Еженедельный источник полезной информации

МОЙ КОМПЬЮТЕР

#15
15 (394)
10.04-17.04.2006



#Софт-пробирка

Казус Винукс

Разработчики очередного дистрибутива Linux назвали его звучным именем Linux XP Desktop. Создатели позиционируют свою систему как полноценную замену Windows XP для офисов. Продукт основан на технологиях мировых лидеров рынка — корпораций RedHat и Novell, работает на русском языке, максимально совместим с Windows, дружелюбен к пользователю.

26



#Web-стройка

Контент?! Есть контент!

Система Управления Контентом CMS — это, по сути, уже готовый сайт с набором средств для пополнения информации. Сегодня знакомимся с CMS Lend Down Under.

38

#Железный полигон

Акустическая классика показывает класс

Обзор-тестирование компьютерных аудиоколонок Edifier классического формата 2.0. И компьютерная акустика может радовать отличным звуком.

стр.22



#Интернет-сервисы

Любимый город из космоса

12



Разработчики из Google не перестают удивлять мир своими новыми невероятными продуктами. Одним из таких является программа Google Earth, с помощью которой можно увидеть Землю из космоса. Ей под силу показать даже ваш родной дом.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 35327



Edifier The Audio Artist

ДЕРЕВЯННАЯ АКУСТИКА №1 НА КИТАЙСКОМ КОМПЬЮТЕРНОМ РЫНКЕ

www.edifier.com.ua

Издательский дом «Мой компьютер» — My Computer Publishing House



просто Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...
Багатство можливостей розширює погляд

Нові мультимедійні монітори Samsung **931MP/932MP**, окрім якісної роботи, пропонують безліч варіантів для відпочинку із незмінним задоволенням.

Функція **MagicTuner** забезпечує телевізійний сигнал надзвичайної чіткості у будь-якому форматі та дозволяє монітору працювати автономно, без підключення до комп'ютера.

Завдяки функції **MagicBright²** користувач має можливість здійснювати точне настроювання яскравості й насиченості кольорів за власним смаком.

MagicColor MagicTune MagicSpeed MagicContrast

MagicTuner

MagicBright²



SyncMaster 931MP/932MP

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

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №15,
10.04.2006. 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.
Элистолярный 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 № **2074**
Печать обложки: Типография «День Печати»
тел.: (044) 559-2655
Цена договорная.

ВНИМАНИЕ, ПРОМОКАЦИЯ

Условия конкурса на странице 4

ОГЛАВЛЕНИЕ

01 Надежда ШАДНАЯ
Любимый город из космоса
Программа Google Earth от одноименного портала.
стр. 12–13 — 01

02 Надежда НИКОЛАЕВА
Наши читатели выигрывают всегда
Репортаж о выставке «Инфоком+ 2006» и розыгрыше призов по подписке.
стр. 14–16 — 02

03 Константин СЫРОВАТСКИЙ
НЕэкстремальный разгон
Выжимаем максимум из системы на процессоре под Socket 754.
стр. 17–19 — 03

04 Id
Интернет на тарелке
Спутниковый Интернет: регистрация у провайдера, пополнение счета и т.д.
стр. 20 — 04

05 Александр ФОНН
Акустическая классика показывает класс
Компьютерные колонки Edifier формата 2.0, начального и эконом-класса.
стр. 22–24 — 05

06 **Снова весна!**
Новый всеукраинский конкурс цифровой фотографии.
стр. 25 — 06

07 Сергей ЯРЕМЧУК
Казус Винукс
Дистрибутив для офисов: Linux XP Desktop
стр. 26–28 — 07

08 Сергей и Марина БОНДАРЕНКО
Фотоманипуляции
Приемы оформления фотографий в Photoshop.
стр. 30–32 — 08

09 GRIFFpalkan
Это не игрушка! Это игрофон...
Игры и ПО для одного из первых смартфонов.
стр. 33–35 — 09

10 Кирилл ФРОСИНЯК
Ай, точка, знать она сильна
Добавляем звук и анимированный текст в презентацию Power Point.
стр. 36–37 — 10

11 Kiber-Mazai
Контент?! Есть контент!
Land Down Under, новый движок для CMS.
стр. 38–40 — 11

12 Вячеслав КЛИМЕНКО
Своя игра
Азбука геймдева.
стр. 41, 43 — 12

13 Владислав (go-get) ФУРДАК
Рисуночное письмо
Пишем программу для рисования символами.
стр. 42–43 — 13

14 ТРУРЛЬ
Беседка «Моего компьютера»
Служба весенней помощи.
стр. 44–45 — 14

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

Обтаможенный Интернет

Российская федеральная таможенная служба пресекла инициативу отдельных подразделений своего ведомства, предлагавших проводить таможенное оформление информации, передаваемой по Интернету. Все началось с того, что Центральное таможенное управление обратилось в ФТС с вопросом: как оформлять программные продукты, мобильный контент и другую информацию, передаваемую по сети Интернет, при помощи оптико-волоконной связи или спутниковых систем? Сомнения таможенников можно понять. Во-первых, соответствующему оформлению подлежит перемещаемая через границу электроэнергия. Во-вторых, информация тоже имеет ценность, например: отправка программных продуктов за рубеж является экспортной операцией. Получив этот запрос, правовое управление Федеральной таможенной службы проанализировало законодательство и решило, что Интернет не входит в ее компетенцию. Под товарами, подлежащими таможенному контролю, понимается только перемещаемое через таможенную границу любое движимое имущество и транспортные средства.

Источник: *Internet.Ru*

Интернет закончился

По мнению авторов доклада «**Лицо Сети**» (*The Face of Web*), исследовавших развитие Интернета на примере двенадцати стран мира, прошедший год ознаменовал завершение этапа бурного роста абонентской базы сети, четко обозначив двух лидеров — Японию и Китай. Япония отличилась наиболее высоким уровнем вхождения этой технологии в жизнь простых людей. По итогам опроса жителей этой страны, примерно девять человек из десяти признались в том, что хотя бы раз пользовались Сетью в течение последнего месяца. Китайцы, как и следовало ожидать, взяли числом. Здесь типичный интернетчик проводит в Сети около 17.9 часа в неделю, а уровень вхождения достиг 50%. Если так пойдет и дальше, то скоро китайцы смогут опередить и занявшую второе место по этому показателю Южную Корею, где месячная аудитория Интернета составляет 68%. Всего было опрошено 6500 взрослых пользователей, проживающих в Бразилии, Канаде, Китае, Франции, Германии, Индии, Японии, Мексике, России, Южной Корее, в Соединенном Королевстве и в США. Франция продемонстрировала наиболее высокие темпы роста абонентской базы: там число регулярных пользователей выросло с 48% до 60%. Ожидается, что в будущем заметный рост этого показателя будет обеспечиваться благодаря обладателям мобильных телефонов и пользователям интернет-телефонии. Это же касается и Великобритании с Германией. В Соединенных Штатах в минувшем году особо заметного роста числа пользователей замечено не было, однако авторы доклада указывают на постепенное изменение структуры абонентской базы. По мере того как растет число пользователей ноутбуков, растет и интерес к технологиям беспроводного доступа в Интернет. На сегодняшний день хотя бы раз в месяц беспроводным доступом пользуется примерно треть опрошенных жителей США и Канады.

Источник: *Internet.Ru*

Источники:

Internet.Ru: www.internet.ru

ПРОГРАММЫ

Космическая шифровка

Математики из токийского университета предлагают использовать радиошум квазаров в качестве источника случайных чисел для генерации одноразовых ключей в криптографии. Квазары — космические объекты, излучающие в десятки раз больше энергии, чем самые яркие галактики (судя по всему, источником энергии для них являются находящиеся внутри квазаров черные дыры). Ближайший из известных квазаров находится в 2.2 млрд. световых лет от Солнечной системы, но он отлично виден с Земли, а его излучение можно относительно легко зафиксировать в любой момент времени. Идея японских ученых из *Национального технологического института информатики и коммуникаций* заключается в том, чтобы использовать радиосигнал квазара для генерации одноразовых ключей в криптографии. Отправитель и получатель зашифрованного сообщения заранее договариваются, какой квазар и в какое время они используют в качестве источника информации, а потом одновременно генерируют одинаковый ключ. Этот шифр позволяет отправителю зашифровать сообщение, а получателю — расшифровать его. По мнению изобретателей, использование сигнала с квазаров позволяет создать идеальную криптографическую систему, поскольку силу и частоту излучения этих космических объектов невозможно прогнозировать. На самом деле квазары излучают в очень широком спектре, и характеристики излучения меняются совершенно случайным образом. В этом их преимущество перед компьютерными генераторами «псевдослучайных» чисел. В принципе, для использования этой схемы даже не обязательно иметь радиотелескоп и другое оборудование. Японцы предлагают создать онлайновую систему записи и трансляции сигнала квазаров. Если организовать вещание через Интернет, то идеальным источником случайных чисел может воспользоваться любой желающий. Изобретатели уже подали две заявки в американское патентное ведомство. Впрочем, ряд экспертов отмечают, что потенциально слабым местом в этой системе является сама радиоантенна, которая не защищена от радиоатак злоумышленников. Например, злоумышленник может подать на антенну свой собственный сигнал под видом сигнала квазара.

