногих сервисов, позволяющих дополнять список поисковых систем. Еще одна интересная возможность — работая с сервисом, можно дополнить стандартный перечень вкладок из стандартного списка, в котором размещены ссылки из подразделов blog, government, libraries, major search engine, sport, technology и ряд других.

✓ http://turbo10.com

Также умеет дополнять список используемых метапоисковиков и сервис на http://turbo10.com. По умолчанию поиск производится в наборе из 10-ти поисковых машин, но кроме этого пользователь может сформировать новую или отредактировать существующую коллекцию поисковиков. Список найденных сайтов содержит не только название, ссылку и поисковое средство, с

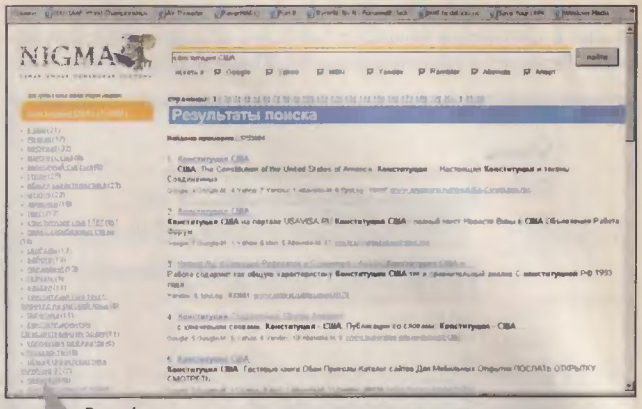


Рис.6

помощью которого был найден сайт, но и уменьшенный скриншот страницы. Метапоисковое средство turbo10 допускает группировку полученных ссылок сразу по двум критериям — традиционным способом, по ключевым словам, и по используемым поисковым системам. В обоих случаях указывается количество сайтов, принадлежащих к одной категории.

✓ http://nigma.ru

Российский метапоисковик Nigma (http://nigma.ru) появился в Интернете совсем недавно. Эта система была разработана студентами и сотрудниками МГУ и представляет собой удачное решение, вполне сравнимое с лучшими зарубежными решениями.

Система использует для поиска *Google, Yahoo, MSN, Yandex, Rambler*. Рядом с каждой ссылкой результирующего списка указано название поисковика, с помощью которого была найдена ссылка и рейтинг ссылки по версии этой поисковой системы (рис. 6).

Безусловно, метапоисковые системы стали значительным прорывом в развитии технологий поиска. Но использование этих средств скрывает в себе определенные проблемы. Например, иногда поиск с применением метасредств может оказаться очень медленным, ведь этим системам приходится координировать по времени поступление результатов обработки поискового запроса от нескольких серверов. Еще одним недостатком метасредств является то, что они не позволяют в полной мере использовать возможности языка запроса каждого из применяемых поисковых средств.



Фотолаборатория на письменном столе

Олег ФЕДОРОВ
oleg@fedorov.net.ua

В прошлом номере мы остановились на тестировании фотопринтеров Olympus и Kodak. То бишь на самом интересном месте, прямо перед тем как перейти к практическому освоению устройств и к собственно печати. Но вот прошла неделя, и пришло время ознакомить вас с результатами.

Продолжение, начало см. в МК, № 05 (384), № 07 (386)

Продолжаем наше знакомство с фотопринтерами Olympus и Kodak. В прошлом номере мы ознакомились с их характеристиками, потенциальными возможностями, особенностями, но так и не решились пока вынуть устройства из упаковок, их установить и напечатать пробный лист. Напомню, что у нас «в гостях» фотопринтеры Olympus P-11, Kodak photo printer 300, Kodak photo printer 500, Kodak EasyShare printer dock plus, Kodak EasyShare printer dock plus series 3.

Итак, приступим. Первым в списке стоит **Olympus P-11**. Не будем останавливаться детально на коробке и упаковке ☺. Уже отмечалось, что форма принтера P-11 необычна — он почти кубический (**рис. 1**). Сделано это, по утверждению производителя, чтобы сэкономить место на столе и при этом обеспечить свободный ход бумаги. При этом по ходу печати лист бумаги спрятан внутри принтера и выдается уже только в верхний лоток. По-своему это удобно. Места на столе и в самом деле потребуется меньше. Подключаем. Источником для этой модели принтера может быть фотокамера или другое устройство, поддерживающее стандарт PictBridge, либо же компьютер. Попробовав подключить фотокамеру, мы столкнулись вот с каким явлением. Если снимки сделаны этой же камерой, то никаких проблем нет. Но некоторые снимки, загруженные на карту памяти с компьютера, камера «видеть» отказалась. Значит, подключение к компьютеру все же необходимо. Для этого следует вооружиться USB-кабелем, через который обычно подключается большинство принтеров, с квадратным разъемом со стороны принтера (**рис. 2**). Ищем соответствующее гнездо у принтера. М-да, приходится заглянуть в инструкцию. Так сразу и не найдешь — разъем искусно спрятан под сдвижной боковой стенкой (**рис. 3**). Установка драйвера с прилагаемого диска проходит без проблем, и мы приступаем к установке картриджей и бумаги. Гнездо для картриджа находится под той же боковой стенкой (**рис. 4**), а лоток с бумагой устанавливается в отсек, укрытый под откидной крышкой в передней части принтера (**рис. 5**). Но вот все установлено, и мы начинаем печать. Проще всего это делать из популярного пакета ACDC. Выяснилось, что при подготовке печати важно проследить, чтобы в полях установки отступов стояли везде нули (**рис. 6**), ведь фотопринтер печатает «заподлицо», навылет, без всяких отступов. Далее остается выбрать горизонтальное или вертикальное расположение снимка. Есть возможность вмешиваться в установки яркости, контрастности и цветовой гаммы, но при тестировании мы намеренно этого не делаем. Все по умолчанию. Непривычно, когда не видно бумаги при печати на фотопринтере, когда нельзя посмотреть, как слой за слоем наносится изображение. Печать осуществляется очень быстро, цифры не врут.



Рис.1


Рис.2


Рис.3

Итак, смотрим. Разумеется, качество термосублимационной печати очень высокое, но каждый принтер имеет свои особенности. Olympus P-11 не является исключением. Этот принтер при печати усиливает оттенки телесного цвета, по-



Рис.4



Рис.5

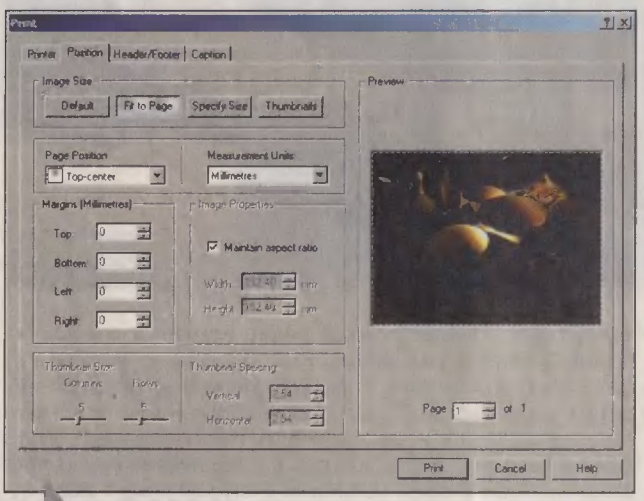


Рис.6

этому снимки с неверной цветопередачей, «зелеными» лицами и тому подобными огрехами будут выглядеть живее и ярче. Однако в других случаях это может оказаться недостатком. Что ж, для этого и существует Photoshop, а если лень загружать его, можно просто как следует скорректировать цвет инструментами драйвера перед печатью. Вторая особенность принтера — в светлых местах он не очень плотно пропечатывает детали: обратите внимание на волоски белой шерсти кота (см. тестовые снимки в публикации в №05 (384)), аналогичная ситуация при печати зимних снимков. Причем, это происходит только на белых участках, общего снижения плотности отпечатка нет. Темные места и черный цвет пропечатываются отлично. Усиление телесного цвета, кстати, тоже не сопровождается сколь-нибудь заметным отклонением отпечатка в теплый тон.

За исключением отмеченных особенностей, в остальном претензий к отпечатку нет. Я бы даже сказал, что такие нюансы замечаются лишь при наличии определенного опыта. Четкость снимков достаточно хороша. Ну, а скорость печати является самой сильной стороной Olympus P-11.

А как обстоят дела со стоимостью принтера и себестоимостью отпечатков? Очень неплохо, доложу я вам. Цены на этот фотопринтер колеблются в диапазоне 142–150 у.е., что вполне конкурентно, а стоимость набора «бумага 100 листов + картридж» — порядка 35 у.е. Итак, несложно подсчитать себестоимость отпечатка (без учета, конечно, испорченных снимков) — порядка 1.8 гривны. Осталось отметить еще одну особенность фотобумаги для данного принтера — она без отрывных полей, размером точно 100×148 мм, печать подгоняется полностью под самый край, если правильно установить размер перед печатью.

Переходим к фотопринтрам Kodak. Чем-то они нас порадуют? Начинаем с «младшенького» — **Kodak photo printer 300**. Подключается фотопринтер так же: либо к фотокамере с PictBridge, либо к компьютеру. Но здесь применяется разъем mini USB, который используется во многих фотокамерах,



Рис.7



Рис.8

кардридерах и других устройствах. Так что если у вас еще нет такого кабеля, то он появится, а если есть, то будет еще один, запасной ☺. Ну а для подключения к фотокамерам Kodak имеется в комплекте второй кабель (Kodak в камерах применяет не mini USB). Принтер сам по себе маленький (**рис. 7**), но после присоединения лотка с кардриджем занимает в два раза бóльшую площадь (**рис. 8**). А если учесть необходимость оставить место сзади принтера для прогона бумаги, то стол нужен большой. С другой стороны, лоток вполне может «висеть» над краем стола, а «на отдыхе» принтер такой компоновки занимает мало места. Так что во всем есть свои положительные и отрицательные стороны. Управление принтером исключительно простое — одна кнопка включения питания ☺. Никто не запутается. Установкой «голого» драйвера дело не обходится, приходится устанавливать кое-какой софт, предлагаемый компанией Kodak. В принципе, он довóльно удобен и каши не испортит. В дальнейшем печать происходит точно так же, как и в предыдущем случае, и с теми же замечаниями, за тем лишь исключением, что драйвер Kodak photo printer перед печатью не позволяет делать каких-то особых регулировок — предполагается, что необходимые коррекции проделаны ранее. Ведь если вы купили фотопринтер Kodak, то ведь наверняка собираетесь пользоваться предложенным компанией программным обеспечением ☺? Шутки шутками, а я бы так и поступил. Это увеличивает вероятность получения максимально доступного результата.

Картридж в Kodak photo printer 300 устанавливается обычным макаром — отсек в правой боковой стенке (**рис. 9**). Итак, печатаем. Ну что же, сентенции об индивидуальности каждого фотопринтера и здесь справедливы. Казалось бы, одинаковая технология, внешне похожие картриджи, на вид одинаковая фтобумага, а результаты имеют свои особенности. И ведь не скажешь, что кто-то хуже, а кто-то лучше. Ведь оценка фотореалистичности фотоотпечатков без наличия оригинала — событие субъективное, как и оценка звука. Кроме того, одни сюжеты лучше смотрятся при печати одним принтером, другие — другим. Но вернемся к особенностям отпечатков, полученных фотопринтером Kodak photo printer 300. Обращает внимание знакомая по работе с Olympus непропечатка деталей в светлых участках (снег, белая шерсть животного). Может быть, дело вовсе не в недостатках? Вероятно, такие объекты действительно сложны для печати. Вторая, уже индивидуальная особенность, — меньшая плотность отпечатков. Они чуть-чуть светлее. Причем, черный цвет вполне нормальный, плотный черный цвет. Как же так получается? Но факт есть факт, и он подтвердился на всех отпечатках. Но как ни странно, я не могу это назвать явным недостатком — имеется снимок, который отлично смотрится при печати на этом принтере. Помните снимок бутылочек «Казенки» (см. первую статью в №05(384))? Прозрачность отображается лучше. В остальном, опять же, все очень неплохо. Если бы я первыми увидел отпечатки с этого принтера, то, пожалуй, затруднился бы назвать какие-либо индивидуальные особенности. Ну конечно, недостатком можно назвать скорость печати. Все же 90 секунд заметно уступают 60 секундам конкурентов или даже 33 секундам вышеописанного Olympus P-11. Тогда давайте посмотрим на цены. Вдруг скорость печати окажется вполне достаточной ☺? Рекомендуемая розничная цена — 130 у.е., что уже неплохо. А в Интернете я находил цены и ниже, так что скорость печати нас может уже и не расстраивать ☺. А себестоимость отпечатков? Наборы бумага+картридж для фотопринтеров Kodak есть на 40, 80, 120 и 160 листов. Так вот, удалось найти стоимость только набора PH-80 — 43 у.е. Однако логично предположить, что наилучшая себестоимость отпечатка получится при покупке самого большого набора. Это подтвердили в представительстве Kodak, сообщив, что себестоимость отпечатка становится ниже 40 центов уже начиная со 120-листового набора.



Рис.9



Рис.10

Переходим к старшему собрату — **Kodak photo printer 500**. Он во многом похож, корпус такой же, картридж и лоток бумаги идентичные, как и их установка. Но в передней части добавились щели кардридера и приемник опционной карты для Wi-Fi (на **рис. 10** самый правый). Сверху довольно крупный откидной дисплей и куча кнопок (**рис. 11**). По сравнению с одной кнопкой 300-го — впечатляет. Впрочем, как мы уже знаем, и возможностей значительно больше. Но нас все-таки больше интересует фотопечать. В правильной реализации всего остального сомневаться мы не собираемся.



Рис.11

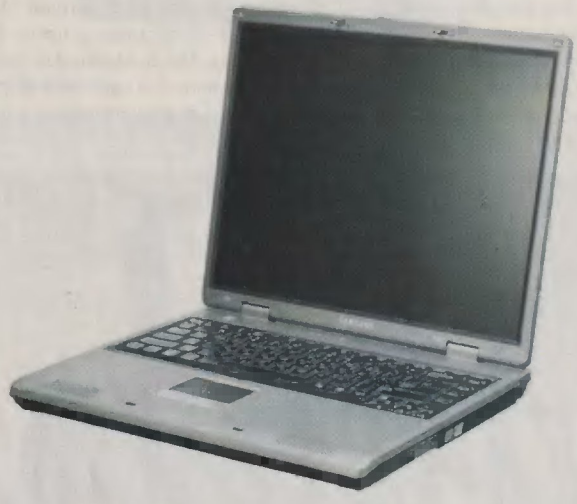
Окончание на стр. 24

В поход за ноутбуком

Иван МАЛАМЕН

На сегодняшний день ноутбук стал полноценной альтернативой домашнему ПК. Его возможности позволяют не только выполнять офисную работу, но и проводить досуг, играя в компьютерные игры и просматривая фильмы.

Мысль о покупке ноутбука посещала меня довольно давно. Наконец, собравшись с деньгами ☺, я решился на покупку. Как обычно, на свои накопленные деньги я практически ничего достойного найти не мог ☺. Хотелось что-то не очень дорогое, в пределах 600-700 у.е., и в то же время достаточно функциональное. В основном попадались ноутбуки с не очень, мягко говоря, хорошими процессором и видеокартой, к тому же, время работы от батарей у них было невелико. Наконец-то, облазив практически весь украинский Инет, я нашел достойное предложение. Имя ему — Samsung P27. Итак, что же в нем достойного? Смотрим характеристики: Celeron M 1.4 ГГц (кэш размером 1 Мб, что само по себе не может не радовать), 256 Мб оперативы (маловато, но за такие деньги...), видяха Radeon Mobility 9000 IGP (про нее попозже), звук, CD-RW/DVD-ROM, 40 Гб винт на 5400 об/мин., матрица 15.1", слот PCMCIA (поддерживаются только карты типа 1 или 2), LAN, 4 USB, TB-выход. Все это базируется на чипсете ATI RS300M. В принципе, меня все устраивало, кроме оперативы. Получилась весьма занятная картина: видяха наглым образом отобрала кровные 128 Мб оперативной памяти. Пришлось докупать еще одну планку на 256 Мб. В итоге вышло 384 Мб оперативы. Но ничего, и так покатило.



Расплатившись за ноутбук, я увидел довольно красивую коробку и сразу же расстроился. Вы спросите, почему? Да потому, что дело было поздно вечером, и везти коробку, на которой видно фотку ноутбука, через весь Киев и несколько темных подворотен было не очень разумным решением ☺. Короче, запихнули мне коробку с ноутбуком в обычную серую коробку и я поехал домой.

Распаковав коробку, я обнаружил: ноутбук, гарантийный талон, инструкцию, кабель питания и аккумулятор. Чего-то явно не хватало. А именно — диска с дровами. Весьма расстроившись на этот счет, я позвонил в магазин. Но, как оказалось, к этому ноутбуку дрова в комплекте не идут ☹. Интересно получается... Решив выкачать дрова позже, я вставил аккумулятор, подключил ноутбук к сети и включил его. Загрузилась FreeDos. Пришлось форматировать винт и ставить Винду XP. Поставив ее, я обнаружил, что звуковую плату и сетевуху Винда не нашла. Пришлось лезть в Инет за дровами. Сколько я ни мучался, но так и не нашел работающих дров на звук (Analog Devices 1981b). На официальном сайте «Самсунг» к моей модели дров вообще не было. Пришлось опять браться за телефонную трубку и звонить в инфо-центр «Самсунг». Технический консультант мне объяснил, что дрова надо качать с сайта www.samsungpc.com, причем к модели P28SE/P29. Весьма занятная и интересная ситуация, потому что вышеупомянутого сайта в руководстве пользователя не было, а модель у меня P27. Пока скачивались дрова, я решил подробнее рассмотреть покупку.

В принципе, качество сборки неплохое, люфтов нет. Только верхняя крышка с надписью Samsung прогибается. Поменять жесткий диск и оперативу проблем не составит: крышки доступа к ним фиксируются винтами на нижней части корпуса. Слотов для оперативной памяти имеется 2. Естественно, клавиатура не полноразмерная, отсутствует цифровой блок — хотя, вообще-то он присутствует на буквенной клавиатуре и включается клавишей Num Lock. Клавиатура довольно удобная и у меня нареканий не вызвала. Что меня не порадовало, так это система охлаждения. Воздух забирается из отверстий на нижней части ноутбука (которые обычно закрыты моим бедром или пледом на диване) и выдувается из задней стенки. Поэтому при интенсивной работе ноутбук довольно ощутимо перегревается. Также при детальном осмотре были обнаружены: выход D-Sub на внешний монитор, заглушки, закрывающие места под LPT, RJ-45,COM и FireWire (я не расстроился, так как не пользуюсь этими портами), и место под замок Kensington, который должен предотвращать кражу девайса.

Тем временем скачались дрова.

Установка дров прошла гладко, и я решил поиграться. Установил GTA: San Andreas и NFS: Most Wanted. Вот тут меня и порадовал более-менее нормальный Radeon 9000, а не Intel Extreme Graphics или S3. Девайс вполне играбельный. Матрица нареканий не вызвала, смазывание присутствует, но оно практически незаметно. Правда, мне не особо понравились углы обзора по вертикали и динамики — но это можно пережить, так как имеется звуковой выход. Время работы ноутбука от батарей составило около 1 часа 30 минут при игре, и 2 часов 45 минут при просмотре видео. Пытаясь как-то увеличить время работы, я нашел довольно интересный режим, который называется «Etiquette mode». При его включении частота процессора и скорость вращения вентилятора понижается в 2 раза. Соответственно, время работы от батарей немного увеличилось: приблизительно до 2.5 часов при просмотре фильма. Играть же с пониженной скоростью процессора не имело смысла.

Поиграв, я решил разобраться с BIOS'ом и функциональными клавишами. На ноутбуке установлен Phoenix Bios, причем, чтобы в него зайти, потребовалось нажать F2 на клавиатуре. Полазив по BIOS'у, я обнаружил, что тачпад можно вырубить. Эта функция меня весьма порадовала, так как последний весьма мешал в играх, а при включении компьютера он каждый раз включался по умолчанию. Также оказалось, что на сетевой карте присутствует Boot Rom, и возможна загрузка по сети (к сожалению, у меня не было возможности проверить данную функцию). Меня расстроило отсутствие температурного контроля и возможности разогнать процессор.

Окончание на стр. 23

На витрине: Kodak Easyshare V570

Олег ФЕДОРОВ
oleg@fedorov.net.ua

На международной выставке бытовой электроники *Consumer Electronics Show (CES)* в Лас-Вегасе компания *Eastman Kodak Company* представила цифровую камеру с двумя объективами **KODAK EASYSHARE V570**. Камера V570 оснащена широкоугольным и зум-объективом. Это решение названо технологией сдвоенного объектива KODAK RETINA. Таким путем удается расширить диапазон возможностей компактной цифровой камеры. Решение хотя понятное, но, тем не менее, неожиданное и потому привлекательное.

Ну и что, спросите вы. Ведь это в Америке, а у нас здесь такое чудо даже руками не скоро можно будет пощупать. Однако в *«Кодак Украина»* нам сообщили, что эта камера ожидается в продаже в Украине довольно скоро, в марте. Учитывая оригинальность аппарата, мы решили дать его описание в нашей рубрике для новинок.





Объективы известной фирмы SCHNEIDER-KREUZNACH C-VARIOGON расположены друг над другом. Широкоугольный объектив (фокусное расстояние 23 мм) в сочетании с трехкратным зум-объективом (39-117 мм) обеспечивает пятикратное суммарное увеличение изображения, что позволяет снимать разные сюжеты — групповые фотографии, пейзажи, портреты, а также делать снимки мелких предметов в режиме макросъемки. Столь широкий угол обзора позволит снимать, например, здания. Подвижные компоненты зум-объектива перемещаются внутри корпуса камеры, благодаря чему при управлении зумом передняя линза объектива остается на месте.

В камере применена ПЗС (CCD) **матрица** размером 5 мегапикселей. Это даст возможность при съемке в максимальном разрешении распечатать полученные снимки размером до 50×76 см в фотокачестве.

Помимо сдвоенного объектива, пятимегапиксельная камера V570 обладает другими дополнительными функциями, которые позволяют разнообразить фотосъемку. Это, например, функция создания **панорамных фотографий**, которая автоматически объединяет три снимка в один.

Цифровая камера V570 имеет режим съемки видеороликов телевизионного качества (30 кадров в секунду) в формате MPEG-4. Встроенная технология стабилизации изображения позволяет избежать эффекта дрожания кадра и получить четкое изображение. Во время съемки видеоролика осуществляется автоматическая фокусировка изображения. Кроме того, во время видеосъемки можно пользоваться зумом. Наконец, можно любой понравившийся видеокадр сохранить в виде фотоснимка и распечатать как фотографию.

Другие **полезные свойства** камеры V570:

✓ большой (2.5 дюйма), яркий ЖК-дисплей высокого разрешения;

✓ естественная цветопередача, хорошие цвета снимков, низкий уровень шумов и точное экспонирование (обеспечиваются благодаря системе управления цветом KODAK Color Science);

✓ функции автоматического удаления эффекта «красных глаз», автоматического поворота кадра, индикатор «нерезкости», кадрирование снимка в камере;

✓ встроенная коррекция искажений (используется при панорамной фотосъемке для устранения эффекта «размытия» изображения в углах кадра), при желании ее можно выключить;

✓ 22 сюжетные программы и три цветовых режима, обеспечивающие возможность делать снимки в любых условиях без лишних усилий;

✓ 32 Мб внутренней памяти и слот для дополнительных карт памяти формата SD;

✓ док-станция Photo Frame Dock 2. Позволяет переносить фотографии из камеры на компьютер нажатием одной кнопки и одновременно заряжать батарею. Подсоединив камеру к док-станции, владельцы камер KODAK EASYSHARE V570 могут просматривать видеоролики и фотографии на большом LCD-дисплее высокого разрешения.

Основные параметры камеры показаны в **таблице**.

Камеры KODAK EASYSHARE V570 укомплектованы ПО *KODAK EASYSHARE* для компьютеров под управлением Windows и Macintosh, которое включает средства для легкой систематизации, редактирования фотографий, обмена ими и печати. Технология *One Touch to Better Pictures* («отличные снимки одним нажатием») предназначена для получения высококачественных отпечатков с яркими насыщенными цветами на обычных струйных принтерах.

Любопытный аппарат, не правда ли?

Ориентировочная стоимость, по которой камера будет продаваться в Украине — 399 у.е.

ТАБЛИЦА

Объективы SCHNEIDER-KREUZNACH C-VARIOGON	1)23 мм (в эквив. для 35 мм), f/2.8 2)39 -117 мм (f/3.9-f/4.4)
Тип матрицы	ПЗС, 5.36Мп
Полный оптический зум	5x
Цифровой зум	4x
Диапазон выдержек	8-1/1448 с
Сюжетные экспозиционные режимы	Портрет, панорама, спорт, пейзаж, помещение, ночной портрет, ночной пейзаж, снег, пляж, текст, фейерверк, цветы, музей, автопортрет, вечеринка, дети, против света, яркое солнце, при свечах, длинная выдержка, пользовательский
Минимальное расстояние фокусировки в макрорежиме	5 см
Скоростная съемка	2.3 кадра в секунду, до 4 кадров в любом разрешении
Размеры	101 x 50 x 20.4 мм
Масса	125 г

Печать: быстро или дешево?

Олег ЯРОВОЙ
oleg_ator@rambler.ru

За последние несколько лет цены на лазерные принтеры существенно снизились. На сегодняшний день технология лазерной печати составляет серьезную конкуренцию струйной печати. Если же быть более конкретным, то использование монохромных лазерных принтеров является более экономически оправданным при интенсивной повседневной печати.

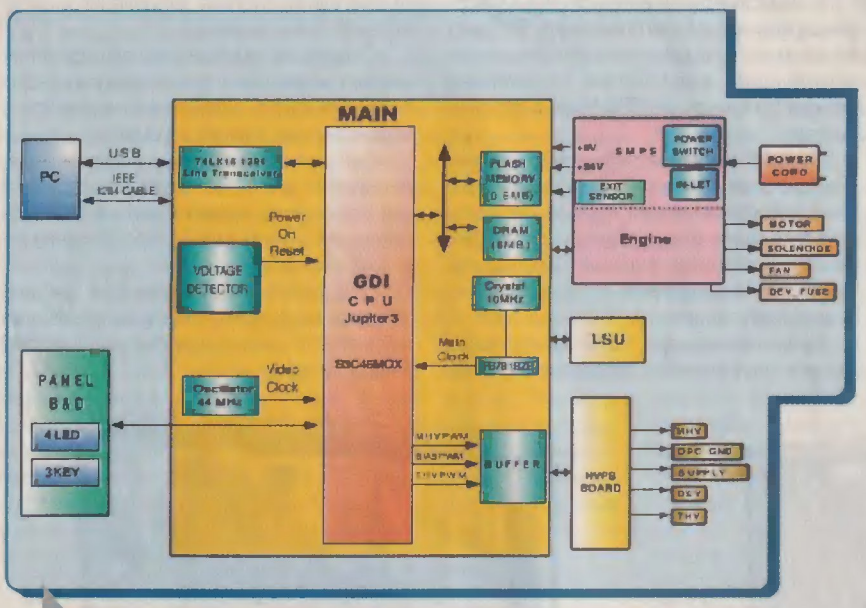


Рис.1

Такого существенного снижения цен на монохромные лазерные принтеры удалось достичь благодаря следующим аспектам. Во-первых, это переход от серийного производства к массовому — ведь при увеличении объемов производства уменьшается себестоимость единицы продукции. Во-вторых, по сравнению с первыми моделями принтеров, в современных «лазерниках» существенно упростилась механическая часть, уменьшилось количество движущихся частей. Это привело не только к уменьшению суммарной стоимости конечного устройства, но и значительно повысило его надежность.

Но все же основная причина снижения рыночной стоимости лазерного принтера заключается в использовании **GDI-архитектуры**. На сегодняшний день все монохромные лазерные принтеры начального уровня являются GDI-принтерами. Более дорогие модели, предназначенные для профессионального использования в качестве сетевого принтера, являются **PCL-принтерами**. Таким образом, рынок лазерных принтеров четко разделился на устройства начального уровня (GDI-устройства) и полноценные принтеры высшего сегмента рынка (PCL-устройства).

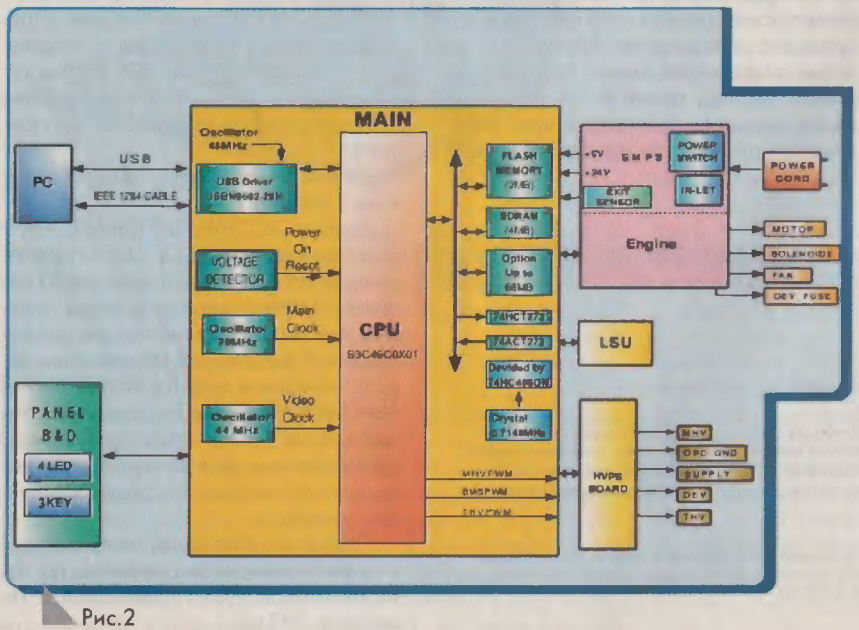


Рис.2

Традиционно в принтерах для формирования изображения применяются языки описания страниц **PCL (Printer Control Language)** и **PostScript**. В этом случае компьютер формирует необходимый набор команд и передает их на контроллер принтера, где и происходит их преобразование в исходное изображение, которое впоследствии выводится на печать. Для выполнения подобной операции принтеру требуется довольно мощный встроенный процессор и как минимум 1 Мб внутренней оперативной памяти. При таком раскладе лазерный PCL-принтер сам по себе является полноценным ПК.

Альтернативой традиционным принтерам служат GDI-устройства, или, как их еще принято называть, Windows-принтеры. Суть этой грандиозной инженерной идеи заключается в переносе всей вычислительной нагрузки на ПК и тем самым снижения цены самого принтера вследствие упрощения его электронной начинки.

GDI-стандарт был разработан фирмой *Microsoft* как конкурент уже существующим на то время PCL и PostScript. **Graphics Device Interface** (интерфейс графических устройств) представляет собой определенный набор команд ОС Windows, с помощью которых происходит преобразование изображений в растровые массивы за счет использования вычислительных ресурсов ПК. Однако чтобы переслать такой массив данных на принтер, требуется больше времени, что приводит к снижению скорости работы самого устройства, а также компьютера, к которому он подключен.

Рассматривая типичную структурную схему GDI-принтера (**рис. 1**) и PCL-устройства (**рис. 2**), можно заметить, что последний оснащен более мощным центральным процессором, большим объемом оперативной памяти и более серьезной обвязкой самого процессора. О необходимости такого сложного построения схемы PCL-принтера мы уже упоминали выше.

* * *

Чтобы не быть голословными, перейдем от теории к практике и рассмотрим

два лазерных принтера производства фирмы *Samsung* серии ML-1200. Это модели *ML-1210* и *ML-1250*. Единственная разница между ними заключается в том, что принтер серии ML-1210 является GDI-устройством, а ML-1250 — полноценный PCL-принтер. В конструктивном исполнении принтеры также практически ничем не отличаются: абсолютно одинаковые корпуса, идентичный блок питания, плата высокого напряжения, блок закрепления изображения, блок форматора и картридж; отличие заключается только в интерфейсной плате (плата управления, процессорная плата).

На **рис. 3** приведена процессорная плата от принтера Samsung ML-1210, а на **рис. 4** — от Samsung ML-1250. Как



Рис.3

видите, интерфейсная плата от Samsung ML-1250 выглядит намного внушительнее: она больше по габаритным размерам, на ней установлен более мощный и более габаритный процессор, имеется внутренняя память, а также разъем

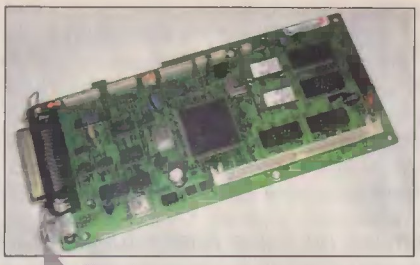


Рис.4

для дополнительной линейки ОЗУ (в нашем случае это линейка SIMM-памяти).

Самое примечательное то, что заменив в подобном принтере одну только эту плату (то есть переставив интерфейсную плату с принтера ML-1210 на ML-1250), можно превратить лазерный GDI-принтер Samsung в полноценный PCL-принтер (а можно и наоборот).

На первый взгляд, это может показаться странным, но одну из важнейших ролей, если не главную, в обеспечении формирования безупречного изображения на отпечатке играет программное обеспечение. Для GDI-устройств это драйвер, работающий под управлением операционной системы семейства Windows, а для полноценных лазерных принтеров — микропрограмма, выполняемая на процессоре самого принтера. При изучении возможных настроек печати лазерного принтера можно легко отличить, является принтер устройством GDI или PCL. У аппаратов, построенных по GDI-архитектуре, число этих самых настроек минимальное. Это ряд стандартных настроек печати, таких как ориентация бумаги, масштабирование, количество dpi, распечатка нескольких страниц на одной.

Теперь вернемся от практики обратно к теории и подведем итоги.

* * *

В силу того, что GDI-принтеры не требуют такой сложной электронной начинки, их стоимость значительно ниже. Сама по себе идея GDI-принтеров хороша, однако скорость выполнения задания на устройстве подобного типа будет прямо зависеть от того, какой центральный процессор установлен на вашем ПК. Поскольку компьютерная индустрия шагнула достаточно далеко, сегодня это уже можно не считать особым недостатком.

Если же речь заходит о сетевой печати, особенности GDI-технологии превращаются в довольно серьезную проблему. Автономно принтеры такого класса работать в сети (а именно — выполнять задачи сетевой карты) просто не смогут, поскольку без компьютера с предустановленной ОС Windows обрабатывать данные на печать будет просто нечем.

Итак, мы видим, что с появлением GDI-технологии рынок монохромных лазерных устройств четко разделился на принтеры начального (бюджетного) уровня и полноценные сетевые (профессиональные) устройства, причем цены на устройства первой категории существенно снизились. Что ж, посмотрим, как будут обстоять дела в дальнейшем.

ВСЕБІЧНА
ПІДТРИМКА
МУЛЬТИПОРТОВІ
ПЛАТИ
PCI

виробництво
сервіс
гарантія

IC BOOK
htt://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



Гонки на AGP-шках

Александр [Саныч] ГУСЛЕНКО
guslenko@3dnews.ru
www.techlabs.kiev.ua

Какой бы перспективной и скоростной не была новая шина PCI Express, AGP умрет еще не скоро. Тому свидетельством хотя бы совсем недавно анонсированный для этой шины видеоускоритель компании NVIDIA GeForce 7800 — топовое устройство компании. Да и вообще, материнских плат с шиной AGP немало, равно как и их обладателей. На новый интерфейс большинство пользователей перейдет не скоро... Да и переход этот повлечет за собой немалые затраты — плата + процессор + видеокарта. Так что сегодня мы поговорим (точнее — начнем разговор, поскольку тема интересная и наверняка читатели будут ждать ее продолжения) о разгоне видеокарт начального уровня для шины AGP, которую сейчас можно классифицировать как «бюджетную». А кто как не обладатель «бюджетных» продуктов нуждается в разгоне...

В качестве «начального уровня» мы выбрали тот минимум, который пока еще можно найти на прилавках магазинов с гарантией не меньше года. Такими являются модели видеокарт GeForce FX 5200 и FX 5500 от компании *NVIDIA*, а также Radeon 9200, его «обрезанный» брат 9250 и 9550 от *ATI*. Поскольку разница в цене, к примеру, между GeForce FX 5200 и FX 5500, равно как и между Radeon 9200 (9250) и 9550 невелика (около 30-60 грн.), в качестве «подопытных» мы выбрали более мощные модели — 5500 и 9550. Обе карточки оснащены графическим процессором с приблизительно одинаковыми частотами — 250-270 МГц. Частота видеопамяти составляет 400-440 МГц. Соблюдая политкорректность, мы тестировали на разгон видеокарты одного производителя — *Gigabyte*. Для тех, кто только собирается приобрести видеокарту, отправив на заслуженный отдых старенький GeForce2 mx400, сообщу, что цены на обе карточки приблизительно одинаковые и составляют 240-330 грн., в зависимости от производителя, комплектации и гарантийного срока.

Досмотр «подопытных»

Итак, давайте более детально рассмотрим обозреваемые в этой статье видеокарты. Представителем **NVIDIA** стала видеокарта **Gigabyte GV-N55128D** на базе FX 5500 (**рис. 1**). Частота графического процессора этой карточки составляет 270 МГц, а

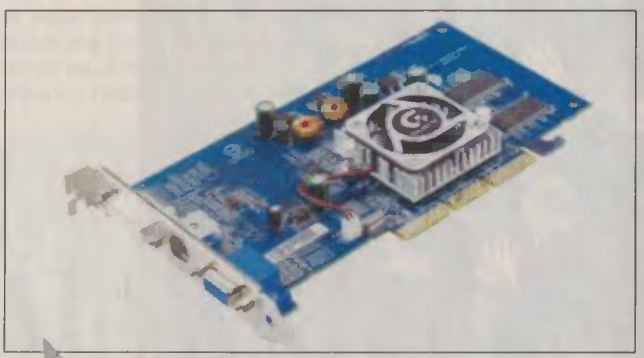


Рис. 1

видеопамяти — 440 МГц. Однако, к сожалению, шина видеопамяти оказалась урезанной до 64 бит. Правда, этот существенный недостаток компенсировался активным охлаждением, которое, к слову, сказалось и на разгоне. Конечно, в модельном ряде Gigabyte есть модификации карточки и со 128-битной шиной памяти, но, к сожалению, к нам в руки такой вариант не попал.

Видеокарта на базе **ATI** Radeon 9550 — **Gigabyte GV-R955128D** (**рис. 2**) отличается полноценной 128-битной шиной памяти, чуть менее мощным графическим процессором с частотой 250 МГц; память карточки работает на частоте 400 МГц; карта отличается пассивным охлаждением, что для разгона ой как плохо ☹. Да, еще Radeon 9550 оказался дороже на 70 грн. В остальном характеристики обоих «подопытных» совпадают.

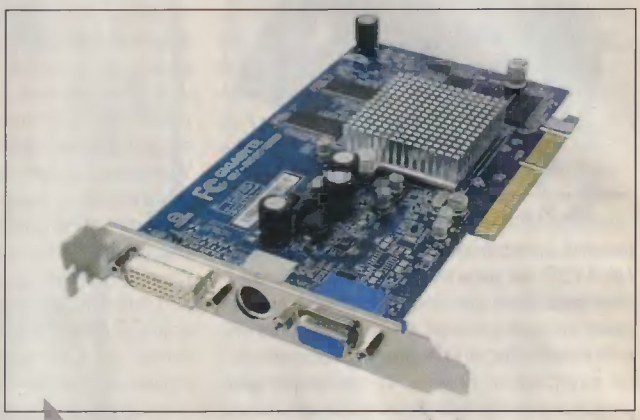


Рис. 2

Что мы имеем: у представителя NVIDIA большие частоты, активное и притом достаточно неплохое охлаждение, но урезанная шина памяти. У ATI — цена на 70 грн. больше, на ГП — только радиатор, немного меньшие частоты ГП и памяти, однако шина видеопамяти 128-битная. Посмотрим, как наши бойцы покажут себя в разгоне и самое главное — в тестах.

Тестовый стенд

Тестовая машина, на мой взгляд, вполне стандартна для «рядового» пользователя с обычной зарплатой. Вот ее конфигурация:

- ✓ Процессор AMD Athlon XP 2200+;
- ✓ Материнская плата AsRock на базе чипсета KT600;
- ✓ Оперативная память DDR 512 Мб Infineon;
- ✓ Винт 80 Гб Segate IDE 7200 об/мин.;
- ✓ Блок питания Gembird 400W;
- ✓ Корпус KME 5059 на базе стандартного шасси KME Middle Tower;
- ✓ Дополнительное охлаждение: 2 вентилятора 80x80 мм; тот, что на выдув, включен в 12 В, на вдув — в 5 В.

На все это была установлена операционная система Windows XP Home с пакетом обновлений SP2. Драйверы устанавливались не самые свежие, а Firmware — те, что шли в комплекте с видеокартами.

Ну-с, приступим!

Разгон выполнялся стандартным способом — повышением частоты видеопамяти и ГПУ, с помощью программы *Riva Tuner 2.0 RC*. Увеличение частот осуществлялось постепенно, с шагом 10 МГц. Когда система подавала явные признаки зависания — частоты снижались и снова повышались, но уже с шагом 1 МГц. Предельными стабильными частотами мы выбрали те, на которых 3DMark 2003, FarCry и Unreal Tournament 2004 в течение нескольких тестов подряд не зависал и не показывали так называемых «артефактов». Теперь перейдем собственно к разгону.

NVIDIA GeForce FX5500

Для начала выжмем из карточки все, на что она способна, а уж после будем рыскать в поисках идеального соотношения частот ГП/памяти. Сперва мы повысили частоты ГП/памяти до 300/450 МГц соответственно. Все в норме, однако к тестированию не приступали — было решено сначала дойти до предела. Повышением частот последовательно, с шагом в 10 МГц, мы дошли до максимальных значений 334/587 МГц, на которых еще запускался Windows и даже некоторые время работал после запуска ☺. Как и предполагалось, графический процессор не удалось сильно разогнать. А вот память погналась почти на 50% от номинала. К сведению тех, кто собирается покупать видеокарту — FX5500 не далеко ушел от FX5200, который стоит немного дешевле.

Далее мы начали тестировать карточку и искать нормальные рабочие частоты для стабильной работоспособности. Перед тестом мы сразу же опустили частоты до 320/570 и запустили 3Dmark 2003, а также несколько игровых тестов — FarCry и Unreal Tournament 2004. На удивление, все прошло успешно. После повышения частоты ГПУ еще на 5 МГц в играх появились артефакты, да и синтетика не выдавала идеальной картинки. Пришлось вернуться обратно к 320 МГц. Однако для чистоты эксперимента, мы решили протестировать видеокарту еще раз, но уже с отключенными корпусными вентиляторами 80×80 мм. Перезагружаемся, тестим и... Видим появление артефактов. Дополнительное охлаждение обдувало видеопамять. Следовательно, для исправления появившихся глюков нужно понизить ее частоты. Спускаемся до 550 МГц — не помогло... 545, 540, 535, 530 — снова нет... И только на 525 МГц видяха снова стала нормально себя чувствовать.