Источник: *Вебпланета*

Виртуальный сервер отложен

Управляющий группой серверных продуктов Microsoft *Джеймс Ни* сообщил, что выход первого сервис-пака для виртуальной машины *Virtual Server 2005 R2* отложен на следующий год. Обновление будет содержать поддержку виртуализации процессоров Intel и AMD, а также теневое копирование томов (Volume Shadow Services). Выход бета-версии сервиса-пака по-прежнему ожидается в конце 2006 года, сообщает *ZD Net*. Программный па-

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.posht.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья - www.ukrpressa.kiev.ua.

Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Самміт* 254-5050,
KSS* 270-6220,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Самміт-Кременчуг (05366) 3-2188
Приватна доставка (05366) 2-5833
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
ЧП Цандра 97-1515,
Львовский курьер 21-2201
Самміт-Львов (0322) 74-3223
Николаев
Боу-хау (0512) 47-2003
Самміт-Николаев (0512) 56-1069
Одесса
МиК (0482) 37-5264
Севастополь
Встар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Симферополь
Клуб бухгалтеров (0652) 27-2019
Самміт-Крым (0652) 51-2493
Харьков
Самміт-Харьков (0572) 14-2260
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
Пресс-курьер (03249) 2-2250
От А до Я (03249) 2-9117

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

кет Virtual Server предназначен для создания нескольких виртуальных серверов на одной физической машине, работающей под управлением Windows Server 2003. В данном секторе Microsoft столкнулась с жесткой конкуренцией со стороны компаний *VMware* и «открытого» проекта *Xen*. Софтверному гиганту в декабре прошлого года даже пришлось снизить цены на Virtual Server 2005 R2 с $999 до $199 за корпоративную версию, и с $499 до $99 — за стандартную. Между тем, Microsoft возлагает большие надежды на проект, носящий кодовое имя **Viridian**. Однако гипервизор Viridian, оптимизированный для 64-разрядной архитектуры и работы в связке с *Longhorn Server* (серверный вариант Windows Vista) появится на прилавках не раньше 2008 года.

Источник: *Компьюлента*

DOSтальгия

Впервые за последний год обновился эмулятор **DOSBox**. Большинство улучшений в версии 0.65 связано с графической системой (основные изменения затронули эмуляцию режимов VESA и CGA). Несмотря на дробный номер, программа уже сей-



час достаточно стабильна. Система DOSBox реализована для множества платформ (Microsoft Windows, Linux, MacOS X и даже BeOS и OS/2) и позволяет запускать старые игрушки, написанные для DOS и не работающие (или частично работающие) на современных компьютерах без эмуляции. DOSBox официально поддерживает множество игр (их полный список приведен на сайте), на последних его версиях даже получается запускать Microsoft Windows 3.1. Естественно, такая полезная программа не смогла не заслужить популярности у поклонников старых игрушек, и за последний год ее дистрибутив был скачан 1 000 000 раз (что в сумме с прошлой историей загрузок дает 2 000 000 скачиваний). Поскольку работать с командной строкой DOS не всегда удобно, энтузиастами было написано множество программ-загрузчиков для различных платформ. Если говорить о Windows, то самой популярной из них является *D-Fend*.

Источник: *Компьюлента*

Музыкальный Linux

Стала доступна новая версия **0.39** необычного дистрибутива *Linux* под названием **Musix**. Этот дистрибутив специально предназначен для музыкантов. В нем собрано огромное число бесплатных программ для работы со звуком, с помощью кото-



рых можно записывать и прослушивать аудио, редактировать и микшировать треки, удалять шум с записей, восстанавливая их, добавлять эффекты, записывать аудиодиски и многое другое. В последней версии до версии 3.5.1 обновлена оболочка KDE, обновлен Rosegarden4 1.2.3, улучшен интерфейс, обновлены многие приложения. Размер 684 Мб. Качать тут: **www.musix.org.ar/en/download.html**.

Источник: *3D News*

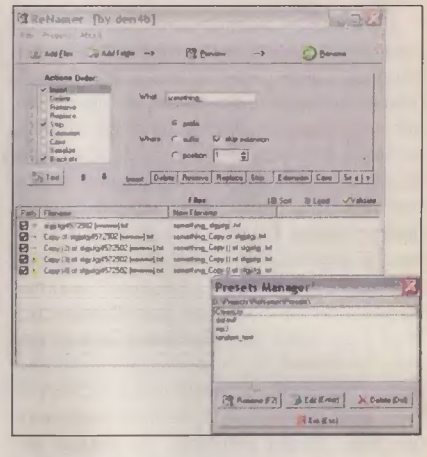
Обновление MacOS X

Компания **Apple** выпустила шестое обновление для своей операционной системы **MacOS X 10.4 Tiger — 10.4.6**. Оно исправляет множество мелких ошибок и улучшает работу системы в целом. В частности, улучшена поддержка Bluetooth, улучшена работа iWork, добавлена iSync 2.2. Кроме того, в MacOS X 10.4.6 улучшена идентификация 802.1x, исправлены ошибки в FileVault, Mail, iChat, Terminal и Disk Utility. Также было улучшено быстродействие iDisk и WebDAV. Обновление можно скачать через систему Software Update. Что и рекомендуется немедленно сделать.

Источник: *3D News*

Переименуй файл

Вышла свежая версия удобной утилиты **ReNamer 3.00**, небольшой бесплатной



программы, которая имеет широкие возможности по переименованию файлов, в частности: изменение префиксов, суффиксов, замену частей слова, названия или букв, изменение реестра, удаление скобок, добавление порядковых номеров, удаление цифр и символов, изменение расширений файлов. Программа позволяет комбинировать различные действия с файлами, устанавливать правила и т.д. Кроме того, ReNamer поддерживает работу с ID3v1, ID3v2 и EXIF, можно также переименовывать папки.

Источник: *iXBT*

Источники:

Вебпланета: www.webplanet.ru
iXBT: www.ixbt.com
3D News: www.3dnews.ru
Компьюлента: www.compulenta.ru

ТЕХНОЛОГИИ

Alcatel съела Lucent

Компании-производители телекоммуникационного оборудования **Alcatel** и **Lucent Technologies** объявили о достижении окончательного соглашения о слиянии. Сумма сделки составила $13.4 млрд. Общая прибыль двух компаний составит $25.4 млрд (€21 млрд), что примерно эквивалентно показателям лидера в данном секторе — *Cis-*

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 «Сити книга», ул. Келецкая
Поток на углу Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
Киоски «СВ-почта»
Донецк
Киоски «Союзпечать»
Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3053960
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. Хмельницкая, 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 Одесса»
Оптовая продажа:
ул. Костанди, 100
Полтава
киоски Полтавского почтамта
Тернополь
почта «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
газетный рынок
магазин «BOOKS»

co Systems. Также они получат большее влияние при урегулировании цен с клиентами и более мощную исследовательскую



и производственную базы. Согласно условиям сделки, акционеры Lucent получат 0.1952 ADS (американские депозитарные расписки) за каждую обыкновенную акцию Lucent, которую имеют сейчас на руках. Lucent оценена в $3.01 за акцию, что немногим меньше пятничного курса акций на нью-йоркской фондовой бирже, который составил $3.05. Несмотря на эту скидку, исполнительный финансовый директор Lucent *Джон Крицмахер* назвал сделку «честной и объективной». Текущая цена на 6.7% выше той, которую Lucent имела до объявления о слиянии, впервые озвученном 10 дней назад. Компании намерены завершить сделку в течение 6–12 месяцев. Однако аналитики говорят, что французское и американское правительства, вероятно, будут тщательно контролировать процесс слияния, чтобы удостовериться, что военные контракты каждой стороны будут защищены. Lucent заявила, что создаст независимое подразделение, которое будет выполнять определенную работу для американского правительства. Г-жа *Руссо* сообщила, что дочерней компанией будет отдельно управлять совет, сформированный из трех американских граждан, приемлемых для американского правительства. Alcatel будет владеть 60% объединенной компании. Название новой компании еще не определено. В первый год сделка должна активизировать доходность акций, не учитывая расходы по реструктуризации. Компании намерены сократить около 10% общего персонала, что составит примерно 8.8 тыс. рабочих мест. Председатель и главный исполнительный директор Alcatel *Серж Чурук* более не будет председателем. Как считают эксперты, благодаря сделке Lucent обретает более стабильного партнера. Alcatel, обладающая опытом в области DSL, получит преобладание Lucent в секторе беспроводной технологии и контракты с такими крупными операторами, как *Verizon Communications*. Также Alcatel получает *Bell Labs*, легендарное исследовательское подразделение Lucent, отвечающее за технологические изобретения, от транзисторов и лазеров до технологии сотовых телефонов, сети передачи данных и коммуникационные спутники.