Забегая вперед, скажу, что результаты тестов огорчили. Да и так, если подумать — что толку гнать 64-битную память? Да, она хорошо разогналась, но даже FX 5200 со 128-битной памятью как в разгоне, так и в штатном режиме в тестах показывает лучшие результаты, нежели 64-битный FX5500. При этом FX5200 с нормальной шиной памяти дешевле 64-битного FX5500. Говоря о разгоне в целом, можно уверенно сказать, что он не впечатлил: всего 50 МГц прироста частоты ГП — не лучший результат. Непонятно, зачем такой карточке активное охлаждение. Да, варианты со 128-битной памятью были бы производительнее обозреваемой нами видеокарты — но при этом частота ГП все равно останется «горлышком от бутылки», которое закроет путь к повышению производительности видеосистемы... Если вы только готовитесь покупать видеокарту — FX5500 100% отправляется в черный список. А тем, кто уже приобрел сие творение, можно лишь посочувствовать ☺.

Radeon 9550

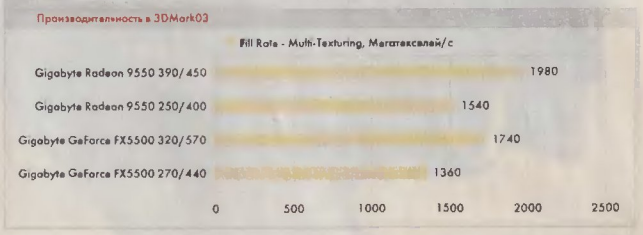
Чуть более дорогая видеокарта на базе ATI Radeon 9550, с пассивным охлаждением, порадовала куда больше. Но обо всем по порядку. В стандарте частоты ГП/видеопамяти у данной карточки немного меньше, чем у GeForce FX5500 — 250/400. Для начала мы, как и в случае с предыдущей видеокартой, повысили частоты до максимальных значений, на которых все еще мог работать ПК (хотя и недолго ☺). Из этой карточки (не забывайте, что охлаждение было пассивным) удалось выжать максимальные частоты 432/487 для ГП/видеопамяти соответственно. Как видно, потенциал для разгона ГП просто бешеный — от номинала удалось оторваться на целых 182 МГц, А вот по памяти мы не ушли далеко ☺ — ее частоту удалось поднять всего на 87 МГц. Что ж, теперь самое время подобрать стабильные частоты.

С этим проблем не было — ГП нормально работал при частоте 411 МГц, но все же заметно грелся (пассивное охлаждение дало о себе знать), а на 390 МГц нагрев не был так заметен. Видеопамять стабильно работала на 450 МГц. Заметим, что даже при отключенных дополнительных вентиляторах внутри корпуса тестового ПК частоты не пришлось понижать; в режиме 390/450 не наблюдалось ни артефактов, ни зависаний системы. В итоге мы получили прирост частоты ГП на 140 МГц, а видеопамяти — на 50 МГц. Если сравнивать результат с FX5500, то память можно было бы и вовсе не разгонять — ведь она 128-битная. Уверен, если установить радиаторы на чипы памяти и поставить кулер на ГП, результаты разгона Radeon 9550 порадовали бы нас еще больше. Что ж, с разгоном все ясно, перейдем непосредственно к тестированию.

Тестирование

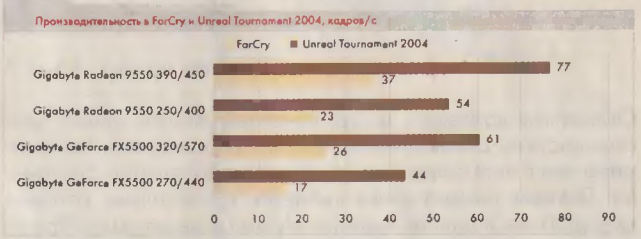
Результаты наших тестов до и после разгона видеокарт приведены на **диаграммах 1 и 2**. Сравнивать NVIDIA и ATI в нашем случае, думаю, не стоит — 64-битная карточка не может составить конкуренцию 128-битной, даже если на карте с 64-битной памятью частоты ГП и памяти изначально выше. Нам остается только оценить, на сколько (в процентах) увеличилась производительность видеокарточек после разгона.

ДИАГРАММА 1



Количество «попугайчиков» после разгона в 3DMark 2003 у карты Gigabyte GeForce FX5500 выросло на 27%, а у Gigabyte Radeon 9550 — на 28%. В игровых тестах увеличение производительности было более заметным. Так, в FarCry после разгона у видеокарты FX5500 количество кадров в секунду под-

ДИАГРАММА 2



нялось на 52%, а у Radeon 9550 — на 60%. В тесте Unreal Tournament 2004 после разгона FX5500 стал мощнее на 38%, а Radeon 9550 — на 42%. Подводя итог, можно сказать, что разгонный потенциал у обеих видеокарт приблизительно одинаковый. Также можно сделать вывод, что разгон ГП влияет на производительность в играх больше, чем разгон видеопамяти.

Удачного разгона!

Окончание. Начало на стр. 18

Теперь рассмотрим функциональные клавиши: **F1-F12**, **Esc** и клавиатурные стрелки. Включаются функции с помощью двух кнопок **Fn**, расположенных по обеим сторонам клавиатуры. Наличествуют такие функции: переход в ждущий/спящий режим, вывод состояния батареи в верхний левый угол экрана, переключение между внешним монитором и дисплеем ноутбука, выключение звука, беспроводной сети и тачпада, регулировка яркости и громкости, Etiquette mode, Num Lock и Scroll Lock.

Вдоволь наигравшись с клавишами, я вспомнил про CD-RW/DVD. Скоростная формула сего девайса — 24/12/24/12. В принципе, диски он пишет долговато и при этом «кушает» ощутимый запас батарей. Что интересно, он обладает возможностью чтения DVD-RAM и DVD+R DL.

Выводы

Итак, что мы имеем? Довольно неплохой для своей цены ноутбук со среднего качества видеокартой, возможностью расширения функций в виде слота PCMCIA, неплохой матрицей. Если бы было побольше оперативы в начальной комплектации и Wi-Fi карта, то получилась бы хорошая машина. Кстати, про Wi-Fi: насколько я понял из руководства, в комплектацию ноутбука могут входить Wi-Fi, модем, FireWire и родимые COM и LPT. Естественно, в такой комплектации ноутбук будет стоить подороже. Приблизительная стоимость ноутбука в описанной комплектации составляет 720 у.е.

На витрине: Gembird FD2-ALLIN1

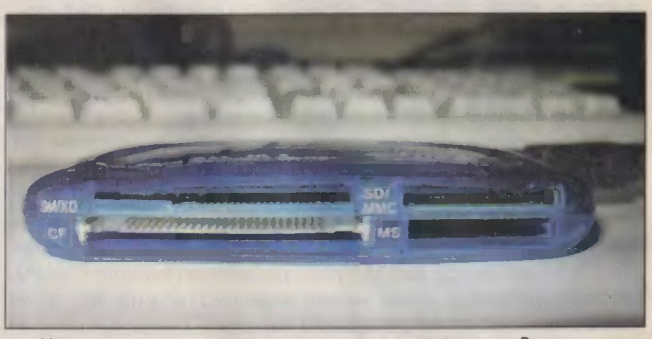
Олег ФЕДОРОВ
oleg@fedorov.net.ua

С распространением цифровых фотокамер и других портативных устройств прочно вошли в обиход карты памяти различных типов. Карты памяти применяются уже и в мобильных телефонах, и в смартфонах, и в КПК. Объемы памяти карт достигли внушительных размеров. Но наличие разных форматов иногда приводит к неудобствам. Особенно в том случае, если у вас есть несколько устройств, в каждом из которых используются разные карты памяти. Для того, чтобы просто считать с карты информацию, быстрее и удобнее пользоваться кардридером (или, говоря техническим языком, адаптером для считывания карт памяти).



Другой, более критичный, случай потребности в кардридере может возникнуть, если аккумулятор в фотокамере сел, а фотографии необходимы очень срочно, прямо-таки немедленно. Вообще говоря, пользование кардридером заметно добавит универсальности вашей карте памяти ☺.

Предлагаем вашему вниманию кардридер **Gembird FD2-ALLIN1** — недорогой, но вполне универсальный. В устройстве применен интерфейс USB 2.0. Кардридер имеет разъемы SM/XD, SD/MMC, CF, MS и работает практически со всеми типами карт: Secure Digital Card, Mini Secure Digital Card, Multimedia Card, Multimedia II Card, Reduced-Size Multimedia Card, Ultra II Secure Digital Card, Extreme Secure Digital Card, Extreme III Secure Digital Card, T-flash, Memory Stick Card, Memory Stick Pro Card, Memory Stick Duo Card, Memory Stick, Pro Duo Card, MagicGate Memory Stick Card, MagicGate Memory Stick Duo Card, MagicGate Memory Stick Pro Card, MagicGate Memory Stick Pro Duo Card, Extreme III Memory Stick Pro Card, Ultra II Memory Stick Pro Card, High-speed Memory Stick Card, Compact Flash Type I Card, Compact Flash Type II Card, Extreme III Compact Flash Card; Extreme Compact Flash Card, High Performance Compact Flash Card, IBM Microdrive.



Кардридер не нуждается ни в каких драйверах. В комплекте прилагается USB-кабель с разъемом mini-USB — что, кстати, удобно: многие фотокамеры оснащены именно таким разъемом, значит, появляется запасной кабель.

Ориентировочная розничная цена кардридера — 15-16 у.е. Устройство предоставлено компанией **Gembird Украина**.

Окончание. Начало на стр. 15–17

Обновляем драйвер с диска, печатаем. Кстати, спешу пресечь досужие размышления: печать с карты памяти, фотокамеры или с персонального компьютера абсолютно одинакова. Поэтому каждый волен выбирать тот источник, который ему удобнее в данный момент. Ну вот и результаты. Приятно все же смотреть, как ходит туда-сюда бумага. Вначале изображение желтое, потом добавляется пурпур... Рождается отпечаток. Печать на 500-м не только быстрее, но и имеет выгодное, пусть едва заметное отличие: отпечатки плотнее. Да, они как будто чуть менее плотны, чем у других побывавших в тестах фотопринтеров, но все равно радует. Опять же, прозрачность стекла выглядит лучше. Замечу, что это не общее снижение плотности — черный цвет и темные места вполне на уровне, просто едва-едва более светлые полутона. Согласитесь, что можно найти немало снимков, для которых такая печать предпочтительна, но можно найти и такие, для которых это будет недостатком. Думаю, что каждый владелец научится правильно корректировать снимки под печать для получения лучшего результата в каждом конкретном случае. Скорость печати 60 секунд против 90, а также богатство возможностей отражены в цене этого фотопринтера — рекомендуемая розничная 250 у.е. С расходными материалами дела обстоят точно так же.

Далее, по логике вещей, следовало бы уделить столько же внимания фотопринтерам Kodak EasyShare printer dock plus и Kodak EasyShare printer dock plus series 3, но я этого делать не буду. И вы согласитесь со мной, узнав, что печатают они точно так же, как и photo printer 500, корпус у них точно такой же, и даже соединяются с компьютером они таким же кабелем. Отличие сводится к расположению кнопок (**рис. 12**) — ввиду отсутствия дисплея они не дают возможности работать с меню. Стоимость принтера Kodak EasyShare printer dock plus series 3 — 230 у.е.



Рис.12

Благодарю представительство компании **Olympus** *и представительство компании* **Kodak** *за предоставленные устройства.*

ЧЕТВЕРТИЙ МІЖНАРОДНИЙ

КИЇВСЬКИЙ ФОТО ЯРМАРОК

18–21 травня 2006



Традиційна та цифрова фототехніка
Фотоматеріали та аксесуари
Прикладна фотографія та фотопослуги
Мобільна фотографія
Семінари і майстер-класи
Фотовернісаж
Конкурси аматорської фотографії
Фотоконкурс «Мій Canon»
Фестиваль міжнародних фотоконкурсів
Фестиваль рекламної фотографії «Майстер»
Конкурс мобільної фотографії «Золотий MMS»

Міжнародний Виставковий Центр, Київ, Броварський пр., 15

ІНФОРМАЦІЙНА ПІДТРИМКА:
Chip, Digital News, Digital Photographer, Digital Photo&Video Camera, E-Photo, Foto&Video, Hi-Tech, Mobile News, МиК, Мир связи, Мой компьютер, Потребитель, ТЗ, ТВ-Парк, Фото Мир Украины, Фотомагазин

ОРГАНІЗАТОРИ:
ITE (Великобританія)
Premier Expo (Україна)
ІВЦ Реал (Росія)
Гільдія рекламних фотографів

ДИРЕКЦІЯ:
тел./факс: +380 (44) 451-4160,
+380 (44) 451-4161
e-mail: info@photofair.com.ua
www.photofair.com.ua

тел./факс: +7 (812) 717-6089,
+7 (812) 717-6446
e-mail: info@real-fair.ru
www.real-fair.ru

ІНТЕРНЕТ ПІДТРИМКА:
www.minilab.com.ua
www.mabila.ua
www.hi-fi.ru

фотоярмарок

Четвероногий пингвин

Сергей ЯРЕМЧУК
grinder@ua.fm

Два года назад в статье «Щенячий восторг» (МК, №12 (287)) мы познакомились с дистрибутивом Puppy Linux. За это время щенок окреп, вырос и начал кусаться.

Что еще за Puppy?

Создателем дистрибутива считается *Барри Каулер* (Barry Kauler), который задался целью установить Linux на флеш-брелок, чтобы всегда иметь при себе необходимые в работе данные, а заодно и приложения, осуществляющие к ним доступ.

В отличие от *Damn Small Linux*, который является производным от KNOPPIX, Puppy полностью собран с нуля, со своими уникальными идеями и наработками. Сейчас Puppy Linux является LiveCD-дистрибутивом размером всего 60 Мб и, в отличие от большинства подобных дистрибутивов, полностью загружается в оперативную память и работает из нее. Это означает, что приложения откликаются мгновенно, но зато от компьютера потребуется достаточное количество памяти. Сегодня оптимальным считается 128 Мб ОЗУ — впрочем, если оперативной памяти не хватает, Puppy может создать себе на диске своп-раздел. При работе CD/DVD-ROM полностью освобождается, так что его можно использовать в обычном амплуа. Кроме того, дистрибутив можно установить на жесткий (hard-Puppy) и zip-диск (zippy-Puppy), флеш-карту (flash-Puppy), загружать по сети (thin-puppy). На форумах и в обзорах отмечается хорошая работа Puppy Linux на устаревшем оборудовании.

Как работает Puppy

Чтобы понять некоторые особенности, стоит, наверное, рассказать о принципах работы дистрибутива.

Когда с LiveCD загружаются файлы **vmlinuz** и **image.gz**, в ОЗУ создается корневая файловая система с соответствующими подкаталогами — **/bin**, **/sbin**, **/lib**, **/dev**, **/tmp** и пр. Работа в ОЗУ имеет единственный, но весьма существенный недостаток — при выключении питания вся информация теряется, а потому стоит вопрос о сохранении настроек и пользовательских файлов. В процессе загрузки производится поиск пригодного накопителя, и если он найден, выдается запрос на создание файла. Имя файла можно выбрать любое, но традиционно используется имя *pupxxx*. В качестве *xxx* для LiveCD выбирается *001*, при загрузке с флеш-диска — *100*. Впрочем, число может быть любым, просто скрипты по умолчанию будут искать файлы именно с этим именем. Этот файл является loopback-устройством, отформатированным под файловую систему ext2, который монтируется затем в **/root**. Информация о нем сохраняется в **/etc/pupxxxbackup**, который имеет такой формат:

```
hda2[:pup001]
```

(имеется в виду файл **pup001**, который находится в разделе **/dev/hda2**).

Кроме того, разделы жесткого диска монтируются в **/mnt/home** (**рис. 1**). Но это еще не все варианты. Начиная с версии 1.0.0 возможно использование варианта *multisession live-CD*, который подойдет, например, при использовании Puppy на чужом компьютере (есть необходимость забрать созданные файлы с собой), или же когда разделы жесткого диска отформатированы в NTFS, с которой Linux еще не научился полноценно работать. При записи образа на CD- или DVD-диск сессия не закрывается, и Puppy при загрузке обнаружит, что диск мультисессионный. При выключении питания все файлы с расширением **.tar.gz**, **.bz2**, **.zip** и **.tgz** автоматически будут перемещены в каталог **/root/archive** и затем сохранены на новую дорожку. Соответственно, чтобы файл с

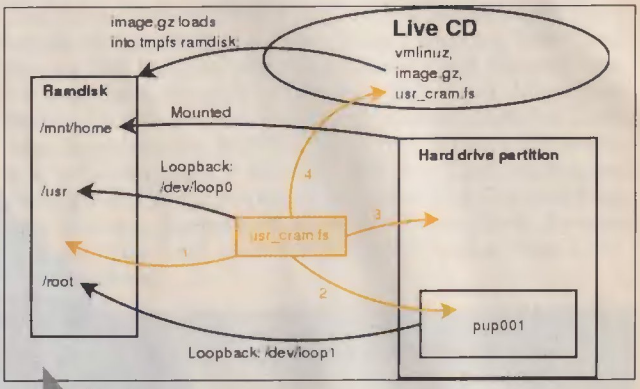


Рис. 1

другим расширением был сохранен на CD-диске, просто поместите его в **/root/archive**. Если при последующей попытке записи Puppy обнаружит, что места на CD недостаточно, будет выдан запрос на вставку нового диска. Учитывая, что DVD позволяют записать более 4 Гб информации (помните, что каждая новая сессия съедает еще 12 Мб), то данный вариант, надо признать, очень удобен.

И наконец, последним копируется в ОЗУ и затем монтируется в **/usr** файл **usr_cram.fs**, содержащий основные приложения и представляющий собой сжатое loopback-устройство, отформатированное под файловую систему *CramFS*. Хотя в последних версиях Puppy Linux появилось ограничение: если на компьютере меньше 128 Мб памяти, файл **usr_cram.fs** не будет копироваться в ОЗУ даже при наличии своп-раздела.

До версии 1.0.1 этот раздел монтировался исключительно в режиме «только для чтения». Теперь же в него можно и записывать. Такая необходимость возникла в связи с растущей популярностью Puppy Linux и появлением все большего числа пакетов для него, установка которых происходит следующим образом: новый пакет распаковывается в каталог **/root/.usr**, который, в свою очередь, сохраняется в **pup001**, а во время загрузки монтируется в **/usr**.

Знакомимся

На момент написания статьи последней была версия 1.0.7, которую и использовал автор. Рекомендую скачать вариант *multisession*, он хотя и несколько сложнее в работе, зато с большими возможностями! Кроме дистрибутива на сайте можно найти ссылки на готовые образы CramFS, содержащие дополнительные приложения — их необходимо положить в тот раздел, куда смонтирован **/mnt/home**. Здесь есть файл с инструментами разработчиков (**usr_devx.sfs**), *wine* на **usr_more.sfs** и *Mega-Puppy 001* (**usr_more.sfs**). Здесь полный набор *KDE*, *Java* (SUN), *Apache*, *Open Office 2*, Wine, множество видеокодеков для MPlayer и KlhRevolutionist с самими приложениями, все при распаковке занимает 677 Мб. Для пользователей Windows, у которых разделы жесткого диска отформатированы в NTFS, рекомендуется использовать подготовленный файл **pup001** (размером 746 Кб), который необходимо распаковать в раздел C. При загрузке Puppy обнаружит этот файл и далее в него можно будет сохранять пользовательские настройки.

Работа в Puppy упрощена максимально. При загрузке задается всего несколько вопросов: наличие пользовательских

записей на многосессионном диске, раздел, на котором находится puppxxx-файл, также выбирается раскладка клавиатуры (к сожалению, русской в списке нет), тип используемой мыши (serial, ps/2 или usb) и уточняется наличие колесика. Далее следует настройка видеоподсистемы при помощи **Puppy Video Wizard**. На первом этапе запрашивается, с каким X-сервером будем работать: Xvesa или Xorg. Советую проверить вначале работу со вторым, если же программа настройки не сможет корректно подобрать параметры работы, то автоматически будет предложена Xvesa. После этого тестируется видеоподсистема и у пользователя запрашивается разрешение экрана, с которым он будет работать. Puppy при загрузке системы автоматически определяет большинство устройств. Для определения оборудования используется своя библиотека *libhardware* и программа **scanmodule** *Антонио Галло* (Antonio Gallo) (**www.badpenguin.org**), которая пока корректно работает с относительно небольшим спектром оборудования. Если все же оборудование не определилось, то можно попытаться загрузить требуемый модуль самостоятельно при помощи *modprobe*. Если модуля для конкретного оборудования в дистрибутивне нет, то у вас два выхода: пересобрать ядро (HOWTO найдете на сайте), либо загрузить с FTP-сайта пакет **modules-ALL-xxx.tar.gz**, содержащий все модули. Нужный модуль затем копируется в **/root**, откуда и загружается. Если на диске имеется раздел, отформатированный как *Linux swap*, скрипты обнаружат и активируют его автоматически.

В качестве графической среды используется *JWM* (ранее — более тяжелый Fvwm95), имитирующий интерфейс Windows (**рис. 2**). Меню, вызываемое по щелчку на кнопке *Start*, организовано аккуратно и логично (в том же Knoppix есть некоторый элемент хаотичности, из-за чего ярлык оказывался не на своем месте). Дополнительно при помощи *ROX-Filer* на Рабочем столе созданы иконки быстрого вызова основных приложений. Для облегчения конфигурирования и использования системы были созданы различные помощники, обратясь к которым, пользователь может произвести ряд операций, не особо вникая в различные нюансы. Все они находятся в Setup. Здесь доступны мастера для настройки видео, мыши и клавиатуры, принтера и сканера, настройки сети, модема, беспроводных устройств и параметров межсетевого экрана и другие. Их можно вызывать как по отдельности, так и в общем окне *WizardWizard*. Кроме того, для настройки сети можно использовать и некоторые отдельные утилиты — графический *Gnetconfig*, *Roaring Penguin PPPOE*, а для соединения с удаленным Рабочим столом — *gxhost*. В этом же пункте доступно меню **Puppy package manager**, позволяющее вызвать менеджеры пакетов. В Puppy для установки, обновления и удаления пакетов можно применять два графических пакетных менеджера — *PupGet* (**рис. 3**) и *DotPup*

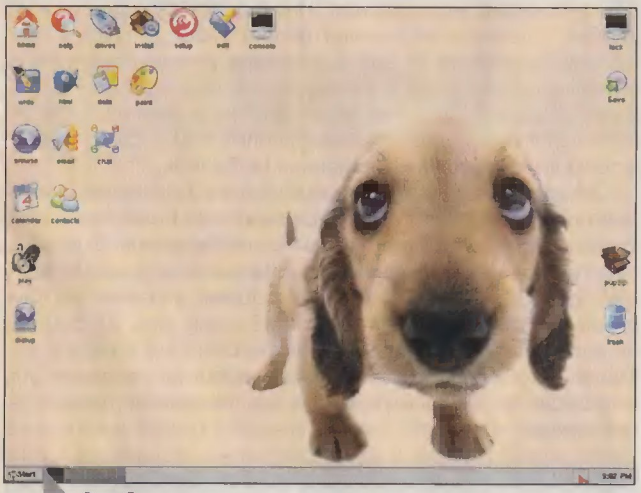


Рис.2

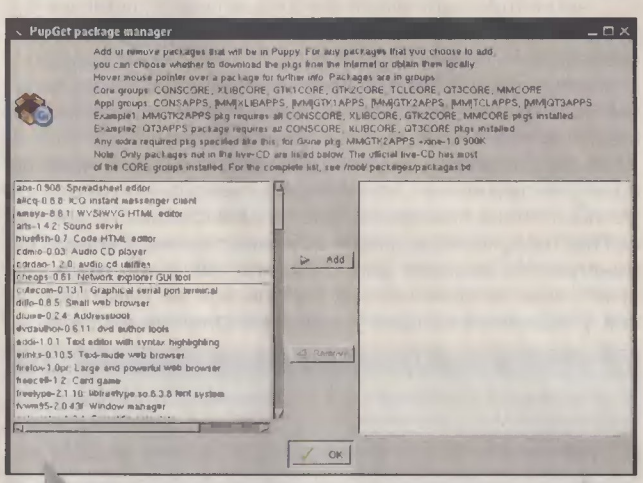


Рис.3

(**рис. 4**). Первый является официальным пакетным менеджером, второй разрабатывается энтузиастами и поддерживает более обширный список готовых пакетов. Причем в последних версиях DotPup устанавливает и пакеты с официальных источников (ранее требовалось использовать оба менеджера, т.к. список пакетов не перекрывался). Пакеты можно скачивать и самостоятельно (это файлы с расширением .pup). Чтобы их видели менеджеры, файлы требуется положить в **/root/dotpups-downloads**. Но лучше настроить соединение с Интернетом и поручить это дело менеджеру, который скачает и установит пакеты, по ходу проверив зависимости.

Окончание на стр. 33

SVEN® 5.1 АКУСТИКА СЕРІЇ XS
РОЗСЕКРЕЧЕНО
■ сабвуфер з вмонтованим 5.1 підсилювачем
■ кольоровий інформаційний дисплей
■ пульт дистанційного управління
■ потужність сабвуфера – 100 Вт
■ діаметр динаміка сабвуфера – 10”
ТОВ “Укрбудімпекс”, м. Київ, пров. Куренівський, 17; тел./факс: +38(044) 492-18-64 (багатоканальний)
SVEN since1991
www.sven.ua

Почтенный вопрос

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

В продолжение материала о плагинах («Почтальонские навыки, МК, № 44 (371)) и расширениях для почтового клиента Microsoft Outlook — утилиты для удаления дубликатов писем, обеспечения безопасности почтовика, создания шаблонов, быстрой печати писем и прочая, прочая.

Print Tools for Outlook 1.7.2

Нередко при получении электронных писем требуется последующая их распечатка. Одно-два письма запустить на принтер не проблема, если же необходимо распечатывать каждое или почти каждое письмо, логичнее будет воспользоваться программой, автоматизирующей этот процесс.

Плагин Print Tools for Outlook поможет вам в этом. Он позволяет автоматически распечатывать любые сообщения (как входящие, так и исходящие), а также аттачменты.

После инсталляции плагин добавляет свой пункт меню на панель инструментов Outlook и сразу же готов к работе. При желании можно произвести некоторые настройки на закладке **Print Tools**, которую плагин добавляет в меню **Сервис>Параметры**. На закладке (**рис. 1**) можно настроить плагин на печать всех типов вложенных файлов, или же только тех типов, расширения которых указаны в соответствующем поле.

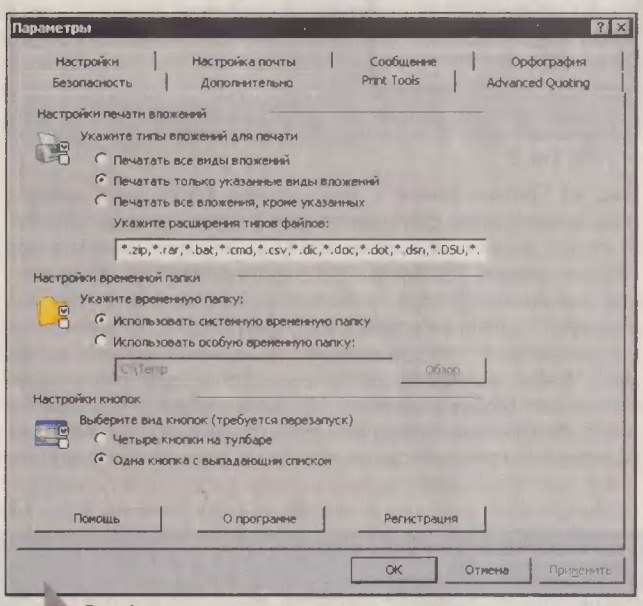


Рис. 1

По умолчанию плагин поддерживает работу с более чем 30 типами файлов, включая наиболее распространенные — **.zip, .rar, .doc, .dot, .html, .log, .mht, .nfo, .pdf, .pps, .ppt, .psd, .reg, .rtf, .tif, .txt, .wmf, .wri, .xlc, .xls**. При печати средствами плагина сообщения внешне не будут отличаться от тех, что распечатаны стандартными средствами почтовика. Вместе с тем, плагин предоставляет дополнительные удобства при печати таких расширений файлов, которые напрямую не поддерживаются MS Outlook. Так, если вы получили сообщение в формате HTML, которое содержит вложенные файлы, то прежде чем распечатать сообщение средствами майкрософтовского почтовика, его необходимо перевести в форматы RTF/TXT. Если же воспользоваться данным плагином, то эта процедура уже не обязательна.

Для работы плагину нужна временная директория — на той же закладке можно указать конкретный путь, куда плагин будет сохранять временные файлы.

Если же вы не очень-то доверяете автоматике, обратившись к Помощнику печати, вы можете распечатывать сообщения и вложения пошагово, в ручном режиме. В этом режиме возможна печать сразу всех сообщений в текущей папке или только выделенного, одновременная печать сообщений и вложений к ним или каждого вида по отдельности, а также выбор типа печати (в таблице или каждое сообщение отдельно).

Плагин распространяется как условно-бесплатный продукт, полнофункциональная версия работает на протяжении 30 дней, после чего необходима регистрация. Загрузить дистрибутив можно с www.mapilab.com/files/print_tools.zip, размер 2.85 Мб, русский и английский языки интерфейса.

Quick Templates for Outlook 1.2

Как известно, Microsoft Outlook может создавать подписи к сообщениям, однако количество подписей ограничено двумя — одна для вновь создаваемых сообщений, другая для ответов и пересылки сообщений.

Как таковой опции вставки заранее заготовленных шаблонов почтовик не содержит. Имеющийся функциональный пробел с успехом восполняет плагин Quick Templates. Несмотря на наличие только английского и немецкого языков интерфейса, работать с плагином довольно легко: при создании нового сообщения на панели инструментов Outlook появляются две дополнительные кнопки Add и Edit, а также форма для выбора уже созданных шаблонов.

Создать новый шаблон не составит особого труда: щелчком на кнопке Add открывается окно с формой, где необходимо назвать шаблон, вставить необходимый блок текста, при желании изменить его оформление (шрифт, размер, цвет) и выбрать сочетание «горячих клавиш» для быстрой вставки шаблона в текст сообщения (**рис. 2**). Если вы не хотите использовать сочетание клавиш для каждого добавленного шаблона, можно будет выбрать и вставить его в сообщение, используя форму на панели инструментов почтовика.

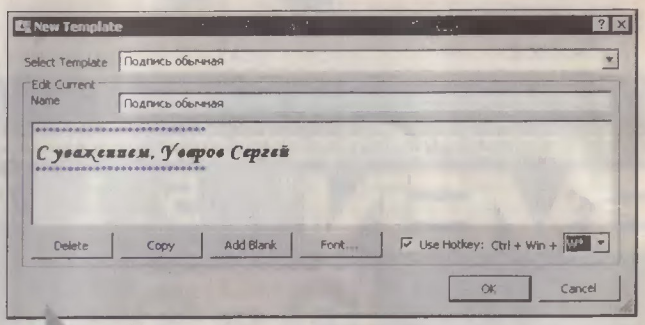


Рис. 2

В дальнейшем, чтобы не создавать новый шаблон на основе предыдущего, используя кнопку *Edit*, можно просто внести изменения в готовый текст.

Незарегистрированная версия плагина работает на протяжении 20 дней, позволяет создавать не более 10 шаблонов, поддерживает работу с Microsoft Outlook 2000/XP/2003 и доступна для загрузки с www.mapilab.com/files/quick_templates.zip, размер 1.58 Мб.

Duplicate Email Remover 2.9.1

Следующие два плагина предназначены для очистки папок с сообщениями от информационного мусора. Вернее,

от дубликатов сообщений и записок, которые могут накапливаться из-за сбоев в приеме почты, многократной редактуры сообщений и прочих ситуаций, способствующих засорению папок с сообщениями ненужной информацией.

Начнем с плагина Duplicate Email Remover, предназначенного для поиска и удаления дубликатов ваших почтовых сообщений. После инсталляции плагин добавляет свою кнопку на панель инструментов Microsoft Outlook, а в меню *Сервис* — строку *Поиск дубликатов почтовых сообщений*. По щелчку на кнопке автоматически запускается мастер, с помощью которого настраиваются приоритеты при поиске дубликатов, выбираются анализируемые папки и т.д. (**рис. 3**). По завершении работы мастера настройки автоматически запускается поиск в указанных пользователям папках и при нахождении дубликатов сообщений выполняются заданные ранее пользователем действия — удаление, перемещение в папку, пометка флагом и т.п. Поиск может происходить как в папках Microsoft Outlook, так и в общих паках на сервере Microsoft Exchange.

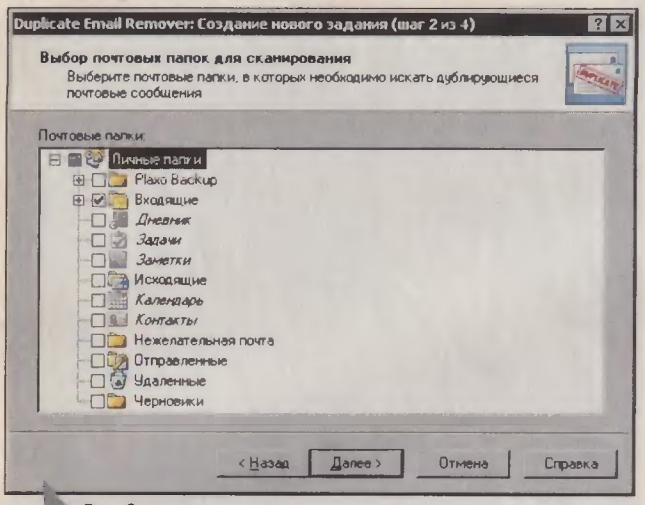


Рис.3

Незарегистрированная версия не позволяет удалять за один раз более 10 найденных писем-дубликатов, однако полностью функциональна на протяжении 30 дней. Загрузить утилиту можно с **www.mapilab.com/files/duplicate_remover.zip**, размер 2.17 Мб, Windows 9x–XP, Microsoft Outlook 2000–2003.

Duplicates Remover for Outlook 2.2.1

Следующий плагин концептуально идентичен предыдущему, однако производит поиск и анализ других дублирующих элементов в папках Microsoft Outlook, таких как задачи, записи в календаре, контактные листы и заметки. Здесь также присутствует пошаговый мастер, позволяющий выбрать предмет анализа — контакты, задачи, заметки и т.п., указать конкретные папки поиска, определить, что делать с найденными дубликатами, и указать конкретные поля, по которым будет происходить сравнение каждого элемента.

Используемая система приоритетов позволяет провести более точное сравнение элементов в нескольких папках, включая общие папки Microsoft Exchange.

Незарегистрированная версия плагина также не позволяет удалять за один раз более 10 дубликатов и работает на протяжении 30 дней. Дистрибутив доступен с **www.mapilab.com/files/remove_duplicates.zip**, размер 2.35 Мб, Windows 9x–XP, Microsoft Outlook 2000–2003.

Advanced Security for Outlook 1.3

Система безопасности почтового клиента Microsoft Outlook основана на Outlook Object Model Guard и в настоящее время имеет несколько недостатков. Одним из них является отсутствие возможности установить, что угрожает приложению и данным пользователя, другая проблема связана с использованием тех приложений, которые были разработаны до внедрения в почтовике системы безопасности или созданы не в полном соответствии с ней. Последнее является причиной частых всплывающих окон с предупреждениями, которые очень утомляют.

Специализированное расширение для Microsoft Outlook — Advanced Security for Outlook, позволяет решить вышеуказанные проблемы. Если утилита находит «недобросовестный» программный продукт, представляющий угрозу для Outlook, она отображает всю необходимую информацию, дав возможность пользователю самому оценить работу этого ПО — разрешить ли доступ и дальнейшую работу, полностью ли запретить доступ программе, либо же переложить проблему на плечи стандартного обработчика Outlook. Особенно радует то, что пользователь волен в дальнейшем поменять свое решение. Также программа анализирует возникающие ситуации, что позволяет максимально быстро определить подозрительный объект и решить его судьбу.

Утилита работает в среде Microsoft Outlook 2000/XP/2003 под управлением Windows 95–XP, имеет русскоязычный интерфейс и распространяется бесплатно. Дистрибутив программы доступен по адресу **www.mapilab.com/files/security_outlook.zip**, размер 1.21 Мб.

Advanced Folders Watch 1.3

Утилита Advanced Folders Watch позволяет автоматизировать процесс анализа поступивших сообщений, выявляя наиболее важные для пользователя на основе созданных им правил. Работа программы основана на постоянном мониторинге выбранных пользователем папок Microsoft Outlook и общих папок на сервере Microsoft Exchange с отображением всех поступивших сообщений по заданным критериям. После установки программа добавляет свою вкладку в меню *Параметры*, где пользователь может создать свой реестр правил, по которым будут отслеживаться входящие сообщения.

Каждое правило создается с использованием мастера. Сначала задается название для нового правила, после чего указывается папка в Outlook, которую программа будет анализировать на предмет поступающих сообщений. На следующих двух закладках задаются ключевые слова в теме и содержании письма, по которым необходимо проводить анализ, а также ключевые слова, которые необходимо пропускать при анализе писем. Доступен и выбор варианта оповещения о поступлении писем — всплывающее окно с информацией о письме (**рис. 4**) или отправка записки в указанную пользователем папку со ссылкой на сообщение и его текстом; при желании оба варианта могут сочетаться. Особо стоит отметить возможность работы правила в режиме тестирования, для его проверки и отладки.

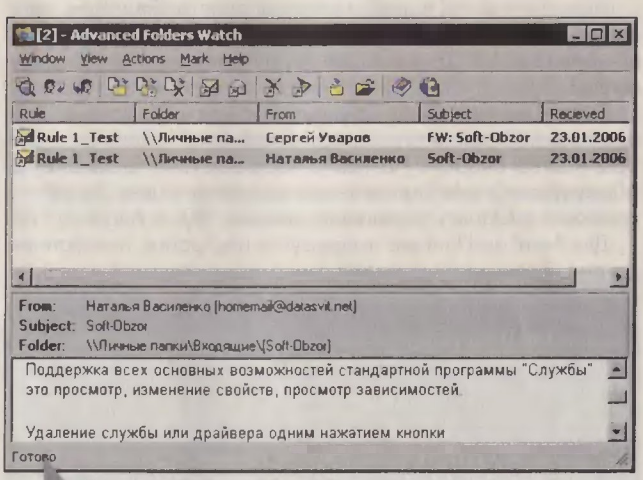


Рис.4

Создаваемые правила можно подвергать впоследствии более углубленному редактированию и изменению фильтров для отбора сообщений. А наличие возможности создания неограниченного количества правил позволит создать фильтры любого уровня сложности.

Незарегистрированная версия программы не содержит каких-либо функциональных ограничений и работает на протяжении 20 дней. Загрузить программу можно с **www.mapilab.com/files/folders_watch.zip**, английский интерфейс, Windows 9x–XP, размер дистрибутива 1.67 Мб.

(Продолжение следует)

Фотоманипуляции

Сергей и Марина БОНДАРЕНКО
blackmore_s_night@yahoo.com
www.3domen.com

В прошлой статье (см. МК №6(385)) мы рассмотрели несколько простых эффектов с текстом и показали, как их можно использовать для оформления фотографий. Сегодня мы продолжим начатую тему и расскажем о более сложных текстовых эффектах.

Текст из расплавленного масла

Этот красочный эффект можно использовать для оформления упаковки или рекламных плакатов. Яркие цвета и оригинальные формы обязательно привлекут внимание зрителей.

Начните работу с чистого белого листа. Перед созданием текстовой надписи измените цвет переднего плана на светло-оранжевый, выбрав такие составляющие цвета: Red = 255, Green = 200, Blue = 90. Вы можете легко проверить, какой цвет установлен у вас для переднего плана, взглянув на палитру инструментов. На ней отображается два цвета — для переднего плана и фона. По умолчанию это черный и белый цвета. Щелкните по образцу черного цвета и измените его.

Добавьте текст на изображение и подберите подходящий шрифт. Лучше, если это будет гарнитура с плавными очертаниями символов.

Активируйте инструмент **Brush**. С помощью этого инструмента можно рисовать по изображению кистью разного диаметра. Цвет кисти определяется цветом переднего плана. Размер кисти можно определить по диаметру круга, в который превращается курсор после выбора этого инструмента. Щелкните правой кнопкой мыши по изображению, чтобы задать основные настройки кисти — **Master Diameter** и **Hardness**. Последний параметр определяет, насколько резкими будут края у мазков кисти. В нашем случае установите максимальную жесткость, задав значение этого параметра равным 100.

Используя кисть, поработайте над очертаниями букв, сделав их более мягкими. Попробуйте сымитировать потеки на их нижних краях. Также добавьте на изображение большие капли.

Теперь настал черед стилевых эффектов. Для этого примера мы добавим всего лишь два эффекта — *Bevel and Emboss* и *Drop Shadow*. Начнем с настроек тени: щелкните по образцу цвета и выберите темно-оранжевый цвет. Значение параметра *Opacity* установите равным 100, а Angle — 120.

Для Bevel and Emboss используйте настройки, показанные на **рис. 1**.

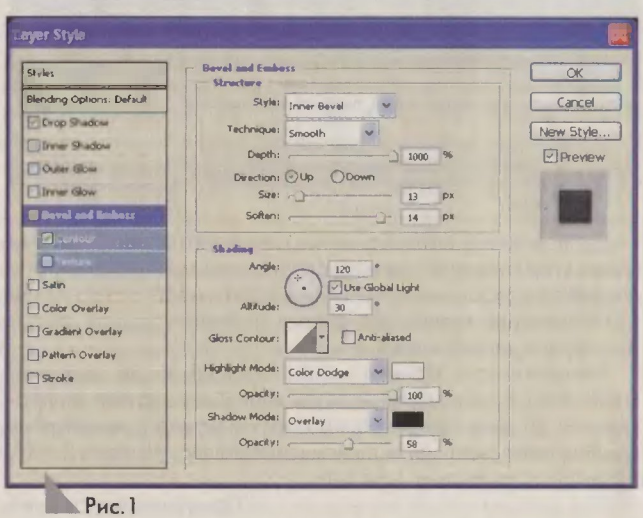


Рис. 1



Рис. 2

Подчеркните край надписи при помощи контура. Щелкните по строке **Contour** и выберите тип контура *Cone*. Это второй слева вариант в верхнем ряду. Если все сделано правильно, вы получите эффект наподобие **рис. 2**.

Не забудьте сохранить результат.

Эффект «Секретных материалов»

Наверняка вы имеете представление о сериале «Секретные материалы», который пользовался огромной популярностью у телезрителей. Вне зависимости от того, относите ли вы себя к его поклонникам, предлагаем вам создать в Photoshop простой текстовый эффект в стиле X-Files.

Начните с чистого холста, установив размеры нового файла равными 1200×1024. С настройками, заданными по умолчанию, изображение создается на белом фоне. Нам потребуется черный фон, поэтому воспользуемся инструментом **Paint Bucket**. Он дает возможность залить холст цветом, который установлен для переднего плана. По умолчанию это черный цвет, он-то нам и нужен.

Активируйте инструмент **Horizontal Type**. Прежде чем создать надпись, щелкните по стрелочке возле квадратов с цветами переднего плана и фона на палитре инструментов, тем самым поменяв их местами. Если этого не сделать, надпись будет сделана черным по черному, и ее не будет видно. Выберите гарнитуру и другие параметры шрифта и создайте надпись, расположив ее посередине изображения.