Источник: *CNEWS*

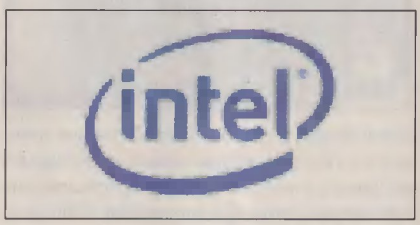
Командиры памяти

Компании **Elpida** и **Powerchip Semiconductor** намерены в течение ближайших двух-трех лет стать крупнейшими поставщиками памяти DRAM в мире, отняв пальму первенства у южнокорейской фирмы *Samsung*. В настоящее время Elpida и Powerchip Semiconductor являются самыми крупными производителями модулей DRAM, соответственно, в Японии и Тайване. Как сообщает *Infoworld* со ссылкой на заявления исполнительного директора Elpida *Юкио Сакомото*, объединив усилия, Elpida и Powerchip Semiconductor смогут увеличить свою долю в соответствующем сегменте рынка до 33%. Это, в свою очередь, позволит сместить с лидирующей позиции конкурирующую компанию Samsung. Кстати, Powerchip Semiconductor намерена истратить свыше $9 млрд на строительство четырех новых заводов по производству чипов памяти. Кроме того, на днях компания Infineon Technologies объявила о том, что до 1 мая нынешнего года подразделение, специализирующееся на производстве микросхем памяти DRAM, будет выделено в отдельное предприятие. Новая фирма получит название **Qimonda**, а возглавит ее *Кинь Ва Лу*, занимающий сейчас должность руководителя подразделения Memory Products Business Group компании *Infineon*. В Qimonda будут работать около 12 тысяч человек. В перспективе Infineon Technologies намерена осуществить первичную публичную эмиссию акций Qimonda, получив таким образом дополнительные средства.

Источник: *Компьюлента*

Революционный держите шаг

Компания **Intel** сообщила о переводе процессоров **Intel Core Duo T2600**, **T2500** и **T2400** со степпинга *C0* на **D0**. Цель перехода — увеличение производительности



процессоров с ядром *Yonah*. Компания планирует перевод всех ныне выпускаемых процессоров серий Core Duo, Core Solo и Celeron M 400 степпинга C0 на новый в три этапа. Что ж, возможно, теперь эти процессоры ждет новая волна интереса со стороны оверклокеров. Особенности:

- ✓ для использования процессоров степпинга D0 необходимо обновление BIOS;
- ✓ степпинг D0 обратно совместим с C0;
- ✓ все продукты степпинга C0, которые поддерживались программой Intel Stable Image Platform Program (ISIPP), будут поддержаны и на новом степпинге;
- ✓ для улучшения качества упаковки новые продукты будут использовать крышки с «обратной геометрией» (Reverse Geometry Caps). Визуальное отличие упаковки — исключительно «косметическое».

Источник: *iXBT*

Манифест материнства

NVIDIA укрепляет свое влияние в корпоративном секторе рынка, продвигая новую идеологию материнских плат. Компания представила четыре материнских платы, в том числе продающиеся, которые соответствуют требованиям новой платформы NVIDIA. В их число попали: *WinFast 6150BK8MC-KRSH*, *MSI K8NGM2-NBP*, *Gigabyte GA-K8N51PVM9-RH-NV*, *Asus A8N-VM/CSM/NBP*. На их примере можно выделить общие тенденции новой бизнес-платформы NVIDIA:



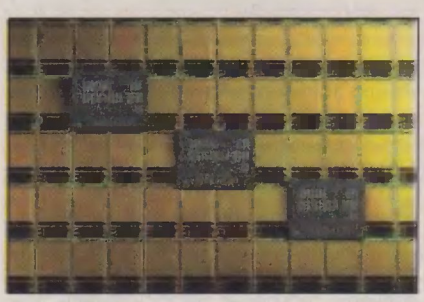
- ✓ процессорный разъем: Socket 939, поддержка всех существующих процессоров Athlon 64/X2/FX и Opteron 144/146/152/X2-170;
- ✓ северный мост GeForce 6150;
- ✓ южный мост nForce 430;
- ✓ 4 разъема под DDR SDRAM DIMM (до 4 Гб DDR200/266/333/400, возможен двухканальный режим работы при симметричном заполнении слотов);
- ✓ 1 слот PCIe x16 для внешнего графического ускорителя;
- ✓ 1 слот PCIe x1;
- ✓ 2 слота PCI;
- ✓ разъемы питания: стандартный ATX 2.2 (24 контакта) и 4-контактный ATX12V для питания процессора;
- ✓ разъем FDD;
- ✓ 2 разъема IDE (Parallel ATA) на 4 устройства ATA133 — «чипсетные»;
- ✓ 4 разъема SATA-II (Serial ATA II) на 4 устройства SATA300 — «чипсетные», подключаемые к ним диски можно объединить в RAID-массив уровней 0, 1, 0+1, 5;
- ✓ Gigabit Ethernet;
- ✓ 8 портов USB 2.0.

Таким образом, решения NVIDIA для корпоративного сегмента становятся максимально унифицированными, что должно серьезно упростить работу системных интеграторов и администраторов. Осталось победить устоявшееся мнение о том, что офисные машины должны строиться на базе продукции Intel.

Источник: *iXBT*

Сверхбыстрый флеш — уже скоро

Компания **Samsung** объявила о запуске в массовое производство 1-Гб чипов памяти NAND с использованием 70-нм техпро-



цесса. Память такого типа находит свое применение во все большем количестве устройств — от жестких дисков до кроссовок. При этом объемы поставок имеют тенденцию к росту, которая должна сохраниться и в следующем году. Информация об **One-**

NAND звучала в прошлом месяце, когда этот тип памяти был упомянут во время Samsung Mobile Solution Forum. По заявлениям Samsung, именно эта память объединит в себе надежность и скорость NOR-флэш с большими объемами NAND-флэш. Заявленные показатели последовательного чтения для 70-нм OneNAND очень впечатляют — 108 Мб/с (у 90-нм OneNAND они составляют 68 Мб/с, у стандартных образцов NAND сегодняшнего образца — примерно 16.2 Мб/с). В последовательной записи преимущество OneNAND скромнее — независимо от используемого техпроцесса этот показатель 9.3 Мб/с в сравнении с 8 Мб/с для современной NAND-флэш. Если заявленное соответствует действительности, то конкурентов у OneNAND практически не остается. Компания рассчитывает, что уже к 2008 году объем продаж памяти этого типа составит $1 млрд.

Источник: *iXBT*

Прозрачный монитор

После успехов ученых института *Fraunhofer*, Потсдам в создании прозрачных OLED-дисплеев следует упомянуть об их конкурентах из **Брауншвейгского Технического Университета** на той же ниве. Им удалось создать подложку толщиной всего 100 нм, которая пропускает 90% света. В разработке использовались прозрачные тонкопленочные транзисторы (thin-film transistors, TFT). Обычно подобные разработки используют кремний, однако здесь были применены оксиды цинка и олова, которые в существенно меньшей степени поглощают видимую часть спектра. Полученную TFT-подложку разработчики совместили с OLED-слоем, благодаря чему яркость разработанного ими дисплея может регулироваться в диапазоне от 0 до 700 кд/м² с помощью изменения подаваемого напряжения. Благодаря небольшой толщине и свойствам используемых материалов, получаемые дисплеи гибки, что потенциально расширяет сферу их применения. К примеру, представьте себе ветровое стекло, отображающее самую разнообразную информацию, не мешая водителю. Готовые прототипы прозрачных дисплеев, вобравших лучшее из органических и неорганических технологий, по словам разработчиков, стоит ожидать в течение двух лет.