Снимите выделение с текста. Примените к изображению фильтр **Gaussian Blur** из набора **Blur**. (Фильтры — это специальные инструменты Photoshop, при помощи которых можно получать различные искажения изображения. В Photoshop просто огромное количество фильтров, исчисляемое десятками. Все они располагаются в одноименном пункте главного меню и для удобства распределены по наборам, чтобы их было проще искать. В дальнейшем мы не раз будем обращаться к разнообразным фильтрам для достижения того или иного эффекта.) Выбрав этот фильтр из списка, вы получите предупреждение — дескать, для работы с фильтром необходимо растрировать созданный текст (проще говоря, превратить текст в картинку). После растрирования с текстом мож-

но работать как с изображением, в том числе применять фильтры. Обратите внимание, что после преобразования текста в растровый слой невозможно отредактировать надпись — изменить текст, гарнитуру, кегль и другие параметры текста.

Gaussian Blur — это один из самых простых фильтров Photoshop. Он имеет всего лишь один параметр — *Radius*. Для нашего примера необходимо установить значение 6.

Теперь снова активируем инструмент *Horizontal Type* и создадим такую же надпись. Сделать это будет несложно, так как Photoshop «запоминает» те настройки инструмента, которые использовались ранее. Это означает, что вам не нужно будет устанавливать гарнитуру, кегль шрифта, необходимо будет только подобрать его положение на холсте и расположить его поверх ранее созданного размытого текста. Прежде чем начать набор текста, снова поменяйте местами цвета переднего плана и фона, чтобы текст был черным (**рис. 3**). Установить цвет текста можно также, нажав кнопку **Set The Text Color** на панели инструментов.



Рис.3

Осталось только сделать свечение зеленым. Для этого создадим новый слой заливки. Слой заливки (**Fill Layer**) — это специальный слой, заполненный цветом, текстурой или градиентом. В данном случае нам необходимо создать слой, заполненный цветом (**Layer>New Fill Layer>Solid**).

При создании нового слоя в настройках можно выбрать его цвет (**Color**), а также режим смешивания с другими слоями (**Mode**). Заметим, что эти параметры не обязательно выбирать на текущем этапе, их можно будет установить позже, в палитре слоев. Выберите зеленый цвет слоя и установите режим наложения слоев *Color*.



Рис.4

Возможность смешивания — это очень интересная особенность слоев. В зависимости от того, какой режим выбран, слои могут быть прозрачными, по-разному накладываться друг на друга, позволяя получать совершенно разные изображения. Попробуйте поэкспериментировать с режимами наложения слоев и выберите в списке *Set the Blending Mode for The Layer* на палитре **Layers** другой тип наложения, наблюдая за тем, как изменяется изображение. Возможно, вам больше придется по душе вид нашего эффекта, который будет получен при выборе режима *Overlay* (**рис. 4**).

Полосатые буквы

Создайте новое изображение и, используя инструмент Horizontal Type, добавьте на него текст. Если вы использовали настройки по умолчанию, вы создадите черный текст на белом фоне. Именно это нам и необходимо для этого примера.

Добавьте новый слой, выполнив команду **Layer>New>Layer** или используя сочетание клавиш *Shift+Ctrl+N*. Выберите инструмент *Paint Bucket* и залейте слой белым цветом. Для этого вам будет необходимо изменить цвет переднего плана. После заливки текст исчезнет из виду, слившись с фоном.

Примените к изображению фильтр **Texturizer**. Этот фильтр придает изображению рельефность, подчеркивая волокнообразную текстуру бумаги. В настройках фильтра установите максимальные значения параметров *Scaling* и *Relief*.

Обратите внимание, что настройки фильтра Texturizer, в отличие от настроек фильтра Gaussian Blur, который мы применяли в примере с «расплавленным маслом», открываются в окне *Filter Gallery*. Это окно позволяет наблюдать за тем, как фильтры воздействуют на изображение, что облегчает подбор их настроек. Одна из особенностей «Галереи фильтров» — возможность настраивать сразу нескольких фильтров, не применяя их к изображению.

После применения фильтра воспользуемся инструментом **Single Column Marquee**. Выбрав этот инструмент, щелкните по любому месту экрана, после чего нажмите сочетание клавиш *Ctrl+T*, чтобы войти в режим свободной деформации.

После его активации выделенный участок (в нашем случае — столбец из точек изображения) будет помещен в рамку с маркерами. Используя их, можно растягивать выделение в разных направлениях, а также вращать его. Правая и левая сторона рамки находятся очень близко друг от друга, поэтому может показаться, что это вовсе не рамка, а сплошная черная вертикальная линия. Поднесите курсор к рамке с правой стороны, поймайте момент, когда он изменит форму, щелкните мышью и, удерживая ее, передвиньте границу рамки вправо. Проделайте эту же операцию с левой стороны. Получилось что-то наподобие штрих-кода. Нажмите клавишу *Enter*, чтобы применить трансформацию изображения.

Примените к изображению фильтр **Polar Coordinates**. В настройках следует выбрать переключатель *Polar to Rectan-*

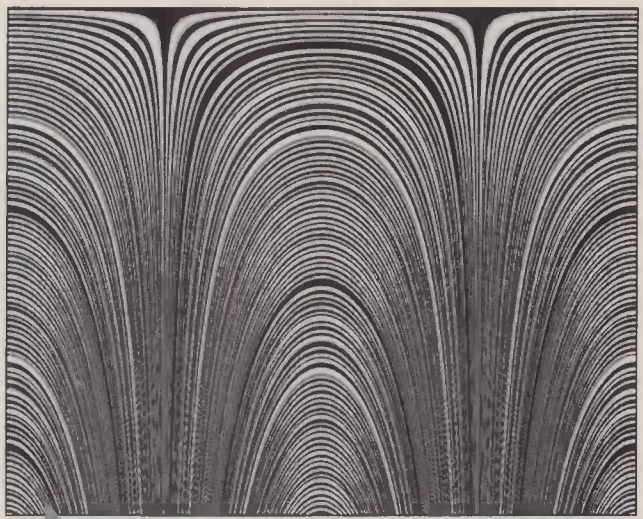


Рис.5

gular. После этого изображение будет выглядеть так, как на **рис. 5**.

Измените режим смешивания слоев на *Screen*, после чего вы получите именно то, что нужно, — полосатый текст. Чтобы подобрать наилучшую раскраску букв, вы можете использовать инструмент **Move**. Выберите его и, перемещая слой, подберите самое удачное его положение. Когда работа будет завершена, сведите слои, используя сочетание клавиш *Shift+Ctrl+E*. В сочетании с «африканским» шрифтом он смотрится весьма эффектно и вполне может служить подписью для фотографии из зоопарка (**рис. 6**).



Рис.6

Сосульки на буквах

А теперь перенесемся из жаркой Африки в холодный зимний день. Надпись на зимних фотографиях смотрится очень эффектно, если с букв, к примеру, свисают сосульки. Попробуем создать такой текст.

Начнем работу с создания нового изображения. Используя инструмент Paint Bucket, залейте фоновый слой голубым цветом. Создайте текстовую надпись. Обязательно установите большой кегль шрифта — так эффект будет более заметен. Растрируйте текст, выполнив команду **Layer>Rasterize>Type**. Удерживая клавишу *Ctrl*, щелкните по значку текстового слоя на вкладке *Layers*, чтобы выделить текст.

Выберите инструмент **Gradient** на палитре инструментов. Он служит для создания плавного перехода между несколькими цветами (вспомните закатное небо).

Щелкните в поле *Click To Edit the Gradient* на панели инструментов и в окне **Gradient Editor** нажмите кнопку **Load**. Выберите из библиотеки градиентов, которая поставляется вместе с Photoshop, вариант *Metals*. В поле *Presets* выберите *Copper*.

Нарисуйте градиент. При рисовании градиента большое значение имеет то, в каком месте изображения он применен, насколько растянут, а также его направление. В данном случае необходимо провести линию градиента так, чтобы наиболее светлые его участки попали в нижнюю часть букв (**рис. 7**).

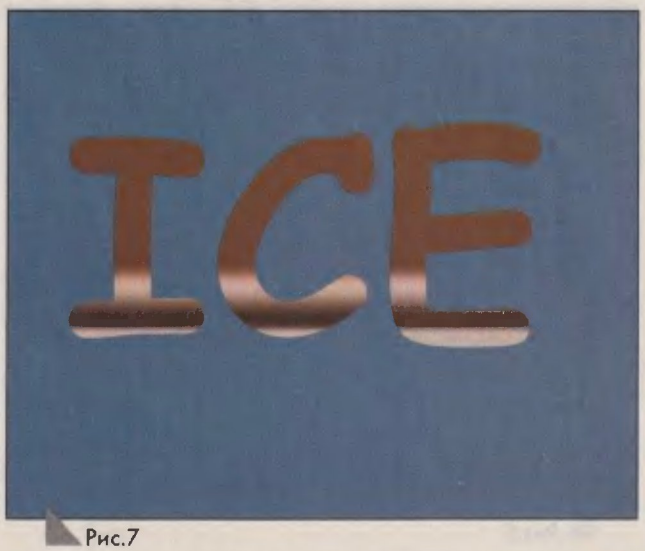


Рис.7

Этого можно добиться, например, проведя линию снизу вверх, с нижней части букв до их середины.

Теперь применим к изображению фильтры. Выполните команду **Filter>Brush Strokes>Sumi-e** и подберите такие настройки, чтобы градиентный переход был порезче. Мы использовали значения Stroke Width =15, Stroke Pressure = 0, Contrast = 40.

Сами сосульки можно получить при помощи фильтра **Wind**. При использовании этого фильтра изображение размывается в указанном направлении, но пиксели при этом берутся только по краям, основное изображение не затрагивается.

Перед применением этого фильтра изображение необходимо повернуть на 90°, чтобы сосульки появились в нужном направлении. Для этого выполните команду **Edit>Transform>Rotate 90° CCW**. Примените к изображению фильтр **Wind Direction**, установите переключатель в положение *From the Left*. Если вы используете большой размер шрифта, возможно, вам придется применить этот фильтр несколько раз, прежде чем вы останетесь довольны размером сосулек. Повторно применить фильтр с теми же параметрами можно, нажав *Ctrl+F*.

Используя команду **Edit>Transform>Rotate 90° CW**, поверните изображение, вернув его в исходную позицию.

Сделайте копию слоя. Это можно проделать, например, щелкнув по слою в палитре *Layers* правой кнопкой мыши и выбрав команду **Duplicate Layer**. Добавьте к полученному дубликату стили слоя. В группе *Advanced Blending* установите значение параметра *Fill Opacity* равным 0. Добавьте тень, которая будет отбрасываться от слоя, щелкнув по строке *Drop Shadow*. Добавьте рельефность, используя стиль *Bevel and Emboss*.

Наконец, выберите для обоих слоев текста режим смешивания **Luminosity**. Этот режим формирует итоговый цвет из оттенка и насыщенности исходного, учитывая яркость цветов нижнего слоя. При использовании данного режима создается впечатление тонирования фоном изображения, что нам в данном случае и нужно. Сведите слои (*Shift+Ctrl+E*) и наслаждайтесь результатом (**рис. 8**)

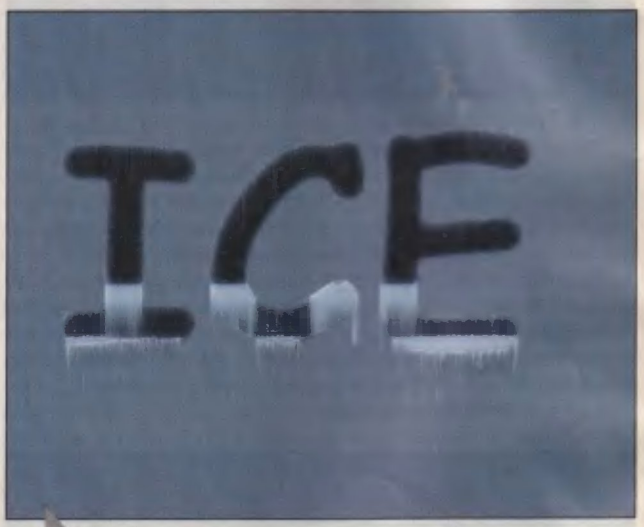


Рис.8

Добавляем текст на чашку

Для выполнения этого примера вам понадобится фотография чашки. Вы также можете использовать изображение любого другого предмета, на который вы хотели бы нанести надпись — чайника, кастрюли или чего-нибудь еще. Откройте фотографию в Photoshop, введите слово или короткую фразу, которую вы хотели бы нанести на чашку и растрируйте слой (**Layer>Rasterize>Type**).

Теперь необходимо выровнять текстовый слой относительно чашки, чтобы получить нужный изгиб. Для этого используются команды **Vertical Centers** и **Horizontal Centers** в меню **Layer>Align Layers To Selection**. Перед их выполнением выделите все, нажав *Ctrl+A*.

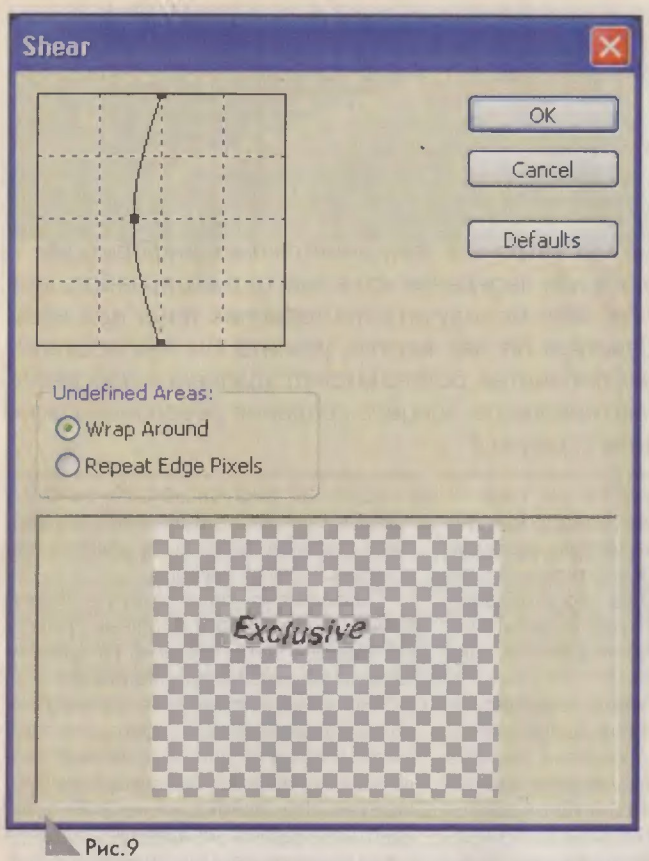


Рис.9

Поверните холст на 90 градусов (**Image>Rotate Canvas>90 CW**) и примените к изображению фильтр **Shear**. Этот фильтр дает возможность задать форму искажения вручную с помощью кривой, что очень удобно. Установите такую форму кривой, как показано на **рис. 9**.



Рис.10

Если на вашей фотографии чашка расположена не по центру, возможно, вам придется использовать другую форму искажения, а также подобрать положение текстового слоя вручную.

Снова поверните холст, на этот раз против часовой стрелки, чтобы вернуть его в исходное положение (**Image>Rotate Canvas>90 CCW**) (**рис. 10**).

Используя инструмент *Move*, выберите для текста наиболее подходящее место на чашке. Чтобы текст смотрелся более реалистично, измените параметр *Opacity* на 60. Готово!

(Продолжение следует)

Окончание. Начало на стр. 26–27

И наконец, в меню Setup вы найдете пункты, позволяющие создать свой вариант LiveCD (образ будет помещен в **/root/puppy/cd-puppy.iso**), а также, предварительно сконфигурировав, установить Puppy на флеш-карту, Zip и жесткий диск.

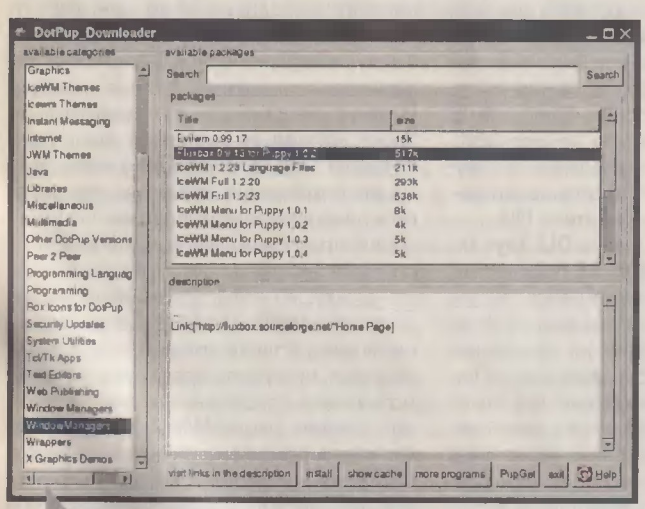


Рис.4

Кажется, что в такой маленький объем просто невозможно поместить даже приложения первоочередной необходимости, но пообщавшись с Puppy, убеждаешься, что это не так. Файловые менеджеры (ROX-Filer, uXplor, MToolsFM), утилиты для работы с графикой (Dia, Sodipodi, mtPaint), офисные приложения (AbiWord, Gnumeric с набором плагинов), простые редакторы (vi, beaver, leafpad, ML Text Editor, MP) , HTML-редакторы (Bluefish, Mozilla Composer), адресная книга Gaby, календарь Ical, финансовый менеджер (Xfinans), сетевые и интернет-приложения (Mozilla, Sylpheed, gFTP, Gaim, Axel, ssh, Lin Network Neighborhood, superscanner), мультимедиа (Gxine, Snack, ripperX, TkDVD, Graveman), пять игр. Для хранения паролей доступа к различным ресурсам, каковые со временем в изобилии скапливаются у пользователя, имеется менеджер паролей Gpasman. Начиная с версии 1.0.4 в Puppy используется MUT (Media Utility Tool), представляющий собой значительно усовершенствованную альтернативу утилиты монтирования/размонтирования дисков Pmount.

Клоны Puppy

На популярность дистрибутива косвенно указывает количество клонов. Здесь также все в порядке. Например, **Chubby Puppy Linux** (**www.puppy.wise-guy.us/index.html**) представляет по сравнению с оригиналом такого себе ротвейлера (так написано на сайте Rolls Royce), требующего уже 256 Мб ОЗУ и имеющего в составе тяжелый OpenOffice.org, Abiword, Gnumeric Mozilla — вообще, программ больше, не в пример легкому Puppy. **Grafpup Linux** (**grafpup.com/news**), ориентированный на художников и прочих пользователей, чья работа так или иначе связана с графикой. В составе Grafpup Linux найдете Gimp, Inkscape, mtPaint, Scribus, Cinepaint, Bluefish, утилиты для импорта изображений с цифровых фотокамер gtKam, DcRAW. В качестве оконного менеджера использован Icewm 1.2.23, web-браузером выступает свободная Opera 8.5, видео можно просмотреть при помощи Gxine, к которому имеется множество кодеков; есть и wine. Тем, кому необходим помощник в написании текстов, пригодится **NANOWRIMO** (**www.murga.org/%7Epuppy/viewtopic.php?t=1343&highlight=**). Есть и меньшие братья — **Barebones Puppy** (**www.nstsoftware.com/puppy**) размером всего 39 Мб, а также **128ram** (**www.murga.org/_puppy**), содержащий Opera и умещающийся на диск размером 50 Мб. Наконец, **Puppy Linux for Win98** (**www.freeveda.org/linux/puppy/PupWin98.zip**) позволяет запустить Puppy прямо из Windows 98. Также есть версия, оптимизированная для работы в эмуляторе — **Qemu-Puppy** (**www.erikveen.dds.nl/qemupuppy**).

Вывод

Простота использования, понятность и, главное, привычность интерфейса, удобство настройки и работы без необходимости вникать в работу системы — все это позволяет говорить, что дистрибутив удался. Минусы остались прежними — плохая локализация.

Linux forever!

Полезная софтинка. Выпуск 71

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

Приветствую почитателей полезного софта! Сегодня мы затронем тему уничтожения информации — и, наоборот, ее сохранения. Продавая свой жесткий диск или передавая его в чьи-то руки, позаботьтесь о том, чтобы удаленную вами ранее информацию не смогли получить посторонние лица при всем желании. В этом вам поможет **Simple File Shredder**. *Действуя не так жестко, утилита* **DLL Toys** *позволит полностью очистить вашу систему от неиспользуемых библиотек, оставшихся от удаленных программ. А утилита* **Erunt**, *напротив, позволит полностью автоматизировать процесс создания резервных копий системного реестра. Интересно? Не переворачивайте страницу!*

Simple File Shredder 3.0

Казалось бы, чтобы избавиться от информационного мусора на жестком диске, достаточно удалить ненужные файлы, в крайнем случае — произвести форматирование носителя. Так ли это? Гм, мы ведь уже давно не «чайники»... При желании и программной поддержке восстановить удаленную обычным способом информацию не составит труда даже после нескольких форматирований носителя. А информацию — даже, казалось бы, неинтересную другим — все равно никому отдавать не стоит.

Поэтому для полного уничтожения информации на жестких дисках применяются различные специализированные программы, позволяющие на основе различных алгоритмов полностью стирать информацию с диска, десятки раз переписывая ее с места на место или заполняя файлы данных нулями.

Утилита **Simple File Shredder** относится именно к таким продуктам. Работает она достаточно четко и быстро, почти не нагружает процессор во время выполнения своей основной функции. Интерфейс программы очень прост, программа может интегрироваться в контекстное меню *Проводника*, для предотвращения несанкционированного доступа к программе предусмотрена парольная защита. Добавление данных для уничтожения в программе возможно двумя путями: ручное добавление файлов или папок или поиск в указанной пользователем папке конкретных типов или названий файлов, что довольно удобно при большом количестве однотипных файлов.

Удаление информации возможно с использованием одного из трех методов:

- ✓ **US DoD52220.22-M** (производства Департамента защиты США) информация перезаписывается последовательно 7 раз;
- ✓ **Gutmann** (разработка Питера Гутмана) данные случайно перезаписываются 35 раз;
- ✓ **Quick**-метод, при удалении использующий перезапись случайных байтов поверх файлов и отличающийся быстрой скоростью работы, однако являющийся наименее безопасным.

Таким образом, при выборе наилучшего в вашем случае метода удаления данных разработчики гарантируют, что удаленный файл не будет восстановлен в исходном виде, это будет исключительно набор нулей и единиц, не несущих никакого смысла.

Дополнительно утилита позволяет гарантированно удалять временные системные файлы и также полностью очищать кластеры на свободных участках носителей от ранее удаленной информации.

Большим плюсом ко всем достоинствам программы является ее универсальность при работе в любой среде Windows и абсолютная бесплатность для пользователя. Загрузить утилиту можно с **http://www.scar5.com/downloads/sfs.zip**, размер дистрибутива 1.20 Мбайт.

DLL Toys International Edition 2004 R5

Большинство пользователей при частой установке и удалении новых программ прибегают к различным утилитам для очистки реестра от информации, оставшейся после удаления программ. В то же время сегодня уже не редкость, если после удаления программ на жестком диске все же остаются неиспользуемые системные библиотеки DLL.

Программный комплекс **DLL Toys International Edition 2004 R5** предназначен для поиска и удаления неиспользуемых системой и приложениями dll-файлов. Программа состоит из нескольких отдельных утилит. Главная из них — **Import Checker** предназначена для поиска неиспользуемых библиотек, имеет несколько вариантов анализа (простой и расширенный), в процессе которого составляет список всех имеющихся в системе библиотек, а затем проводит их анализ на принадлежность к установленному программному обеспечению. После этого составляется список библиотек, которые могут быть удалены без всякой опасности для функционирования системы.

Доверяя автоматике программного обеспечения, желательно все же время от времени делать резервные копии наиболее ценной информации. Разработчики программы добавили еще одну утилиту — **Backup Manager**, в функции которой входит восстановление всех файлов, которые до этого были удалены при помощи Import Checker.

Последняя из утилит пакета — **Process Viewer** — показывает активные процессы операционной системы, их приоритет и используемые dll-библиотеки.

Незарегистрированная версия программы функционально ограничена лишь в одном аспекте: она не позволяет удалить все найденные неиспользуемые библиотеки. Что, однако, не мешает пользователю удалить их вручную, проведя с помощью программы лишь необходимый анализ системы.

Загрузить приложение можно с **http://www18.enfull.com/dty2004e_5.exe**, размер дистрибутива 970 Кбайт, английский интерфейс, Windows 9x–2003.

Erunt 1.1j

Следующая утилита также связана с реестром. Программа предлагает не полагаться «на авось», когда дело касается «центра мышления» Windows (я имею в виду реестр, конечно), а настроить резервное копирование файлов реестра. Интерфейс программы максимально прост, поскольку выполняет лишь одну функцию — выбор пользователем папки для сохранения копии реестра и запуск операции резервирования. По умолчанию программа при каждом сохранении создает папку, имя которой состоит из текущей даты, и сохраняет копию реестра в папке Windows. Дополнительно можно, создав ярлык в папке автозагрузки, настроить программу на автоматическое сохранение копии реестра при каждом старте Windows. Программа также поможет при необходимости быстро восстановить исходные файлы реестра, поскольку каждая создаваемая копия включает в себя исполняемый файл, запустив который, достаточно указать ветки реестра, которые необходимо восстановить из копии и запустить сам процесс. При необходимости программа может работать из-под командной строки, а также оптимизировать реестр, для чего предназначен дополнительный компонент программы.

Загрузить дистрибутив программы можно с **www.aumha.org/downloads/erunt-setup.exe**, размер 772 Кбайт, freeware, Windows 9x–2003.

Процессор Intel® Pentium® D 830 (3.0GHz, 2x1MB L2 Cache, 800MHz FSB)
Оперативна пам"ять 512 MB DDR2
Накопичувач HDD - 200GB SATA
Накопичувач DVD+RW/DVD-RW
Відеокарта nVidia GF6600GT, PCI-E, 128Mb
Монитор 19" ViewSonic VA1912w, Wide Screen, 8 ms
Мультимедійна клавіатура, оптична миш, килимок
6700 грн
КОРИСОФ
www.coryphae.ua
sale@coryphae.ua
т. (044) 492 7363

Сайт своими руками

GavriKos
kostya_gavrish@list.ru

Многие из нас хотели бы иметь свой сайт в Интернете. Благо сейчас легко найти бесплатный хостинг с минимумом ограничений. А как только посещает такое желание, возникают проблемы. Как делать страницы? При помощи сетевых мастеров? Но они ограничивают творчество, не позволяют развернуться воображению. Писать руками? Но это не всегда удобно, да и не каждый знает HTML, а те, кто уже пробовал что-то сделать, набирая код в блокноте, поняли, какая это монотонная и ужасная работа. Рисовать в визуальных HTML-редакторах? Просто, удобно, красиво, но зато кода лишнего столько, что хоть лопатами разгребай. Есть еще один вариант — использовать программы, облегчающие написание HTML-кода. Тщательно проанализировав ситуацию, я остановил свой выбор на продукте сообщества WINsoft — WINsoft WebEditor 2006.

Данный продукт, как вы догадались, облегчает написание HTML-страниц. При запуске программа обрадует вас простым и понятным интерфейсом, вдобавок, мало отличающимся от подобных программ, так что для тех, кто уже имеет опыт работы в HTML-редакторах переход не составит труда. Интерфейс почти классический — вверху стандартное меню, панель со столь же стандартными кнопками и мастерами (об этом позже), а вот ниже... Еще одно меню, позволяющее вставлять часто используемые тэги, разбитые по таким категориям: *стили, базовые тэги, шрифт, заголовки, параграфы, мета-тэги, спецсимволы, разное*. Разберем их подробнее.

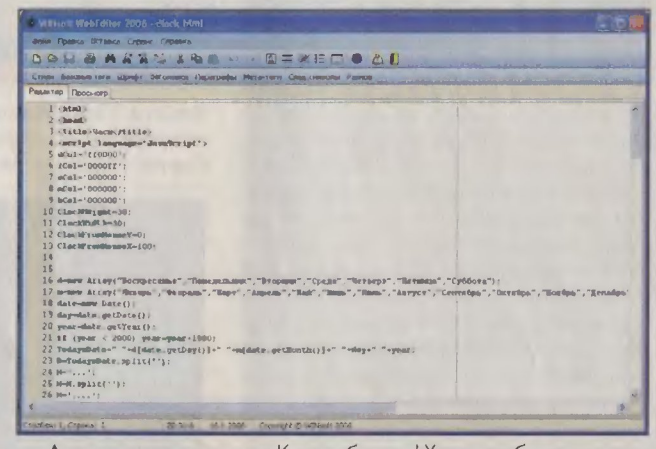
Стили представляют собой набор уже заранее прописанных последовательностей главных тэгов, пользователю останется только заполнить необходимые поля. Рай для начинающих! И тэги изучим, и страницу нормально сделаем! То же касается и мета-тэгов, здесь все удобно и просто. Далее — спецсимволы. В некоторых редакторах их так упрячут, что пока найдешь... А тут все как на ладони! Наконец, в меню **Разное** гнездятся вставные объекты — ссылка, картинка, неразрывный пробел и т.д. Естественно, ниже идет собственно код страницы и нумерация строк, а также кнопка для просмотра во встроенном браузере (есть возможность открыть и в «штатном» браузере, стоящем по умолчанию в системе).

А теперь о самом интересном и полезном. Во-первых, *мастера*. Их аж пять, и они позволяют быстро вставить часто используемые элементы оформления страниц. Сии суть: *мастер изображений, мастер линий, мастер цветов* (позволяет быстро вставить hex-код выбранного цвета), *мастер списков* и *мастер таблиц*. Особенно обрадовало наличие последнего: те, кто сталкивался с таблицами, поймут меня. Единственный недостаток данного мастера — отсутствие объединения ячеек. Но может, в более поздних версиях программы эта функция и появится.

Во-вторых (это я о полезностях, если кто забыл), настраиваемая *подсветка синтаксиса*. Причем поддерживается подсветка как HTML-синтаксиса, так и синтаксиса JavaScript, CSS и даже VBScript! Правда, VBScript пока, похоже, поддерживается только условно — в настройках определить цвета можно, да вот только в теле кода подсветки никакой вы не увидите. Жаль! Будем надеяться на следующие версии. Кстати, есть и несколько режимов подсветки — только HTML, только JavaScript, мультиязычная и т.д.

Третья вкусность — это комментарии к некоторым тэгам. Точнее, не комментарии, а скорее, мануал, прямо в параметрах тэга. Чтобы новички знали, что куда писать и что какой параметр значит. Вот только обидно, что такая помощь есть далеко не для каждого тэга. Ждем следующей версии... О следующей фишке лучше всего выразились разработчики: «Также в программе присутствует фирменная технология *WINsoft AddingCode*, которая позволяет дополнять тэги прямо во время набора текста. Она включается посредством комбинации клавиш *Ctrl+Space*». Работает, причем работает на ура. Вот только прочитать об этой хорошей вещи можно только в помощи. А туда мало кто лазит.

И наконец, последняя вкусность: *коллекция скриптов*. Это настоящая находка для дизайнера. И тебе плавное изменение фона страницы, и выпадающие меню, и дождь на странице, и вращающиеся трехмерные надписи... И все это на обычных скриптах. Конечно, такое в принципе можно найти в Интернете, но зачем, когда есть WebEditor! К сожалению, вся коллекция скриптов представляет чисто дизайнерский интерес. Готовых блоков для простых скриптов нет (скажем, блок для сохранения данных в файл, блок для создания страницы с динамическим содержимым и т.д.). И пожалуй, еще одно маленькое достоинство — объем программы. Всего около 700 Кб!



А теперь о недостатках. Куда ж без них! Хотелось бы видеть еще несколько мастеров, скажем, мастер ссылок. Или просто добавить описание в параметры тэгов. Далее, неплохо было бы ввести еще один стиль — простой «стандартный». Т.е. набор обязательных тэгов с параметрами и комментариями. Ну и тэгов бы побольше! Также не помешал бы отдельный мануал по тэгам, а то справка уж больно скудна, в ней приведено только описание программы. Вот взяли бы скажем, эту статью — и в помощь ее... Вдобавок, у меня с ней связан забавный глюк — сначала страница не находится, но если полистать, все оказывается на своих местах.

И последний недостаток. Программа платная. Цена, слава богу, не кусается — всего $3. Но и ограничение небольшое — прогу можно запустить только один раз за сеанс. Короче, программа весьма полезная, и если я вас еще не убедил в этом, заходите на официальный сайт WINsoft **winsoft.tulpar.net**, скачайте и убедитесь сами!

Новая ИнАУгурация

Всеслав ХОБОТ

В пятницу 10 февраля 2006 года в помещениях выставочного комплекса «Украинский Дом» на Европейской площади прошло одно из самых неординарных событий года в мире информационно-коммуникационных технологий — II Конгресс «Украина на пути к информационному обществу» и 7-й съезд Интернет Ассоциации Украины (ИнАУ). Спонсорами мероприятий выступили компании Microsoft и «Воля».

Несмотря на морозный день, за круглым столом II Конгресса на пятом этаже «Украинского Дома» собрались почти все ведущие игроки на рынке ИКТ, представители государственных институтов и политических партий, журналисты. Открыла конгресс председатель правления ИнАУ Татьяна Попова. С приветственным словом выступили заместитель министра транспорта и связи Василий Гандабура, который зачитал приветственное слово от премьер-министра Юрия Ехануров и от Министерства транспорта и связи. От секретариата комитета по науке и образованию Верховной Рады Конгресс поздравил Игорь Борисович Жиляев.



Затем официоз плавно перетек в первое заседание, которое профессионально модерировала Эллина Шнурко-Табакова. Главными были темы конгресса, приближающихся выборов в парламент и местные советы и обсуждение позиций политических партий в отношении рынка ИКТ и информационного общества в целом. Участники круглого стола пришли к выводу, что ни у одной из ведущих политических сил страны в предвыборных программах нет пункта, касающегося развития индустрии высоких технологий. По мнению ряда участников, одни политические силы пытаются тянуть страну обратно во времена индустриального будущего, другие просто не принимают во внимание главную движущую силу современной цивилизации, заклинившись на решениях нефтегазовых и других энергетических вопросах. Большинство политических программ мало отличаются друг от друга и имеют толстый налет социального популизма. Вывод: рынку ИКТ опираться на партийно-политическую элиту не приходится — «если хочешь, чтобы что-то было сделано, сделай это сам». Ну, или в сотрудничестве с теми государственными мужами, которые понимают, насколько важен рынок ИКТ для развития, процветания и безопасности государства. Представитель одного из таких государственных учреждений, член НКРС Сергей Иванович Апасов принял в обсуждении активное и конструктивное участие и, кажется, был чуть ли не единственным из госслужащих, кто не покинул Конгресс досрочно. Из политических партий более-менее внятную позицию занимает, пожалуй, только УСПП, но это им по концепции партии полагается.

После небольшого кофе-брейка участники Конгресса вернулись за стол заседаний для обсуждения вопросов, связанных с концепцией развития украинского национального домена .UA. Следует признать, что более конкретный и животрепещущий вопрос вызвал меньше интереса, поскольку практически переполненный во время первой половины заседания зал наполовину опустел. Куда-то делись и телевизионщики с камерами, во множестве присутствовавшие в начале Конгресса. Увы, рынок, на котором они сами — непосредственные участники, их интересует намного меньше модного галстука лидера оппозиционной партии. А зря, потому что без скандала не обошлось.

После небольшой перепалки зал Конгресса покинул директор ООО «Хостместер», администрирующего домен .UA, Борис Мостовой. Потрясая бородой, он хлопнул дверью. Однако уже через несколько минут его оппоненты разводили руками, ибо на целый ряд вопросов мог ответить



только администратор украинской зоны. Основным выступающим стал Юрий Гончарук, директор Украинского сетевого информационного центра (UANIC). Он поделился информацией о текущем состоянии дел по вопросу о переделегировании административных функций домена .UA от ООО «Хостмастер» кому-то другому, например — UANIC. Представители ИнАУ отметили, что ассоциация на сегодняшний день поддерживает действия UANIC. Участникам Конгресса для рассмотрения был предоставлен документ из 25 пунктов, озаглавленный «Принципы, лежащие в основе Концепции развития домена .UA».



Вторая часть обсуждения этого вопроса больше напоминала бенефис директора ООО «Интернет Инвест» и члена правления ИнАУ Александра Ольшанского, который бодро перемещался по залу от одного конца стола к другому и подавал реплики. Порадовали четкие и стилистически выверенные комментарии и реплики Валерия Пекара. К сожалению, мне так и не удалось выяснить, каково отношение ICANN к идее переделегирования доменной зоны .UA. Внятность ответа Юрия Гончарука была на уровне «Мы движемся по процедурным правилам ICANN». Животрепещущий вопрос, как будет осуществлена передача администрирования доменной зоны в случае позитивного решения ICANN, тоже остается открытым. Существуют опасения, что зона может рухнуть. Идея о запуске процедуры регистрации альтернативного домена, например — с расширением .UR, не встретила поддержки. Прозвучала известная своей «свежестью» мысль: если работает, то, может, лучше не трогать? На этой оптимистической ноте работа Конгресса завершилась. Народ потянулся на обед и в кулуары, где за бутербродами и кофе споры были еще более жаркими.

Резюмирую. Результаты работы II Конгресса есть, но они, к сожалению, особого влияния на политику государства, политических партий и ООО «Хостмастер» не окажут. Пока. Посмотрим, что будет после выборов.

Вторым мероприятием программы ИнАУ в «Украинском Доме» стало проведение очередного, 7-го съезда ИнАУ. Открытие съезда несколько задержалось из-за отсутствия кворума (представителей 50% действительных членов ассоциации). Но, в конце концов, народ подтянулся и председательствующая Татьяна Попова торжественно объявила съезд открытым. Как всегда, выбрали президиум. Как всегда, в него вошли и сели. После чего была оглашена текущая статистика — на съезде присутствуют мандаты 29 членов ассоциации, а значит, съезд легитимен. За что единогласно и проголосовали. Правление отчиталось о проделанной за год работе и выполнении бюджета за 2005 год. Успешно работали несколько комитетов: юридический, бюджетный, технический, по вопросам интернет-телефонии, по вопросам безопасности и предупреждения правонарушений в информационных системах, по вопросам развития системы доменных имен. Великолепно зарекомендовали себя предприятие ассоциации UA-IX и третейский суд. Последний недавно получил в государственных органах официальный статус третейского суда. Съезд признал работу правления ассоциации удовлетворительной. Затем согласно повестке дня обсуждались направления деятельности и бюджет на 2006 год. Также был избран новый состав правления ИнАУ, куда вошли: Татьяна Попова, Борис Борисов, Александр Ольшанский, Валерий Пекар, Иван Петухов, Вадим Гарбуз, Эллина Шнурко-Табакова, Виталий Зубок, Олег Дрямов, Сергей Полищук.

В ИнАУ на сегодняшний день входят 47 действительных и 31 ассоциированный членов.

GEMBIRD®

- Аксесуари для ноутбуків
- Акустичні системи
- Навушники та мікрофони
- Комп'ютерні кабелі
- Миші і клавіатури
- Мережеве обладнання
- MP3 плеєри
- Блоки живлення
- Комутатори
- Контролери PCI, PCMCIA
- Адаптери USB
- CD, DVD диски

НАШІ ПАРТНЕРИ:

L7 Computers	8 (044) 242-69-31 Киев
TARGET	8 (0572) 58-58-05, 58-58-08, 58-58-07 Харьков
Алгри	8 (048) 37-97-06, 37-97-07, 37-97-15 Одесса
Алси	8 (044) 484-49-00, 484-48-37 Киев
Вайтек	8 (044) 246-43-43 Киев
Версия	8 (044) 554-27-47 Киев
Виктория	8 (8342) 56-65-67, 51-13-44 Ивано-Франковск
Ворлдвайд Мануфэкчуринг И Д. ООО	8 (044) 490-21-14, 490-21-16 Киев
Компания "DAKO" г.Севастополь	8 (0692) 54-00-10, 54-00-15 Севастополь
Диавест	8 (044) 251-11-11 Киев
Интерком	8 (0552) 22-32-70, 46-21-21 Херсон
Калина Трейдинг	8 (044) 451-42-82, 528-73-22 Киев
Кварк	8 (0542) 348-055, 348-056 Сумы
Комел	8 (044) 239-25-58 Киев
Компасс-Трейд	8 (044) 531-07-30 Киев
КПИ-Сервис	8 (044) 248-95-55 Киев
К-Трейд	8 (044) 522-62-22 Киев
КЭН ООО	8 (056) 370-24-72 Днепропетровск
Ланкорон	8 (044) 203-47-89 Киев
Ланжерон	8 (05562) 22112, 22118 Феодосия
МДМ	8 (044) 484-58-55 Киев
Н-Бис	8 (048) 777-70-70, 728-70-70 Одесса
Нео-Сервис	8 (0322) 94-81-81 Львов
Ньюкомп	8 (0432) 52-34-73 Винница
Протон	8 (0642) 585-060 Луганск
Роме Лтд. ООО ПКФ	8 (061) 220-66-15, 220-64-82 Запорожье
Сигма-профи ООО	8 (044) 280-0616, 280-4176, 280-0838, 280-0947 Киев
Скай-Лайн	8 (044) 238-68-00 Киев
ТЕСТ-98	8 (044) 451-85-27, 411-00-32 Киев
Техносервис г. Каменец-Подольский	8 (03849) 3-95-37 Каменец-Подольский
Фито	8 (062) 381-32-05, 381-34-72 Донецк
Фокстрот	8 (044) 423-04-56/58, 428-01-44/45/46 Киев
ЧЕЙН ООО	8 (044) 236-74-87, 236-28-81 Киев
ЧИП	8 (056) 370-46-00, 721-62-55 ,370-46-36 Днепропетровск
ЧП Шестопал А.Е.	8 (057) 751-00-44 Харьков

Ексклюзивні дистрибутори на території України:

Джі-Ем-Бі Україна

8 (044) 592-73-25

www.gembird.ua

Дако

8 (044) 417-12-34

www.dako.ua

AJAX-победитель

Денис ОСТАПЕНКО aka Sharp
sharp-c@yandex.ru

Принцип существования обычных активных сайтов основывается на постоянном обмене web-данными между клиентом и сервером. Клиент совершает какое-либо действие, в ответ на которое сервер присылает ему новую страницу с соответствующим контентом. Но все изменилось с приходом технологии AJAX.

Не так давно появившись, технология AJAX уже успела снискать почет и славу, придав web-страницам потрясающую интерактивность и удобство. С использованием AJAX созданы такие известные сайты, как *Google.Maps* (maps.google.com), *colr.org*, *backpackit.com*, почтовый сервис Google *Gmail* (gmail.com), *Ta-Da List* (www.tadalist.com) и *Flickr* (www.flickr.com). Шум вокруг AJAX начался с появлением сервиса *Google Suggest* (labs.google.com/suggest) — начиная вводить

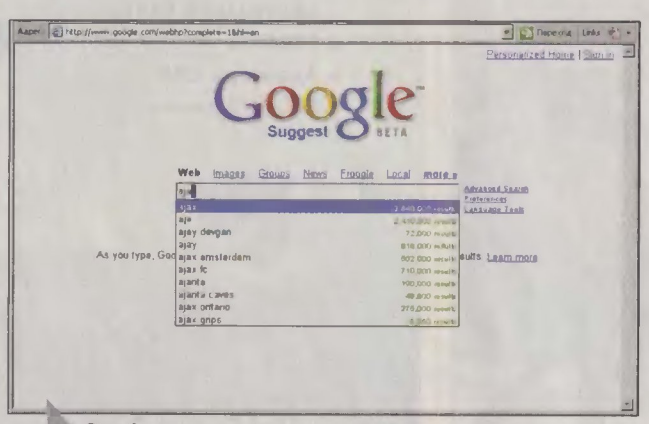


Рис. 1

запрос, пользователь видит прошлые свои запросы, начинающиеся с тех же символов, и число результатов поиска (рис. 1).