Источник: *iXBT*

Плейеры-супертяжи

Компания **Toshiba** стала первым производителем, выпустившим в Японии HD-DVD плейеры, способные воспроизводить оптические диски нового поколения. Чтобы заполучить желанную новинку, энтузиастам придется расстаться с 111 тысячами иен (около $940). Примерно по той же цене в США вскоре появятся конкурирующие Blu-ray-плейеры от *Sony*. По мнению разработчиков, именно сейчас у потребителей возникает потребность в подобных устройствах. Стоит учитывать все большую распространенность телевизоров с высоким разрешением. К сожалению, из-за противостояния Toshiba и Sony, которые представляют два отличных друг от друга формата, на рынке домашнего видео может повториться ситуация 25-летней давности, когда покупатели разрывались между кассетами VHS и Betamax. За японским запуском новинки от Toshiba последует апрельский выход аппаратов в Соединенных Штатах, где модели HD-XA1 и HD-A1 будут распространяться по цене в $800 и $500 соответственно. По предварительным прогнозам, до марта 2007 года компания собирается продать от 600 до 700 тысяч устройств.

Источник: *3D News*

Искусственный глаз

Португальским нейрохирургам из **Медицинского университета Сан-Луиса** (Saint Louis University School of Medicine) в Португалии удалось создать устройство, которое поможет обрести способность видеть слепым. От аналогичных разработок изобретение отличается тем, что серии сигналов попадают напрямую в мозг, то есть без использования оптических нервов (optic nerve). Человеку вживляют в мозг электроды, сигнал на которые поступает от компьютера, установленного на плече. Видеоизображение же для обработки компьютер получает от видеокамеры в очках. Конечно же, это не та «картинка», которую видят зрячие люди. Как говорят пациенты, уже перенесшие операцию по вживлению «электронных глаз», изображение напоминает скорее вспышки света там, где должны быть видны предметы. Но по крайней мере у слепых появляется возможность ориентации в пространстве. На данный момент операцию провели уже 16 пациентам, одна из которых даже не имела глаз. Стоимость операции составляет 120 тысяч долларов, но что может быть ценнее возможности видеть? Возможно, когда-нибудь этот сложный процесс станет «на конвейер» и станет доступным и небогатым незрячим.



Источник: *iXBT*

Источники:

CNEWS: **www.cnews.ru**

Компьюлента: **www.compulenta.ru**

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

iXBT: **www.ixbt.com**

мАбила

Ум-ца, ум-ца, ум-ца-ца

28 марта компания **UMC** собрала журналистов, чтобы объявить им о финансовых и операционных результатах 2005 года. Докладывал о достижениях компании генеральный директор UMC *Адам Вояцки*.

Выручка UMC за 2005 год выросла на 44.4% в сравнении с 2004 годом и составила $1.2 млрд., чистая прибыль за 2005 год выросла на 45% в сравнении с 2004 годом и составила $323.6 млн.

В минувшем году UMC завершила стратегическую программу *Сделаем Украину мобильной*, первой достигнув рубежа в 10 млн. абонентов. По состоянию на конец 2005 года компания обслуживала 13 млн. 327 тыс. абонентов, что составило 44.5% рынка. При этом только в декабре к оператору подключились около 1.5 млн абонентов. 90% клиентов компании являются абонентами предоплаченных услуг SIM-SIM и ДЖИНС, 10% предпочитают контрактное подключение.

В четвертом квартале 2005 г. уровень проникновения мобильной связи в Украине возрос до 64%, при этом 20–25% абонентов имеют в распоряжении более одной sim-карты.

Как отметил Адам Вояцки, активный рост количества абонентов продолжится еще год-полтора, после чего рынок достигнет насыщения. При этом в 2006 году количество абонентов вырастет еще на 30–35%. UMC намерена быть лидером рынка по количеству абонентов, однако не собирается привлекать их «любой ценой». К слову, затраты на привлечение одного абонента (SAC) у UMC в четвертом квартале снизились с $15.7 до $9.4. Это в первую очередь связано с увеличением абонентской базы компании и уменьшением затрат на субсидирование терминалов. А за весь 2005 год SAC снизился с $18.6 до $13.8. Показатель средней ежемесячной выручки от продажи услуг в расчете на одного абонента (ARPU) в Украине в среднем за 2005 год составил $9.5. Средний ежемесячный трафик на одного абонента (MOU) за год составил 117 минут.

UMC начала стратегию *Качество превыше всего*. Основные капвложения в рамках этой программы направляются в развитие сети, расширение дистрибьюторской сети и центров обслуживания абонентов, инновационные услуги. В течение последнего квартала 2005 года были введены в действие почти 900 базовых станций, всего на конец года радиоподсистема UMC насчитывала 5383 БС. Сеть оператора охватывает 91% территории Украины, на которой проживает 95% населения. Также в прошедшем году компания запустила 11 но-

вых коммутаторов (всего их теперь 26). Введение в эксплуатацию международного коммутатора позволило снизить тарифы на международную связь, что привело к возрастанию международного трафика, генерируемого абонентами UMC на 20%. По оценкам специалистов из UMC, в 2006 году возрастет доля дохода от GPRS в структуре дохода от дополнительных услуг. Причина роста — начало тестирования технологии *EDGE*, которая после «доводки» до надлежащего качественного уровня будет введена в коммерческую эксплуатацию.

Привлечению абонентов и их лояльности призвана способствовать программа *UMC Innovations* — введение разнообразных новых услуг для клиентов оператора. О многих услугах (таких как «Перезвони мне», новые www- и wap-порталы и др.) вы уже могли прочитать на наших страницах. Программа продолжается, а значит, ждем новых интересных и полезных сервисов. С не меньшим интересом ждем и официального ответа UMC AMKУ по вопросу взимания платы за соединение.

Лучше 100 раз потестить, чем раз услышать



4 апреля **LG Electronics** собрала журналистов на пресс-конференцию, посвященную запуску проекта **LG Mobile: народный тест**. В его рамках 100 счастливчиков смогут убедиться в качестве телефонов LG на собственном опыте. «LG Mobile: народный тест» стартует 14 апреля. В рамках проекта 100 желающих смогут обменять свои телефоны на LG M6100 и тестировать новый «музыкальный слайдер» в течение трех недель. Обмену подлежит телефон любого бренда и модели. Единственное условие — наличие у телефона камеры с разрешением в 1 Мп и выше.

В течение двух дней (с 14 по 16 апреля) первые 100 владельцев камерафонов, обратившиеся в сервисный центр LG Electronics (Киев, ул. Героев Днепра, 2а), смогут принять участие в тесте. Тест будет проходить в течение трех недель, и с 5 по 7 мая участники смогут либо оставить M6100 у себя, либо совершить обратный обмен на свой телефон. Телефоны участников проекта опечатываются и остаются на хранении у организаторов. При обмене телефона организаторы акции в случае необходимости переносят содержащуюся в телефоне участника информацию на новый телефон.

Для каждого участника проекта будет создана страничка-дневник на сайте проекта (test.lg.ua), на которой участники в течение срока тестирования будут делиться своими впечатлениями о телефоне. Информация дневников будет открыта для всех интернет-пользователей.

LG M6100 представляет собой трехстандартный мини-слайдер размером 89×40×19 мм и весом 83 г с TFT-дисплеем 128×160 пискелей, отображающим 262 000 цветов. В аппарате имеется 64-голосная полифония, телефонная книга на 1000 имен, 1.3-Мп камера с возможностью записи видео (3GP), GPRS (класс 10), WAP 2.0, Bluetooth, USB, поддержка JAVA 2.0. Среди дополнительных возможностей отметим 3GP/MP3/WMA/AAC-плейер, автоответчик, функцию съемного диска и «фишку» телефонов LG — караоке. Встроенная память ограничена 128 Мб.

В ходе тестирования пользователям предложено оценить по пятибалльной шкале прием сигнала, качество связи, работу камеры, MP3-плейера, совместимость с ПК (USB-порт), качество работы Bluetooth и записи видео, звучание полифонии и эргономические характеристики, общее впечатление.

LG Electronics вышла на рынок GSM связи лишь в 2001 г., т.е. позже конкурентов, но является одним из лидеров в производстве CDMA-терминалов и мобильных телефонов третьего поколения 3G. Компания уверена в качестве своей продукции и целью проекта видит улучшение имиджа мобильных телефонов своей марки на украинском рынке.

В 2006 году компания планирует продать 75 млн. терминалов, преследуя амбициозную цель войти в тройку ведущих мобильных брендов в мире. По итогам 2005 года в Украине LG замыкает пятерку брендов по объемам продаж, однако в 2006 году планирует выйти на четвертое место.

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

Фотофест-феерия

С 18 по 21 мая в Международном выставочном центре (Киев, Броварской пр., 15) гостеприимно распахнет двери Четвертая международная **Киевская ФОТОЯРМАРКА**.



Среди участников этого года — известные и новые для Украины фотобренды: ARGO, CONTACT PRINTING, MINILAB PLUS (Польша), CANON North East OY (Финляндия), CASIO, EPSON, FUJIFILM, MITSUBISHI ELECTRIC, NIKON, PENTAX (Япония), CHIMIFOTO ORNANO, D-CARRIER (Италия), FOMEI (Чехия), LG, YANMA (Корея), LUCKU, SOPHIA (КНР), LOMOND (Великобритания), MEADE, PAKON (США), PRAKTIKA (Германия), UFO, WORLDWIDE MANUFACTORING, АКРОПОЛИС, BARVA, БУМАЖНЫЙ ЗМЕЙ (Украина); дилеры и дистрибьюторы: EUROFOTO (Литва), OLDENA (Россия), а также DI COMP, ELSI Ltd, FOTO.UA, IMAGE LOGIC и др.

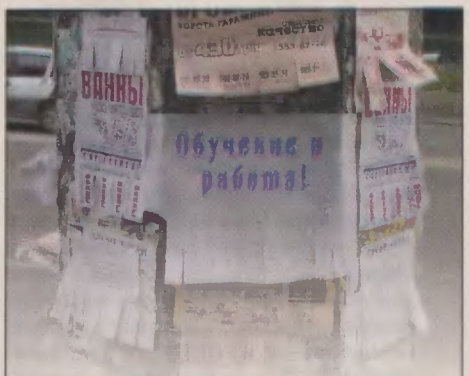
В этом году организаторы выставки снова преподнесли сюрприз фотографическому сообществу Украины и запустили сразу несколько новых проектов.

Впервые в Украине пройдет **Фестиваль международных фотоконкурсов**. Этот совместный российско-украинский проект успешно стартовал в прошлом году на *Санкт-Петербургской ФОТОЯРМАРКЕ*, и вот теперь появится возможность, посетив «Киевскую ФОТОЯРМАРКУ», одновременно посмотреть лучшие работы призеров известнейших фотоконкурсов из Австралии, Великобритании, Латвии, Польши, России, Чехии, Франции.



Впервые пройдет **Фестиваль украинских фотоклубов**. В нем примут участие фотоклубы из разных областей Украины: «Колорит», 9x12, «Доминик», «Автор», «Колумб», «Объектив», «Нероздільна здатність», «Фотон-2», «Час», «Юрис», «Дух Искусства», «Фотоклуб-КШФ», Photographic, «Бриг», «Икар». Цель фестиваля — познакомить посетителей выставки с разными тенденциями фотоискусства Украины. В рамках Фестиваля пройдут встречи, презентации и мастер-классы

Посетителей выставки не оставит равнодушными и персональная экспозиция фоторабот *Гжегожа Галазски* (Grzegorz Galazska), личного фотографа Папы Римского, посвященная Ватикану и празднованию 500-летия Гвардии Ватикана.



У зв'язку з підвищеною зацікавленістю читачів!
Увага, акція!
Навчання Тренінги Працевлаштування
Для вас нова спеціалізована рекламна рубрика!
ВД «Мій комп'ютер» запрошує до співпраці фірми та організації, що працюють у цих напрямках.
Спеціальні ціни на розміщення реклами
1/16 шпальти у виданні «МК».
1/8 шпальти у виданні «МіК».
Т./ф: (044) 455-4886, e-mail: reklama@mycomp.com.ua

Удивительное собрание работ американского журнала *National Geographic* познакомит с работами выдающихся мировых творцов, таких как Керол Бэквит, Крис Джонс, Джеймс Стэнфилд, Джозеф Рок, Сем Абель, Джоди Кобб, Герд Людвиг и др.

Украинская профессиональная фотография будет представлена участниками проекта *Pro-foto 2006*, электронный каталог которого насчитывает более 1500 работ 100 лучших украинских фотомастеров.

В рамках **Фотовернисажа** традиционно обещают быть интересными итоговые выставки конкурса *Мой Canon*, международного фестиваля рекламной фотографии *Мастер*, конкурса мобильной фотографии *Золотой MMS*, а также конкурса любительской фотографии *Курьезы нашего парка*.

Фирмы CANON, CASIO, EPSON, LOMOND, LG, NIKON, PENTAX, UFO, Worldwide ManufactOring проведут семинары, посвященные новейшим технологиям в фотографии. Пройдут зрелищные мастер-классы известных зарубежных и украинских фотографов: «Практика профессиональной свадебной фотографии», «Съемка классического натюрморта в студии», «Как сделать из прохожего фотомодель», «Классические законы композиции или без чего невозможно продать фотографию» и др.

В стремительно развивающейся фотоотрасли каждый год приносит множество новых революционных решений. Общие мировые тенденции фоторынка сегодня — это дигитализация, миниатюризация, мобильность и компактная память. Скорость же распространения новейших технологий в Украине сейчас та же, что и за рубежом. И в этом можно убедиться, посетив с 18 по 21 мая «Киевскую ФОТОЯРМАРКУ».

Дополнительная информация на сайте: **www.photofair.com.ua**.

По большому счету

Компании **EPOS** и **Samsung** приняли решение о дальнейшем развитии направлений совместной работы на 2006 г.

При восстановлении информации заказчик часто вынужден оплачивать не только стоимость услуг, но и новый жесткий диск, приобретаемый вместо отказавшего. Владельцы винчестеров Samsung имеют право бесплатно заменить неисправный накопитель на новый даже в таких «негарантийных» случаях, когда для восстановления данных необходимо вскрытие его герметичной камеры. В 2005 г. таким правом воспользовались 190 человек. Для 88 клиентов (в 8 раз больше, чем в 2004 г.) не только замена диска, но и восстановление данных были проведены бесплатно, в соответствии с действующими в 2005 г. условиями совместной акции ЕПОС и Samsung.

«Компания Samsung уделяет большое внимание поддержке своих клиентов. Благодаря сотрудничеству с ЕПОС, мы можем предоставить им ряд уникальных услуг, которые выгодно дополняют стандартные условия гарантии», — отметил *Вячеслав Самойленко*, менеджер по поддержке клиентов Samsung.

По результатам 2005 г. было принято решение о продлении сотрудничества и обновлении условий акции по бесплатному восстановлению информации с жестких дисков. В этом году ключевыми моментами совместной работы ЕПОС и Samsung станут:

- ✓ сохранение гарантии на все жесткие диски Samsung при восстановлении информации даже в случае вскрытия герметичной камеры накопителя. Замена гарантийного винчестера производится непосредственно в Центре восстановления информации ЕПОС;
- ✓ бесплатное восстановление данных с жестких дисков Samsung класса Hi-End;
- ✓ приоритетный срок восстановления данных (до 3 дней);
- ✓ HDD емкостью 250 Гб;
- ✓ HDD емкостью 200 Гб производства 2005 г.;
- ✓ HDD емкостью 160 Гб производства 2004 г. и первого полугодия 2005 г.;
- ✓ специальные условия гарантии на жесткие диски Samsung для корпоративных заказчиков, предъявляющих повышенные требования к обеспечению безопасности информации.

В случае выхода из строя жесткого диска Samsung, установленного в ПК Expert или АРМ «Межа» производства ЕПОС, гарантийная замена осуществляется без сдачи самого накопителя.

Жизнь после идеи

В рамках *Всеукраинской Программы поддержки и развития инноваций* открылся Конкурс инновационно-технических проектов **ИДЕИ — В ЖИЗНЬ!**

Конкурс призван обеспечивать отбор технически перспективных и коммерчески привлекательных инновационных идей и проектов, которым будет обеспечено финансирование (помимо призового фонда), промышленное внедрение и дальнейшее продвижение на рынок. При этом автор проекта-победителя, при условии его согласия, становится совладельцем предприятия, организованного специально для реализации его инновационного проекта и производства высокотехнологичной продукции на его основе.

Количество конкурсных проектов от одного участника не ограничено, участие в конкурсе бесплатное, а призовой фонд в размере $50 000 (пятьдесят тысяч), надеемся, поднимет соревновательный дух участников.

Для конкурсных проектов установлены следующие номинации:

- ✓ компьютерное программное обеспечение;
- ✓ компьютерное аппаратное обеспечение;
- ✓ Интернет и сети;
- ✓ компьютерная (информационная) безопасность;
- ✓ коммуникации (технологии мобильной и немобильной связи).

Организатор Конкурса — Международный благотворительный фонд **Техномост**. Конкурс проводится при поддержке *Научно-исследовательского института интеллектуальной собственности Академии правовых наук Украины, Украинского центра инноватики и патентно-информационных услуг*, Ассоциации *Укринтерстандарт*, Центра развития малого бизнеса *Харьковские технологии*, Издательского дома *СофтПресс*.