Что же это такое?

AJAX как он есть

AJAX — сокращение от «Asynchronous JavaScript And XML». Суть этой технологии состоит в том, что web-страница с помощью JavaScript асинхронно (т.е. не ожидая немедленного ответа) получает с сервера XML-файл с данными, которые она может разобрать и затем модифицировать документ в браузере соответствующим образом. Основой технологии AJAX является объект *XmlHttpRequest*, в Internet Explorer он заменен ActiveX-объектом *Microsoft.XMLHTTP* (в современных версиях — Msxml2.XMLHTTP). С его помощью можно, не перезагружая страницу, отослать на сервер GET- или POST-запрос, после изменения состояния объекта получить присланный сервером на запрос XML-файл, выделить из него содержимое и поступить с ним как подобает.

Что же теперь делать?

Попробуем не отставать от прогресса: напишем AJAX-приложение, не использующее перезагрузку страницы, которое будет перемножать два введенных пользователем числа, производя расчеты на сервере.

Для начала напишем серверный скрипт. В этой части серьезных изменений не предвидится, кроме того, что вывести мы должны не HTML-страницу, а маленький XML-файл.

В файл ajax.php:

```
<?php
$a = isset($_GET['a'])?$_GET['a']:-1;
$b = isset($_GET['b'])?$_GET['b']:-1;
$res = utf8_encode("<".?xml version=\"1.0\" encoding=\"UTF-8\"?".">\r\n<response>\r\n<data>\r\n".
$a*$b."\r\n</data>\r\n</response>\r\n");
header("Content-Type: application/xml");
echo $res;
?>
```

Как несложно заметить, мы получаем переданные через URL два множителя и помещаем их в переменные $a и $b. Если получить множители не удастся, т.к. их нет, поместим туда -1. Затем создадим XML-ответ. Обратите внимание на то, что просто написать <?xml в выводе мы не можем, т.к. интерпретатор может неправильно нас понять и начать ругаться. Здесь использованы переводы строк Windows — \r\n — вместо соответствующей процедуры Unix (\n) и кодировка UTF-8 (поэтому вся строка «обернута» в *utf8_encode*, чтобы независимо от кодировки скрипта результат получился в UTF-8).

А вот в клиентской части нас ждет самое интересное.

В файл ajax.htm:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01//EN"
"http://www.w3.org/TR/html4/strict.dtd">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=windows-1251" />
<title>Демонстрация технологии AJAX</title>
<script type="text/javascript"><!-
var req;
function processReqChange(){
 if(req.readyState == 4){
  if(req.status == 200){
   d = req.responseXML.getElementsByTagName('data')
[0].firstChild.data;
   updateObj('xmlObj1', d);
  } else {
   alert("Проблема с получением XML:\n" +
req.statusText);
  }
 }
}

function updateObj(obj, data){
 document.getElementById(obj).innerHTML = data;
}
function loadXMLDoc(url){
 if(window.XMLHttpRequest){
  req = new XMLHttpRequest();
  req.onreadystatechange = processReqChange;
  req.open("GET", url, true);
  req.send(null);
 } else if(window.ActiveXObject){
  req = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
  if(req){
   req.onreadystatechange = processReqChange;
   req.open("GET", url, true);
   req.send();
  }
 }
}
//-></script>
</head>
<body>
```

```
<h1>Демонстрация технологии AJAX</h1>
<input type="text" id="numa" value="34" /> * <input
type="text" id="numb" value="71" /> = <span
id="xmlObj1"></span>
<input type="submit"
onclick="loadXMLDoc('ajax.php?a='+document.getEle
mentById('numa').value+'&b='+document.getElement-
ById('numb').value); return false;">
<noscript>JavaScript должен быть включен</noscript>
</body>
</html>
```

При нажатии на кнопку выполняется функция `loadXMLDoc` с параметром `ajax.php?a=34&b=71`, где 34 и 71 — множители из полей ввода. Несмотря на то, что объект *INPUT* имеет тип *SUBMIT*, отправления какой-нибудь формы не происходит — для этого после вызова функции написано `return false`.

Функция `loadXMLDoc` первым делом проверяет, какой объект для AJAX поддерживает браузер: `XmlHttpRequest`, как у Mozilla, Firefox и Opera, или же ActiveX XMLHTTP, как у Internet Explorer и основанных на нем браузерах (в данной статье использовался Avant Browser). Их методы отличаются незначительно: в обоих случаях сначала создается экземпляр объекта —

```
req = new XMLHttpRequest();
```

или

```
req = new ActiveXObject("Microsoft.XMLHTTP");
```

(в случае с IE еще проверяется, удалось ли создать объект); затем созданному объекту назначается обработчик события `onreadystatechange` — им становится функция `processReqChange`.

```
req.onreadystatechange = processReqChange;
```

После этого создается соединение с сервером (в данном примере GET-запрос) —

```
req.open("GET", url, true);
```

и отсылаются данные запроса (нужно для POST-запроса, для GET оставляем пустым). Здесь проявляется различие этих объектов, заставляющее дублировать код — `XmlHttpRequest` требует обязательного параметра. Пошлем ему `null`.

```
req.send(null);
```

Пусть наш запрос достиг своей цели, и сервер прислал XML-ответ. По ходу будут возникать события `onreadystatechange` — но только тогда, когда объект будет находиться в состоянии готовности, т.е. когда XML полностью переслан, только тогда имеет смысл производить какие-то действия (если не считать, конечно, индикатора загрузки). Для этого и служит условие `req.readyState == 4`.

Запрос может увенчаться успехом (в таком случае код HTTP-ответа будет 200), а может и не увенчаться. Поэтому добавлена проверка на `req.status == 200` и в случае неудачи выведено диалоговое окно с описанием ошибки из переменной `req.statusText`. Свойство `status` может принимать, кроме `200`, и другие значения — например, `404` (file not found — файл не найден) и `500` (internal server error — внутренняя ошибка сервера).

```
req.responseXML.getElementsByTag
Name('data')[0].firstChild.data;
```

Эта длинная строка расшифровывается следующим образом: «от объекта XmlHttpRequest нам нужен XML-документ, который ему отдал сервер (responseXML); из него следует получить все тэги `<data>` в массив (`getElementsByTagName('data')`); взять из этого массива самый первый элемент (`[0]` — в JavaScript и других C-подобных языках нумерация элементов массивов идет с нуля); после чего извлечь из этого элемента текст, который он хранит (`.firstChild.data`).

Полученный текст в переменной `d` мы передаем функции `updateobj` вместе с параметром `xmlObj1` — это имя объекта, который мы хотим обновить.

```
document.getElementById(obj).innerHTML = data;
```

В этой строке мы присваиваем объекту с id, равным obj HTML-код, который находится между открывающим и закрывающим тэгом. Следует отметить, что для более широкого использования нужно сделать поправку — значения тэгам `INPUT` и `TEXTAREA` присваивается не с помощью свойства `innerHTML`, а с помощью свойства `value`. Таким образом, усовершенствованный код выглядит так:

```
function updateObj(obj, data){
 var obj = document.getElementById(objid);
 if(obj.nodeName == 'TEXTAREA' || obj.nodeName ==
'INPUT'){
  // Для TEXTAREA, INPUT
  obj.value = data;
 } else{
  // Для P, DIV, SPAN, LI, OPTION, BUTTON etc.
  obj.innerHTML = data;
 }
}
```

Решение возможных проблем

В ходе экспериментов может выясниться, что что-то не работает. Здесь изложены нетривиальные проблемы, с которыми пришлось мне столкнуться. Я использую IE-based браузер Avant Browser, версия 10.1.023 (www.avantbrowser.com), в нем иногда AJAX работать не хотел, как и JavaScript вообще. Найти причину этого явления не удалось, зато методом «научного тыка» нашелся способ исправления — если скрипты перестали работать, можно снять/установить флажок в меню *Сервис>Запретить апплеты Java*. Это «лечит». Возможно, эта же проблема касается и других IE-based браузеров, таких как, например, Maxthon.

Вторая проблема связана с неработоспособностью AJAX при излишне параноидальных настройках безопасности в MSIE. MSIE работает с AJAX через ActiveX-объект *Microsoft.XMLHTTP*, и если в настройках безопасности создание ActiveX-объектов запрещено, AJAX работать не будет. Например, это возможно, если сайт находится в зоне Интернета *Ограниченные узлы* (Restricted Sites).

Продолжение следует — в новой статье мы рассмотрим методы ускорения работы технологии, научим ее использовать флэш-ролики и расскажем еще много интересного.



Форма шифрует содержание

Сергей ПАРИЖСКИЙ
www.HeeL.net.ua

В этой статье мы разберем код сценария для шифрования и, соответственно, дешифровки текста, вводимого пользователем. Действовать мы будем с помощью встроенной php-функции `base_convert()`. Данный алгоритм имеет обратный аналог для расшифровки строки. Он подобен обычному смещению символов на n-ое количество символов, которое мы будем указывать самостоятельно. Именно из-за этого применение данного алгоритма отличается от тех случаев, при которых используется необратимый алгоритм хеширования — MD5. Для примера мы сделаем форму для ввода текста, который нужно будет зашифровывать/расшифровывать. Также сделаем переключатели, которые будут указывать, какое именно действие нужно выполнить над введенным текстом, и кнопку отправки, которая будет обновлять страницу и выводить результаты. Все это мы реализуем в одном сценарии.

Итак, создайте сценарий shifr.php и напишите в нем следующий код, для создания формы:

```
<html>
<head>
<title>
Шифровка/Расшифровка текста
</title>
</head>
<body>
<form action=shifr.php method=POST>
<!– поле для ввода текста 60X6 –>
Текст:<br /><textarea cols=60 rows=6
name=txt></textarea><br>
<!– переключатели для выбора действий над текстом –>
<input type=radio checked name=code value=enc>Зашифровать <br />
<input type=radio name=code value=dec>Расшифровать
<p>
<!– кнопка для выполнения действий –>
<input type=submit value=Выполнить>
</form>
<p>
```

Это пользовательская форма, в которой будет указываться обрабатываемый текст и действия, которые над этим текстом будут произведены (зашифровать или расшифровать).

Далее идет код сценария, который будет обрабатывать данные, полученные из формы:

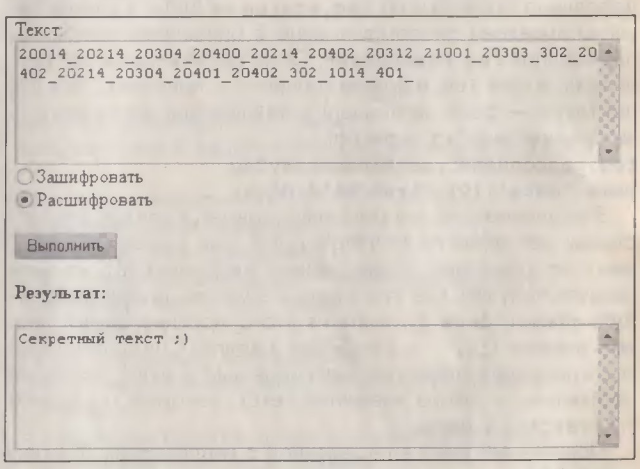
```
<?php
if (isset($txt) && isset($code)) //если передаются
текст и действия в качестве параметров
{
echo "<b>Результат<b>:<p>"; //выводим слово "Результат"
//ниже будет такое же поле для ввода, в котором будет находиться результат
echo "<textarea cols=60 rows=6>"; //аналогичное поле
60X6
if ($code==='enc') //если в качестве действий указано
"Зашифровать"
{
 $txt=StripSlashes($txt); //убираем лишние символы
 $en=''; //строка, в которой будет храниться зашифрованный текст
 for($i=0;$i<StrLen($txt);$i++) /* делаем цикл для перебора всех символов переданного текста */
 $en.=base_convert(ord($txt[$i]),25,5).chr(95); /* переводим каждый символ, разделяя символы знаком подчеркивания (код символа – 95) */
 echo $en; //выводим зашифрованную строку
}
if ($code==='dec') //если пользователь выбрал в качестве действия "Расшифровать"
{
$array=explode(chr(95),$txt); //разделяем текст от символа разделителя – _
$de=''; //очищаем строку для хранения расшифрованного текста
 while(list(,$char)=each($array)) //перебираем все элементы массива в цикле
 $de.=chr(base_convert($char,5,25)); /* осуществляем обратные действия для расшифровки строки */
echo HtmlSpecialChars($de); //выводим значение переменной как текст
}
echo "</textarea>"; //закрываем поле для ввода
}
//пишем конец сценария и страницы
?>
</body>
</html>
```

Как видите, сценарий вышел небольшой, даже совсем маленький. Основное внимание следует уделить строкам для шифровки и дешифровки. Для того чтобы зашифровать строку, мы используем функцию `base_convert()` следующим образом:

```
base_convert(ord($txt[$i]),25,5).chr(95)
```

Здесь мы узнаем код текущего символа с помощью функции `ord($txt[$i])`. Индекс `$i` у нас постоянно меняется в цикле, а цикл длится до тех пор, пока есть символы в строке. Таким образом, мы по одному символу шифруем всю строку и заносим все это в переменную `$en`, используя оператор `.=`, что аналогично написанию: `$en = $en. base_convert(ord($txt[$i]),25,5).chr(95)`.

Чтобы все символы не сливались, мы ставим между ними разделитель, в нашем случае это код 95 из таблицы ASCII, что равносильно символу нижнего подчеркивания _.



При расшифровке нашего текста мы используем обратные значения в функции `base_convert()`:

```
chr(base_convert($char,5,25));
```

Функция `chr()` выводит символ кода клавиши. При написании `echo ord('95');` будет выведено нижнее подчеркивание _.

Окончание на стр. 43

Делаем выводы

Алексей ФОМИНОВ

Вопрос: чем хороши плагины? Ответ: они добавляют в программу новые функции и возможности или расширяют уже имеющиеся без необходимости обновления самой программы. Создав программу, к которой могут подключаться плагины, разработчик неумышленно (наверное ☺) предоставляет сторонним программистам возможность расширения функциональности своего детища. Очевидно одно — программы от этого только выигрывают. Взять, к примеру, Winamp. К нему подключается несколько видов плагинов. Мы с вами уже разобрались, как писать плагины визуализации и плагины ввода. Эта статья посвящена написанию плагина вывода (output-plugin) для Winamp.

Продолжение, Начало см в МК, №№ 07/2006 (386), 16/2004 (291)

Согласитесь неплохо было бы иметь возможность не только что-то воспроизводить, но и кое-что записывать. Именно для этого и существуют плагины вывода. Принципом работы плагин вывода схож с теми видами плагинов, которые мы уже рассматривали ранее, но естественно, имеет и кое-какие отличия.

Итак, что же будет уметь наш плагин? Ничего особенного, он просто будет записывать в какой-нибудь файл «прямые» аудиоданные. Немного поясню. Из чего состоит аудиофайл, например, с расширением .wav? Он состоит из заголовка файла и аудиоданных. Наш плагин как раз и будет записывать аудиоданные, без заголовка. Некоторые скажут, что это довольно примитивно, но... моя задача — научить принципам работы с этим видом плагина, а уж вы потом пишите что хотите.

Итак!

Создаем проект динамически компонуемой библиотеки (DLL). Внимание! Имя откомпилированного файла обязательно должно выглядеть так: **out_название.dll**.

Для начала введем константу и переменные, которые нам понадобятся в процессе написания плагина.

```
const
 Latency = 1000; //Время ожидания (1000 миллисекунд=1 секунда).
 //Звуковые данные будем записывать длиной в одну секуду.
var
WrittenTime,
StartTickCount, //Переменная, с помощью которой будем фиксировать начальное время.
PausedTicks, //Переменная для фиксации времени нажатия паузы.
ASampleRate, //Частота сэмплирования (дискретизации).
ANumChannels, //Количество каналов (1 – моно, 2 – стерео).
ABitsPerSamp:integer; //Разрядность звуковых сэмплов (8 бит, 16 бит и т.д.).
```



```
Paused, //Переменная для определения состояния кнопки "Пауза" (true – вкл., false – выкл.)
Playing: boolean; //Переменная, которая будет показывать, происходит ли вывод (запись) или нет.
outf: textfile; //Переменная для определения файла, в который будем записывать.
```

Теперь приведу структуру, которая нам понадобится для написания плагинов вывода:

```
type
POut_Module =^TOut_Module;
TOut_Module = record
version: integer; //Версия модуля (всегда = $10).
description: pchar; //Описание модуля.
id: integer; //Идентификатор модуля. Не-nullsoft-модули должны быть >= 65 536.
hMainWindow: HWND; //Главное окно Winamp (Заполняется winamp'ом).
hDllInstance: THandle; //Хэндл DLL (Заполняется winamp'ом).
Config: procedure(hwndParent: HWND);cdecl; //Диалог конфигурации.
About: procedure(hwndParent: HWND);cdecl; //"about"-диалог.
Init: procedure;cdecl; //Процедура инициализации. Вызывается при загрузке плагина.
Quit: procedure; cdecl; //Процедура выхода. Вызывается при выгрузке плагина.
Open: function(samplerate: integer; numchannels: integer; bitspersamp: integer; bufferlenms: integer; prebufferms: integer): integer;cdecl; //Функция открытия музыкального файла. Возвращает значение >=0 – при успешном выполнении, <0 если произошла ошибка. Параметры samplerate, numchannels и bitspersamp я описал немного выше. Касательно двух оставшихся параметров (bufferlenms и prebufferms) скажу следующее: они игнорируются в большинстве (если не во всех) output-плагинах; содержат значение в миллисекундах; по умолчанию равны 0; переменная prebufferms должна быть <= переменной bufferlenms. Это все, что сказано об этих параметрах в официальном SDK.
Close: procedure; cdecl; //Закрывает все устройства вывода.
Write: function(buf: pchar; len: longword): longint;cdecl; //Функция записи. Возвращает 0 при успешном выполнении. Len – длина записываемых байт ( всегда <= 8192). Buf – прямые звуковые данные. Возвращает 1, если запись невозможна (пока еще).
CanWrite: function: longword; cdecl; //Возвращает количество байт, которые можно записать в данное время. Никогда сама по себе не уменьшится, если вы не вызовите функцию Write.
IsPlaying: function: integer; cdecl; //Возвращает не 0, если все еще происходит вывод (запись) или если данные в буфере ждут записи. То есть если произойдет закрытие плагина в то время, пока функция IsPlaying возвращает 1, мы обрежем песню.
Pause: function(pause: integer): integer; cdecl; //Возвращает предыдущее состояние кнопки pause.
SetVolume: procedure(volume: integer);cdecl; //Установка громкости (в пределах от 0 до 255).
SetPan: procedure(pan: integer);cdecl; //Регулировка левого и правого канала (в пределах от -128 до 128).
Flush: procedure(t: integer); cdecl; //Буферизует потоки и перезапускает вывод (запись) со времени, равного параметру t (в миллисекундах). Используется при перемотке.
GetOutputTime: function: integer; cdecl; //Возвращает время, которое прошло от начала воспроизведения (в миллисекундах).
GetWrittenTime: function: integer; cdecl; //Возвращает время записи в миллисекундах.
end;
```

Далее мы должны описать вышеуказанные функции и процедуры. Начнем с необязательных процедур (т.е. тех, которые должны быть описаны, но между **begin** и **end** не содержат код). Процедура **SetPan** регулирует баланс левого и правого каналов. Если то, что записывает ваш плагин, будет зависеть от баланса каналов, используйте параметр **pan** для определения положения этого бегунка. **SetVolume** используется для регулировки громкости записи. Если ваш плагин будет поддерживать эту процедуру, то для определения громкости, которую задал пользователь, используйте значение **volume**. Процедуры **Init** и **Quit** также оставляем пустыми.

Чтобы наш плагин смог открывать файлы, напишем код для функции **Open**:

```
function Open(samplerate, numchannels, bitspersamp, bufferlenms, prebufferms: longint): longint; cdecl;
begin
ASampleRate := SampleRate; //Получаем: частоту сэмплирования (дискретизации),
ANumChannels := NumChannels; //количество каналов,
ABitsPerSamp := BitsPerSamp; //разрядность звуковых сэмплов.
WrittenTime := 0; //Время с начала записи.
Paused := False; //Так как мы только открываем файл, то очевидно, что пауза не нажата.
StartTickCount := GetTickCount; //Фиксируем время открытия файла (оно нам понадобится в будущем) при помощи WinAPI-функции GetTickCount. Эта функция считывает время (в миллисекундах), прошедшее с момента запуска системы.
Playing := False; //Мы файл только открываем, поэтому вывод еще не начался.
FileMode:=2; //Разрешаем чтение и запись файла.
AssignFile(outf, 'c:\OUT_NULL.dbg'); //Присваиваем имя файлу, в который будем записывать.
Rewrite(outf); //Открываем его.
Result := Latency; //Если все нормально, то функция вернет значение >= 0.
end;
```

А вот процедура для закрытия плагина:

```
procedure Closed; cdecl;
begin
 Close(outf); //Закрываем наш файл.
end;
```

Теперь опишем функции для работы со временем **GetOutputTime** и **GetWrittenTime**:

```
function GetOutputTime:longint; cdecl; //Определяем время в миллисекундах...
begin //...которое прошло с начала вывода.
 if Playing then //Если в текущий момент происходит вывод, тогда определяем:
 begin
  if not Paused then //нажата пауза или нет. Если не нажата, то запускаем с момента вывода,
   Result := GetTickCount – StartTickCount //Прошло: текущее время – начальное.
  Else //В другом случае:
   Result := PausedTicks – StartTickCount; //время нажатия паузы – начальное.
 end
 else //Если переменная Playing содержит значение False, значит, вывод даже...
 Result := 0; //...не начинался, и результат функции будет равен нулю.
 if Result > WrittenTime then //если по каким-либо причинам результат функции...
 Result := WrittenTime; //...больше переменной WrittenTime, то мы должны приравнять его к значению этой переменной.
end;
function GetWrittenTime:longint;cdecl; //Определяем, сколько времени длится запись
begin
 Result := WrittenTime; //Результат функции равен переменной WrittenTime...
end; //...значение которой изменяется при вызове функции Write.
```

Пришло время описать, пожалуй, самую главную функцию, которая, собственно, и отвечает за запись. Вот она:

```
function Write(buf: PChar; len: longword): longint;
cdecl;
begin
 if WrittenTime = 0 then //Если функция вызывается впервые, тогда...
```

```
 begin
  StartTickCount := GetTickCount; //...переопределяем начальное время (потому как с момента вызова функции Open и до момента вызова функции Write могло пройти некоторое время)
  Playing := True; //Вывод начался.
 end;
 Inc(WrittenTime, (len div (NumCHannels*(BitsPerSamp div 8)))*1000 div Samplerate); //Увеличиваем значение переменной WrittenTime на величину времени, которое необходимо для записи данных длиной, равной значению переменной len.
 writeln(dbgf,buf); //Собственно, сама запись файла.
 Result := 0; //Если ошибок нет, функция возвращает нуль
end; //Здесь я не привожу код для обработки ошибок.
```

Кроме того, нам понадобится вот такая функция:

```
function IsPlaying:longint; cdecl; //Она определяет, происходит ли в данное время
begin //вывод файла или нет.
 if GetOutputTime < GetWrittenTime then //если время вывода меньше времени записи...
  Result := 1 //...значит, все еще идет запись
 else
  Result := 0; //в остальных случаях результат функции равен нулю
end;
function CanWrite: longword; cdecl; //Определяем, какое количество байт возможно записать в данный момент. Поскольку звуковые данные будем записывать фрагментами длиной в 1000 миллисекунд, мы не сможем записать ни один байт до тех пор, пока разница между временем записи и временем, которое прошло с начала вывода файла, не будет менее 1000 миллисекунд
begin
 if (GetWrittenTime - GetOutputTime) >= Latency then
  Result := 0
 else //Как только это условие выполнится, результат функции будет равен:
  Result := (Latency - (GetWrittenTime - GetOutputTime))*NumChannels*  (BitsPerSamp div 8)*SampleRate div 1000;
end;
```

А вот как должна выглядеть функция для работы с кнопкой паузы:

```
function Pause(pause: longint):longint; cdecl;
begin
 if not Paused then //Если переменная Paused содержит значение False, значит...
  Result := 0 //...кнопка паузы не была нажата.
 else
  Result := 1; //иначе - нажата
 if not Paused and (pause <> 0) then //Функция вызывается при нажатии пользователем кнопки "Пауза", поэтому, если она была в отключенном состоянии, то мы переводим ее во включенное.
  begin
   Paused := True;
   PausedTicks := GetTickCount; //Фиксируем время нажатия паузы.
  end
 else if Paused and (pause = 0) then //Если же она была во включенном состоянии,
  begin
   Paused := False; //то теперь мы ее отключаем.
   StartTickCount := StartTickCount + (GetTickCount - PausedTicks); //Изменяем начальное время, прибавив к нему разницу, которая прошла с момента нажатия кнопки "Пауза" до момента ее отжатия.
  end
end;
```

Следующая процедура вызывается в том случае, если пользователь во время вывода перематывает песню.

```
procedure Flush(t: longint); cdecl; //Параметр t представляет собой длину аудиофайла в миллисекундах.
begin
 StartTickCount := GetTickCount - t; //При перемотке мы должны изменить начальное время отсчета.
 WrittenTime := t; //Кроме того, изменяем значение переменной WrittenTime.
end;
```

Немного поясню. Допустим, длина песни — 10 000 миллисекунд, значение переменной `StartTickCount` до вызова процедуры `Flush` — 1000, текущее значение параметра `t` — 100 миллисекунд (т.е. именно столько прошло с момента начала воспроизведения). Пользователь перематывает песню на 200 миллисекунд вперед, и при этом вызывается процедура `Flush` с параметром `t`, равным 300 миллисекунд (100+200). Переменная `StartTickCount` в этом случае будет равна 800 (1100–300), `WrittenTime` — 300. Изменение этих переменных необходимо для того, чтобы функции `GetOutputTime` и `GetWrittenTime` после перемотки возвратили правильные значения.

И последние две процедуры:

```
procedure Config(hwndParent: HWND); cdecl; //Здесь происходит конфигурирование плагина
begin
ShowMessage('Диалог конфигурации');
end;
procedure About(hwndParent: HWND); cdecl; //Эта процедура предназначена для вывода окошка "About". Например ☺:
begin
ShowMessage('Алексей Фоминов (c), 2004 г.');
end;
```

Нам осталось лишь создать константу типа *TOut_Module* (например `OutMod`) и передать ее в качестве результата функции `winampGetOutModule`:

```
function winampGetOutModule: POut_module; stdcall;
begin
 Result := @OutMod;
end;
```

Да, и не забудьте описать вышеуказанную функцию в секции `exports` вашей библиотеки.

Про output-плагины — все. Но ведь к Winamp'у подключаются еще DSP-плагины и плагины общего назначения. О них мы поговорим в следующий раз. До встречи!

Окончание. Начало на стр. 40

Если написать обратную функцию: `echo chr('_')`, будет выведено число 95, которое обозначает код указанного символа.

Но перед тем как браться за расшифровку текста, мы должны отделить символы от разделителей. Если просто убрать разделители, то мы опять сливаем все символы воедино, и в результате теряется смысл. Чтобы ничего не поплыло, мы каждый зашифрованный символ, который состоит из n-го числа цифр, записываем в массив. Теперь нам будет удобно оперировать данными, и мы, перебирая массив, выполним обратные действия по расшифровке для каждого символа. Таким образом, в конечном результате мы получаем расшифрованную строку без каких-либо искажений.

Результат работы сценария можно видеть на **рисунке**: показана расшифровка текста, который был ранее зашифрован нашим сценарием. Обратите внимание, что, в зависимости от символа, он имеет разную длину цифр в зашифрованном виде.

Попробуйте с помощью сценария зашифровать текст: «Секретный текст ;)», как это выполнено на рисунке. Вы получите следующий зашифрованный текст в результате:

```
20014_20214_20304_20400_20214_20402_20312_21001_20303_302_20402_20214_20304_20401_20402_302_1014_401_
```

Количество знаков подчеркивания будет равняться количеству символов в исходном тексте, так как _ является разделителем между символами. Таким образом, можно сделать вывод, что первый код (20014) будет соответствовать большой букве «С» в расшифрованном виде. Также вы можете наблюдать повторение кодов — это означает, что символы совпадают. Например, два раза повторяется код «302» — это пробел.

Таким образом, недолго поломав голову, подобные шифры смогут с легкостью расшифровывать посторонние люди. Чтобы этого избежать, можно генерировать случайное число смещения каждый раз. Но даже это не сделает данный алгоритм полностью безопасным, так как все равно останется возможность обратного алгоритма для расшифровки.

Беседка «Моего компьютера»

ТРУРЛЬ
reader@mycomp.com.ua

Проблема

Сегодня пред нами исследование проблемы авторской гордости и ощущения красоты от своего творения.

Она присуща не только создателю Венеры Милосской, или «Войны и мира», или «Испанки с острова Мальорка».

Она сопровождает любого автора, который собственноручно (собственномысленно) сотворил нечто прекрасное, чего еще не существовало в Мире. И это творение может появиться в любой области человеческого бытия. Не исключая...

...совершенно верно — программирования!

Жаль только, что изящество форм, бесподобность линий и чистота красок в этой области искусств так незаметны для непосвященных! Талант создателя может распознать только такой же гений, который оценит и размер файла, и миллисекунды отклика на обработку команд, и магию интерфейса.

Так что тех «программеров», кто копипастит куски чужих программных или html-кодов, просьба следующее письмо не читать — вам еще рано.

«Привет, Трурль! Хотел бы обратиться к программистам — читателям МК. Вот, бывает, пишет человек программу, и знает, что ему не обойтись без какой-то функции или визуального оформления, но у него есть компонент, решающий эту проблему. Написать свое, подобное, нет или времени, или знаний.

Как поступить в этой ситуации?

Все-таки использовать чужие дополнительные компоненты? А не грызет ли потом совесть за то, что программа не вся сделана самостоятельно, а только ее часть (хоть и в большей мере)?

P.S. Помести, пожалуйста, мой электронный адрес, может, кто-то захочет ответить...» С уважением, **Паша aka Energizer**

Реально оценить удовольствие от творческого процесса может только такой же автор-созидатель в Душе. Согласны?

Для тех, кто — «да», вот вам адрес Паши, как он и просил: **energizer2004@mail.ru**. Но, пожалуйста, и нас проинформируйте о ваших умозаключениях, мы ж тоже в свободную минутку код пописываем.

Школа доброго родителя

Секретная информация для добропорядочных граждан, имеющих в доме два вида прекрасных сущностей — детей и компьютер!

Речь пойдет о компьютерной опасности. Кому кто опасен, сейчас поймете.

Итак, есть два вида угрозы.

Первая — если ваши дети уже пять раз собрали и разобрали компьютер, повставляли туда какие-то части из пылесоса (для ускорения всасывания сайтов из Интернета), вмонтировали вентилятор от кондиционера (теперь комп еще и пиво охлаждает), и все это работает и жужжит.

Другой повод бить тревогу — когда ребенок к восьми годам уже пару раз переписал исходный код ОС Виндовс XP (так что тот теперь работает на 286-м процессоре), а теперь дописывает четырехмерный движок для «Дума».

Если описанные опасности происходят не в том порядке — это все равно не повод для спокойствия. Также не следует расслабляться, если вы просто не понимаете, о чем ребенок вслух с компьютером общается.

Ребенка нужно спасать. Вытаскивать из уютного многомиллионного транзисторного гигагерцечастотного мира. Потому что реальный мир тоже требует регулярного в него хождения и погружения в обстоятельства. Хотя бы для того, чтобы знать, где какой имеется открытый канализационный люк, чтобы уметь их обходить, а также научиться избегать тех подворотен, где вечерами «колядуют» обкуренные уродцы...

Рецепт прост: ребенку нужно отбить интерес к теме занятий. А кто или что это делает лучше всего?! Вспомните свою молодость. Что, уже догадались?! Завидую.

А я вот никогда бы не додумался, если бы не письмо от нашего умного читателя **Delta RuBoarda**.

«Сидя на первой паре по «Архітектурі ЕОМ», я хокку придумал, чтоб не заснуть».

* * *

Архитектура ЕОМ
Soft, Hard
Как это нудно...

В общем, отдавайте детей учиться на компьютерные курсы, на компьютерные факультеты. И заставляйте их приносить только пятерки.

А почему вдруг Трурль, сам полностью электрический, борется с компьютерным маньячеством? Отвечаю: потому что еще не было ни разу, чтобы зашедший в редакцию за гонораром милый автор не свинтил с него какую-нибудь плату расширения.

Кстати, если вы думаете, что круг творческих жанров, которыми владеет читатель **Delta RuBoard**, ограничивается лишь хокку, то вот вам еще одно творение. На этот раз в жанре поэтического триллера. И опять оно окажется бесценным откровением для родителей.

* * *

Дома стоит красивый компьютер,
Папа над диссером дома пыхтит,
Сделал наш мальчик формат из-под DOS'а.
Больше юнца ни увидит никто!

(Прим. ред.: «диссер» — это такая форма научной работы, в которой человек пишет о своих открытиях, которые он сделал ранее всех живших на земном шаре. Бывает надежда, что иногда она несет в Мир частицу Объективной Истины.)

Школа доброго спамера

«Хаюшки, Трурль! Я долго думал, написать ли тебе или не написать, и наконец решился. У меня появился повод! Повод печальный и несправедливый: ко мне на мыло не приходит ни одного спам-письма-а-а-а!

А ведь я не ненормальный. У меня есть аж 3 почтовых ящика: в pochta.ru, yahoo.com и нынешний Гмэйл. В Сети я провожу не менее 6 часов в день. Регулярно участвую в форумах. Неужели я такой особенный?

Подскажите, что мне делать?» **PRIZR@K**

Думал не публиковать Призраковый почтовый адрес, а то бы вы ему из сострадания накидали в ящик всяких глупостей, а он подумал, что наконец и сам приобщился к великой почтенной армии спамерских жертв.

А ведь это звание действительно нужно заработать. А то каждый чайник, понимаешь ли, только зарегистрировавшись на безвестном бесплатнике, тут же желает почитать шаровой рекламы. А ее на всех не хватит, она только для избранных, не так ли?

Теперь вопрос: знаете ли вы, почтеннейшие, что когда спамер предлагает к продаже список наворованных адресов, то просит за свое злодейство сумму, в которой именно ваш адрес оценен примерно в 2 коп. Не верите, гляньте в прайс и поделите количество адресов на цену.

С одной стороны обидно, что нас так дешево продают, с другой — где наши законные проценты с прибылей?

Но, возвращаясь к читательской просьбе. Еще не было случая, чтобы мы не прислушались к пожеланиям (пусть даже высказанным в скромной застенчивой форме) людей, которые платят за наш журнал свои родные гривны. Так вот вам адрес спаможелателя: **khortyiks@gmail.com**.

Телефонный Интернет...

...лучше для кармана нет?..

«Здравствуйте, Трурль. Хочу спросить: говорят, что в нашей стране очень мало пользователей Интернета, использующих для входа мобилку?

И я к таким отношусь, но вот вопрос — тарификация. Дело в том, что при использовании данного типа соединения с меня берут больше, чем должны. То есть за один простой e-mail я отдаю до 0.25 грн. (это относительно немного, но если шлешь не один, а 10 сообщений...), а должно быть — 0.019 грн. За icq плачу 0.78 грн., когда по тарифному плану должен 0.03 грн.

При этом трубка показывает действительно тот размер закачек, что сообщает оператор, а программа — в 3–4 раза меньше. Причем аппарат не поддерживает двойную закачку, и нет программ, которые лезут скрыто обновляться.

Очень хочу услышать отзывы и рекомендации от других пользователей подобного доступа, которые используют такое соединение или что-то в этом понимают. Буду благодарен за любую помощь или информацию». С уважением, **Андрей**

Видите, и вновь финансовая тема не отпускает нас.

Мобильные Интернетчики, если кто-то из вас узнает в приведенных числах результаты и своих подсчетов, и вы сегодня уже знаете, где находится финансово-временная флюктуация, через которую утекают ваши денежки, то пишите. Потому что гривны утекают из нашего измерения, в котором считают деньги до стипендии и зарплаты, в другое измерение, в котором, как в том анекдоте: «десять приконченных старушек — уже червонец».

Романсы провайдерских финансов

Недавно у нас зашел разговор о хитр... об «особенностях расчета трафика» отдельными провайдерами. Это когда при Интернет-серфинге украинский трафик считается вам за рекламную цену, а иноземный за дорогущую.

Представляется, что следующий этап «оптимизации цен» будет, когда внутригородской трафик для местных жителей будет чуть дешевле, а загрузка сайта из другого **города** — уже в тысячу раз дороже...

И сама собой возникала у нас читательская тема поиска отечественных Интернет-ресурсов, которые помогут добыть полезную информацию без опаски за семейный и личный бюджет. Противодействие юзеров провайдерской нажив... «особенностям расчета трафика» выливается в обмен ссылками. Ими делится автор поднятого вопроса, читатель **Мурлыка**.

«Здравствуйте. Благодарю всех откликнувшихся на мой вопрос читателей. И продолжение темы хочу предложить несколько интересных УА-ресурсов ☺.

Из государственных:

Официальный сайт нашего президента — **http://www.prezident.gov.ua**

«Верховна Рада України» — **http://www.rada.gov.ua**

Официальный сайт КабМина — **http://www.kmu.gov.ua/control**

Официальный сайт Кевской мерии — **http://kmv.gov.ua**

Официальный сайт Киевского ГорСовета — **http://kmr.gov.ua**

«Рада національної безпеки і оборони України» — **http://www.rainbow.gov.ua/**

Официальный сайт «Центральної виборчої комісії України» (актуально перед выборами посмотреть, к примеру, кто входит в какую-то партию или блок) — **http://www.cvk.gov.ua**

Из общепользовательских:

«Хостинг Обыкновенный» — *Бесплатный хостинг* — **http://ho.com.ua**

Еще один бесплатный хостинг — **http://www.alexia.com.ua/hostfree.shtml**

Украинский поисковик — **http://search.com.ua**

Украинский каталог компьютерной литературы — **http://ualib.ho.com.ua».**

Анатомия Интернета

«Привіт, Трурль. Недавно, «риючись» в Інтернеті, натрапив на декілька цікавих сайтів: **oldgames.nu, staregry.krakow.pl, romnation.net**.

На цих сайтах можна знайти багато ігор під різні системи (деякі досить рідкісні для нас). Думаю, дані ссилки будуть цікаві як старшому поколінню (дехто згадає свою молодість на ZX Spectrum), так і молоді. Там можна знайти деякі старі, але від того не менш цікаві ігри». **Володимир Родич**

В старые игры нужно играть.

Это полезно. То есть как «почему»?

Если бы погружение в прошлое не имело значения для будущего, то люди не выдумали бы такой удивительный школьный предмет, как История, и не привили к нему бешеную любовь (вспомните себя) многим подрастающим поколениям.

В процессе играния вы автоматически будете совершать путешествия во времени в прошлое. Сначала недалекие — в свою молодость или в молодость своих родителей. Затем, освоившись, сможете постепенно погружаться в более древние времена.

Согласитесь, неплохо было бы лично отговорить троянцев тащить в город здоровенную деревянную лошадь, или собственноручно спилить напильником боек пистолета у Дантеса?..

Компьютерные байки... о байках

История, которую вы прочитаете сейчас, так забавна, что, как говорили классики, «слишком хороша, чтобы быть правдой». И Трурль, руководствуясь традиционной редакционной цифровой политикой безопасности, просто *автоматически* подверг ее сомнению. И даже переспросил ее автора, «не умножал ли тот сущности при описании»? Ответа пока нет.

Так что ответите вы, уважаемые читатели. И можете заработать редакционный календарь, полагающийся за байку, вместо ее автора... Если найдете в Сети источник, откуда это скачано.

Если не найдете, автор получит приз. Нет, он получит два календаря! В знак компенсации за моральные страдания. За редакционное недоверие.

Нет, он получит (а может, вы?) два календаря с автографами тех редакторов, на которых укажет. И один сможет подарить другу МК-шнику.

«Прива, Трурль! Пишу вот по какому поводу: когда-то в нашем журнале была рубрика «Баек из системников».

Так вот, и я как очевидец хочу внести свою лепту в нее. На прошлой неделе пошли с другом отнести по гарантии сгоревший флэш-брелок на 256 метров в один из домов электроники нашего города... Ну, типа косые глаза не видели, как кривые руки неправильно соединили хаб USB. Авось прокатит по гарантии.

Заходим, значит, в гарантийный отдел, а там перед нами семья принесла домашний комп, тоже по гарантии. Ну, мы стали в очередь, ждем. Смотрим, у парня, который разбирал их бокс, глаза стали большие, как «рупь олимпийский», а затем к нему начали сбегаться все работники паяльника и отвертки посмотреть на что-то.

Оказалось, в системнике на винте лежит дохлая и уже сухая ЗМЕЯ!

Как выяснилось, у этой семьи была ручная змейка в квартире, и она как-то уползла. Искали-искали и не нашли, а она, наверное, заползла на «веник» погреться, и что-то там у нее не заладилось. Вот такие дела.

P.S. С брелоком прокатило. Поменяли». **Astra**

БОС (Беседочная Обратная Связь)

Пишет читатель **Вячеслав**. Он напоминает, что недавно читательница **Glucky** предложила украшать корпуса системных блоков наклейками, подобными тем, которыми облепливают бамперы автомобилей. Любви и внимания эти электронные устройства имеют от своих хозяев не меньше, чем колесные. Помните виртуальные наклейки из нашего 4-го номера: **«Ветеран машзала»**, **«Не мешайте, я думаю»** и проч.?

И вот Вячеслав развивает тему (а мы слегка недоумеваем, почему это только он один снизошел до креатива... при таком известном количестве инициативных творческих личностей среди наших читателей?).

«По поводу предложения Glucky. Появилась пара фраз.

«Мышь сыром не кормить!»

«Клава не пьет!»

«Any key» *(возле стрелки к кнопке Reset).*

«Крысодром» *(надпись на коврике).*

«Не уверен — не влезай!» *(на крышку системника).*

«Сносить или не сносить? Вот в чем вопрос...» *(под логотипом с предустановленной ОС)».*

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри



artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentuim® D

599

3175 грн*

Intel® Pentium® D 820
512mb DDR2 ram (dual)
int. Intel GMA950 128mb
80gb SATA II 7200 HDD
8 channel HD Audio
DVD/CD-RW Combo drive
Gigabit LAN, FireWire
microATX 300w case

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO900
* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.
Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

TechnoPark www.technopark.ua (044) 594 15 15

intel Pentium® D inside™

Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її відділень у США та інших країнах



просто Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...
Космічні швидкості – безмежні враження

Ми живемо в епоху надвеликих швидкостей. Кожна мить має значення. В стрімкому калейдоскопі наших вражень головне – помітити й запам'ятати важливе.
Завдяки функції **MagicSpeed**, неймовірна швидкість реакції матриці 2 мс в нових моніторах Samsung робить їх незамінними для любителів карколомних блокбастерів та динамічних комп'ютерних ігор.

MagicColor MagicBright² MagicContrast MagicTune™

MagicSpeed

2ms



SyncMaster 740BF/940BF

МТІ	(044) 4583434	ДатаЛюкс	(044) 2496303
Фокстрот ІТ	(044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
Алгрі	(0482) 301450, 301451	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