К рассмотрению принимаются инновационные идеи и проекты, содержащие техническую новизну, имеющие изобретательский уровень, обладающие инвестиционной привлекательностью и перспективой промышленного внедрения.

Конкурс проводится для следующих типов проектов:

- ✓ инновационные идеи — проекты, находящиеся на ранних («посевных») стадиях разработки, не имеющие опытного образца и требующие проведения значительной доли научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ (в том числе такие, для реализации которых могут потребоваться масштабные инвестиции и длительные сроки внедрения (10–20 лет));
- ✓ инновационные проекты — проекты, предполагающие высокую степень готовности научно-исследовательских и опытно-конструкторских работ, наличие опытного образца продукции и стратегии коммерциализации разработки;
- ✓ инновационные технологии — реализованные проекты, результатом которых стала новая продукция (товар, услуга, процесс, способ и т.д.), размещенная и имеющая спрос на рынке, если собственники охранных документов на объекты интеллектуальной собственности ищут наиболее выгодные условия реализации своего «ноу-хау» или продвижения его на внешние рынки.

Конкурс проводится в три этапа:

- ✓ прием и регистрация конкурсных заявок (проектов), их систематизация и первичный отбор;
- ✓ техническая экспертиза и оценка инновационных проектов;
- ✓ коммерческая экспертиза инновационных проектов).

Результаты каждого из них будут опубликованы на web-сайте Конкурса —



www.ideasplanet.org.

Если вы наделены способностью изобретать, преодолевая невозможное силой собственного Разума, вы имеете шанс изменить мир.

Используйте его!

Easy RAIDer

Maxtor Corporation продолжает сотрудничество с **LSI Logic Corporation** для продвижения на рынке решений Serial Attached SCSI (SAS) и совершенствования систем хранения данных SAS и Serial ATA (SATA) RAID. Ведущие производители продуктов SAS недавно завершили тестирование на совместимость, чтобы обеспечить клиентов протестированными и надежными компонентами систем SAS и SATA для создания систем хранения данных.

LSI MegaRAID-SAS адаптеры в сочетании с жесткими дисками *Maxtor Atlas SAS* и *Maxtor MaXline* позволяют сборщикам систем производить серверы и высокопроизводительные рабочие станции, удовлетворяющие самым высоким требованиям по производительности и емкости. Тестированию подверглись жесткие диски семейства Maxtor Atlas SAS с адаптером LSI MegaRAID SAS и корпоративные SATA-приводы Maxtor MaXline с 3-Гб/с и 1.5-Гб/с LSI MegaRAID-SATA адаптерами.

Maxtor® GOOD THINKING.™

Приводы **Maxtor Atlas 15K II SAS** идеально подходят для приложений, которым необходима высочайшая производительность, а приводы **Maxtor Atlas 10K V SAS** являются лучшим выбором для приложений, которым необходимо хорошее сочетание производительности и емкости. LSI MegaRAID-SATA адаптеры можно объединять с жесткими дисками **Maxtor MaXline Pro 500** или **MaXline III** для приложений, требующих высочайшую емкость и плотность данных.

«Постоянное тестирование на совместимость нашего семейства корпоративных SAS- и SATA-дисков с семейством адаптеров LSI MegaRAID гарантируют нашим клиентам, что они получат надежные решения, — сказал *Брэнден Коллинс* (Brendan Collins), вице-президент по корпоративному маркетингу Maxtor. — Использование предварительно протестированных продуктов экономит им время и деньги».

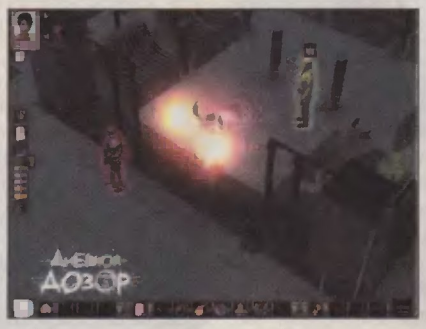
По мере перехода индустрии к интерфейсу SAS Maxtor с нетерпением ждет продолжения сотрудничества с LSI с целью тестирования и обеспечения полноценной инфраструктуры для распространения SAS- и SATA-RAID систем.

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

По светлым улицам летит «Дневной Дозор»

Компания **Nival Interactive**, студия **Targem Studio** (принадлежащая компании Nival) и издательство **«Новый Диск»** анонсируют совместный проект **«Дневной Дозор»**.

На улицах современной Москвы, стирая границу между Светом и Тьмой, происходят невидимые, но страшные поединки — отголоски той войны, что ведут Великие Маги. «Дневной Дозор» — это новая история вечного противостояния, которая разворачивается как на привычных московских улочках, так и в других знаковых для Иных местах. В этой главе виртуальной саги о Дозорах игрок выступит на стороне Темных сил от лица героини игры Анны.



Помните Анну, которая была напарницей Стаса в первой части игры? Вот она и выйдет во второй части на сцену в качестве примы. Да и вообще играть на этот раз придется за темных.

«Экс-машинисты» из Targem обещают усложнить игру, т.е. вывести ее из казуальных подгузников во взрослый мир тактик-RPG. Прежде всего, появится возможность менять характеристики героев по своему усмотрению. Как ни странно, но данные изменения будут привязаны к... внешнему облику: прическа, одежда и т.д. Сделал, значит, Аньку красноглазой — получил бонус к магии разрушения...

Далее — выбор команды на миссию опять же по собственному усмотрению. Не всегда, но достаточно часто. Заклинания усложнятся за счет командных комбо-спеллов, видимо, очень мощных. Усилится также и мощь главной героини (надо полагать, для сохранения баланса и враги, то бишь светлые, станут позадорнее). Действие выплеснется за пределы Москвы и накроет мощной тактической волной Вашингтон и Париж.

Релиз запланирован на III квартал 2006 года. На территории СНГ игру издает «Новый Диск».

Будем надеяться на лучшее.

Go West. 378-ая серия

Шведы тем временем тихо мстят русским за Полтаву, сублимируясь в компьютерных играх. Студия **Massive Entertainment**, базирующаяся, как вы уже, наверное, догадались, в Швеции, пока еще неофициально, но вполне уверенно озвучила свой новый проект — **World in Conflict**.

Конфликт происходит в альтернативной реальности: СССР не развалился после августовского путча, а смог найти в себе силы вернуть былое величие (интересно, за счет чего, если на момент перестройки экономика Союза уже была неизлечимо больна?), а с возвращением величия — и амбиции.

Следующим шагом буржуафобов стало широкомасштабное нападение на Соединенные Штаты Америки.

Основной упор в игре делается на мультиплеер: например, схватка 8 на 8, в которой каждый игрок выполняет строго определенную функцию. Где-то мы это уже видели, не в SC ли? Но CS-то не RTS! Потому можно смело сказать: таки да, уже интересно. Из RTS же в игру придет новомодная фича — полностью разрушаемый ландшафт, который будет существенно влиять на тактику обеих сторон. Официальный анонс ожидается со дня на день, тогда же и станет известно время официального релиза, которое озвучит **Vivendi Universal Games**.

Одна голова — плохо!

У кого четыре глаза, тот, согласно давней детской «кричалке-обижалке», похож на водолаза. Затрудняюсь сказать, на что похож тот, у кого четыре головы, но то, что он при этом ухитряется разрабатывать новые экшен-адвенчуры с элементами RPG от 3-го лица, — это точно!



Вернее, это она, компания **4HEAD Studios**, анонсировавшая недавно проект **Beowulf**. Как ни странно, но повествовать сия игра будет именно о Беовульфе, прославленном герое скандинавских саг, сразившем злобного тролля Гренделя и не менее злобного дракона.

То, что пейзажи будут яркими (что еще не значит — качественными!), герои — запоминающимися, физика — реалистичной, а сюжет — захватывающим, это мы могли бы сказать и сами, еще до начала анонса. Редкий разработчик/издатель не поет такую песнь!

А вот о чем мы заранее знать не могли, так это об уникальной системе боя, базирующейся на средневековом фехтовании. Дальше — совсем интересно: в игре не будет заготовленных комбов и даже движений, игрок сам будет полностью контролировать двигательный процесс персонажа. Возникает вопрос: как? Датчики, прикрепляемые к конечностям и считывающие синапсы, «4ГОЛОВЫ» вроде бы не анонсировали. Впрочем, если вспомнить Quantic и их систему движений в Fahrenheit, думаю, воплотить в жизнь можно практически все — была бы фантазия!

Об издателе пока известно столько же, сколько о загробной судьбе того самого дракона, замочившего Беовульфа. Релиз планируется на под новый 2007-ой год. Выход в люди — на платформах Xbox-360, PS-3 и PC.

Специально для яростных нелюбителей скандинавских саг сообщаю: Беовульф и Зигфрид — совершенно разные люди. И даже не братья. А общего у них — убиенные драконы, да северная ярость, и только.

Любимый город из космоса

Надежда ШАДНАЯ

Разработчики из Google не перестают удивлять мир своими новыми невероятными продуктами. Одним из таких продуктов является программа, с помощью которой вы можете увидеть Землю с высоты космического спутника. Программа Google Earth предоставляет возможность всем желающим посмотреть фотографии земной поверхности.

С помощью **Google Earth** (http://earth.google.com) вы сможете увидеть свой дом, улицы и площади больших городов. Дополнительно Google Earth позволяет найти оптимальный маршрут движения на местности.

В основном программа позволяет просматривать крупные города Европы и США с достаточно хорошим разрешением. Если вы бывали, к примеру, в Париже или Лондоне, с помощью Google Earth вы сможете взглянуть на улицы этих городов с высоты и вспомнить свои любимые маршруты. Например, известно, что в Google Earth Москва снята с разрешением 0.6 м/пиксель, а многие города США с разрешением 0.15 м/пиксель.

После установки программы вы увидите на экране трехмерное изображение Земли, на котором нужно будет выбрать точку (город или страну), увеличенное изображение которой вы хотите просмотреть. Система использует базу данных спутниковых фотографий Земли. Одновременно на экране отображается панель управления программой, с помощью которой можно «совершать путешествия», приближаясь к поверхности Земли или удаляясь от нее. Программа скачивает из Интернета и отображает на экране спутниковые фотографии земной поверхности. Фотографии сохраняются на жестком диске компьютера пользователя, что значительно ускоряет работу программы и позволяет скачивать только новые изображения. Следует заметить, что при недостаточно высокой скорости соединения изображение подгружается довольно медленно, тем не менее эта скорость приемлема, а качество снимков впечатляет (**рис. 1**).

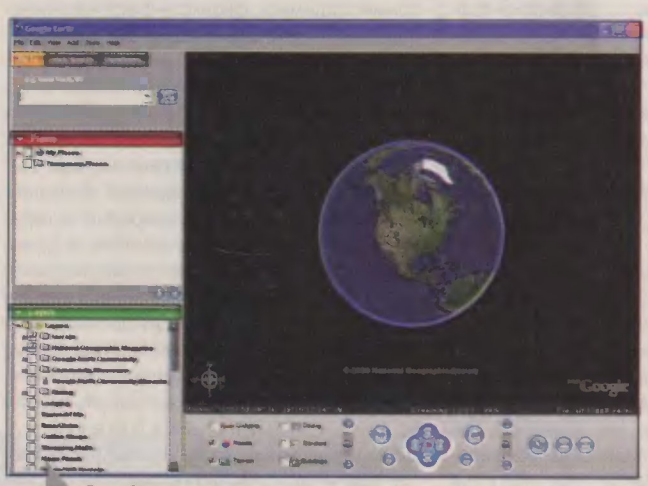


Рис.1

Для просмотра отображения можно использовать один из двух видов интерфейсов — DirectX или OpenGL. При запуске программы можно выбрать, какой из этих двух интерфейсов использовать. DirectX рекомендуется при Интернет-соединениях с невысокими скоростями.

На вкладке *Fly to* в специальном поле *What* необходимо задать местность (город, страну), на которые вы хотите посмотреть. После этого программа найдет в своей базе и отобразит точку на карте, соответствующую условиям поиска.

Удобная панель инструментов, расположенная в нижней части окна Google Earth, позволяет не только перемещаться по карте, меняя таким образом район города или даже страну. С помощью этой панели инструментов можно увеличивать или уменьшать разрешение, а также изменять угол наклона воображаемой видеокамеры над поверхностью Земли (**рис. 2, 3**).

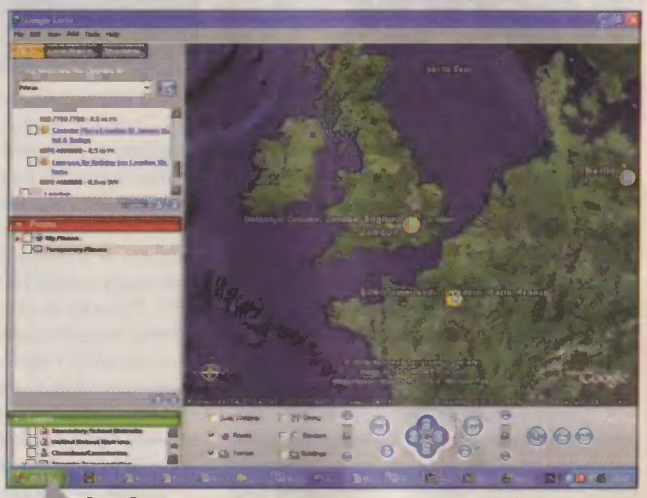


Рис.2

Кроме простого просмотра карт городов и стран, Google Earth поддерживает целый ряд других возможностей. Например, в программе на картах отображается дополнительная информация — названия населенных пунктов, водоемов, аэропортов; автомобильные и ж/д дороги и пр. Для городов США имеется более подробная информация — названия улиц, магазины, заправки, гостиницы и т.д.

Программа позволяет подключать слои к изображению с дополнительной информацией. Например, наберите «New York» в поле адреса, нажмите `Enter`. Установите флажок *Schools* (Школы) в области *Layers* (слои) в левой нижней части экрана. На изображении вы увидите школы города. Таким же образом можно задать отображение музеев, аптек, гостиниц, аэропортов, спортклубов и т.д.

Получив изображение нужной местности, пользователи могут провести поиск в ней интересных мест, например, му-



Рис.3

зеев или заповедников. Если такие внесены в базу данных программы, они будут отображены на снимке. А если вы знаете место расположения интересного объекта — музея, ресторана, парка, которого в данный момент нет на карте Google Earth, вы можете самостоятельно разместить метки на карте. Более того, этими метками можно обмениваться с другими пользователями программы через интернет-форум **Google Earth Community** (http://bbs.keyhole.com). Отправленные на этот форум метки через некоторое время становятся видны всем пользователям Google Earth.

Из дополнительных возможностей Google Earth можно отметить также такие: сохранение полученных изображений в виде графических файлов, пересылка снимков по электронной почте или распечатывание их непосредственно из окна программы.

Существуют три версии программы:

✓ **Google Earth** — бесплатная программа, не требующая регистрации.

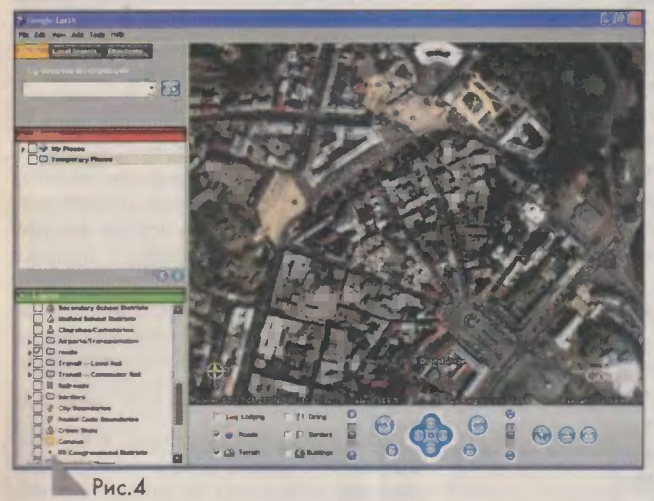


Рис.4



Рис.5

✓ **Google Earth Plus** ($20) — версия с поддержкой приборов GPS, инструментами рисования и импорта данных, а также позволяющая печатать с большим разрешением.

✓ **Google Earth Pro** ($400) — версия для профессионального и коммерческого использования.

Справедливости ради заметим, что большинство городов Украины на карте Google Earth детально не представлены, но рассмотреть довольно четкие спутниковые снимки Киева вы сможете без труда.

К примеру, на **рис. 4** вы увидите столичный Майдан Незалежності.

(Мало того, на **рис. 5** вы впервые в истории современности можете увидеть здание редакции МК!

Оно помечено особо красивой стрелкой.

Рядом с ним редакционный склад читательских призов, геймерский тестовый полигон, а также космодром сотрудников «РФ». — *Прим. ред.*)

Найкращий швидкісний
ІНТЕРНЕТ
Ви вже спробували швидкість
2 Мбіт/сек
ЦЕ ЛЕГКО:
9 90 грн/міс оренда модему + 25 грн/міс місяць послуги
Разом
34 90
грн/міс*

*541-9040
БЕЗ ВИХІДНИХ З 8:00 ДО 22:00
WWW.VOLIA.COM
ВОЛЯ
За побажанням абонента, 49 грн доставка, підключення та налаштування.
Більше ніяких обов'язкових додаткових витрат при підключенні.

Наши читатели выигрывают всегда

Надежда НИКОЛАЕВА

ТАБЛИЦА 1

ФИО	ГОРОД	ПРИЗ
Андросов В.С.	Киев	Наушники
Афонькин С.О.	Ивано-Франковск	Домашний кинотеатр
Багалий О.П.	Борисполь, Киевская обл.	Колонки
Барчук О.Я.	Снятин, Ивано-франковская обл.	Колонки
Белашов С.И.	Харьков	Наушники
Бережной П.А.	Донецк	Колонки
Бисык Ю.	Яворив, Львовская обл.	Наушники
Борисова Л.В.	Киев	Наушники
Боровая Т.Ю.	Харьков	Наушники
Бруй О.С.	Запорожье	Колонки
Бурик В.М.	Киев	DVD
Бутенко А.К.	Харьков	Наушники
Василюк Д.Я.	Ивано-Франковск	DVD
Винокуров А.А.	Николаев	Колонки
Вышинский А.В.	Волноваха, Донецкая обл.	Наушники
Гаврилов А.Н.	Луганск	Колонки
Гапон В.Е.	Барвинково, Харьковская обл.	Колонки
Гладий С.Л.	Борислав	Наушники
Гнатюк Л.С.	Соколец, Немировский р-н, Виннецкая обл.	Колонки
Гнот И.В.	Борислав, Львовская обл.	Колонки
Голотапов Ю.Ю.	Луцк	Наушники
Гончарова Ж.В.	Мелитополь	Колонки
Греховодова О.С.	Харьков	Наушники
Грицай А.Н.	Золотоноша, Черкасская обл.	Колонки
Грицайчук М.Л.	Харьков	Колонки
Грицфельдт Д.Э.	Киев	Наушники
Гуйда К.М.	Кривой Рог	Наушники
Гуйда К.М.	Кривой Рог	Колонки
Даунис П.	Ивано-Франковск	Наушники
Диденко Е.П.	Первомайск, Николаевская обл.	Наушники
Дударенко Н.В.	Чернигов	Колонки
Евстифеев С.	Пгт Лодон, Прилукского р-на Черниговская обл.	Наушники
Евтушенко Э.Г.	Киев	Колонки
Закаблуший В.В.	Никополь	Колонки
Заплатников С.В.	Киев	Колонки
Заяц М.Н.	Киев	Колонки
Игнатов А.В.	Донецк	Колонки
Ильчук В.Н.	Славутич	Колонки
Калатур В.М.	Киев	Колонки
Калачев.О.В.	Киев	Колонки
Кертак Д.В.	Киев	DVD
Климук Ю.В.	Ковель	Наушники
Кобелева М.С.	Ильичевск, Одесская обл.	Колонки
Ковкан А.Н.	Харьков	Колонки
Ковкин А.Н.	Харьков	Домашний кинотеатр
Колесник Е.А.	Львов	Наушники
Колесников А.	Киев	Колонки
Король Ф.И.	Мариуполь	Домашний кинотеатр
Костренков А.О.	Керчь, АРК	DVD
Крисонь Н.Т.	Одесса	Наушники
Кузина Л.И.	Николаев	DVD
Курченко О.Б.	Киев	Наушники

С 22 по 25 марта Днепропетровская выставка **«Инфоком+ 2006»** гостеприимно встречала всех, кому небезразличны компьютерная техника и информационные технологии, средства связи и ПО, телекоммуникации и средства защиты бизнеса...

Удивительно, но в течение первых двух дней работы выставки посетителей было немного. Возможно, это было связано с предстоящими выборами, хотя есть и другие варианты: работа, учеба или, например — дни рождения и свадьбы ☺.

Впрочем, стенд нашего Издательского дома оказался исключением. Едва выставка открылась, у нас сразу нашлось, чем заняться ☺.

Однако по порядку.

Хочется сразу отметить, что «Инфоком+» образца этого года, несомненно, отличался от прошлогодних выставок, причем сразу по нескольким параметрам. Во-первых, экспонентов было маловато. Причем, судя по пустующим стендам, они отказались от участия в последний момент. И это при том, что выставок на самом деле было две: непосредственно «Инфоком+» и *«Безопасность» (SecurityExpo)*. Они, конечно, отлично дополнили друг друга. Но это не спасало положения. Второй момент, который обратил на себя внимание, — недостаточная активность экспонентов. Разумеется, их можно понять — привлекать к своему стенду посетителей и выжидать, вдруг кто-нибудь заинтересуется представляемой твоей фирмой техникой, — занятие не из легких ☹. Мы, несмотря на многолетний опыт, например, тоже вначале задумались: а зачем это нам нужно было приезжать в Днепропетровск на все четыре выставочных дня. Но это было только вначале ☺.

Итак, немного о выставке.

«Рим 2000» представил любознательным посетителям линейку мониторов Philips, «Коника Минолта Украина» демонстрировала лазерные принтеры и МФУ, а фирма «БЮРО-М» показывала технику Xerox. Традиционный участник «Инфоком+» компания «Юнитрейд» привлекала внимание ноутами и мобилками, а еще тем, что совместно с «Киевстаром» проводила конкурсы на лучшее рифмованное восхваление себя ☺.

ОАО «Че За Ра» (веселое назва-

ние, за коим на самом деле кроется будничное «Черниговский завод радиоприборов»), одно из ведущих предприятий национального космического агентства, представило Концепцию производства аппаратуры связи на базе нового телекоммуникационного оборудования «Универсальная платформа доступа «Мультиком Че За Ра»», которая обеспечивает разнообразные виды услуг телефонной и компьютерной связи.

На выставке «Безопасность» нас заинтересовала экспозиция ООО «Интеллектуальные технологии видеонаблюдения». Эта компания представляет интересы известного Российского производителя систем видеонаблюдения «Ай Ти Ви Групп» и предлагает самый широкий спектр программно-аппаратных комплексов по своей тематике: от бюджетного продукта «SmartВидео» до интегрированного охранного комплекса с разделенной архитектурой «Интеллект».

Edifier The Audio Artist

Собственно, перечислять всех участников выставки, наверное, не имеет смысла. Можно добавить, что в «Инфоком+» принимало участие некоторое количество изданий. Причем вовсе не обязательно имеющих отношение к IT-технологиям или системам безопасности. Например, в выставке участвовала известная всей Украине газета «Теленеделя». Впрочем, это обстоятельство порадовало всех участников «Инфокома+». Коллеги из этого печатного издания устроили розыгрыш призов не для посетителей, а для экспонентов, что бывает нечасто. Так что в первый же выставочный день на стендах можно было видеть людей, сосредоточенно разгадывающих кроссворд ☺. Кстати сказать, суперприз — отличный термос для любителей кофе и путешествий — выиграли сотрудники нашего Издательского дома.

Далее я предлагаю всем, кто хочет подробнее узнать, какие еще компании были представлены на «Инфоком+» и какую IT-продукцию они показывали, посетить сайт www.cominfo.ua.

А я плавно перейду к повествованию о том, что происходило на стенде Издательского дома «Мой компьютер» ☺.

Я не зря в самом начале этого небольшого обзора отдала должное нашим днепропетровским читателям. В этот раз мы приехали на «Инфоком+», чтобы дать возможность всем интересующимся IT и game-индустрией не только ознакомиться и приобрести наши издания, но и окунуться в атмосферу КВН. Спонсором нашей идеи выступила компания Edifier, уже хорошо знакомая всем вам (раздел «На витрине»). Заданная тема была: «Если ты не фраер, слушай Edifier». Но о том, что из этого получилось, чуть позже. Итак, деятельность на наших девяти квадратных метрах поражала разнообразием и активностью: викторины и конкурсы, вопросы и споры. Причем вначале мы решили, что народ интересуется исключительно нашим игровым изданием, т.к. прибыли представители МиК-комьюнити Днепропетровска. Но очень быстро выяснилось, что не только игровым. И не только нами ☺.

Мы, вообще-то, давно заметили, что наши читатели — просто находка для компаний, принимающих участие в IT-выставках. Невозможно пройти мимо такого примечательного факта, как несомненный успех нашего комьюнити во всех конкурсах, которые проводятся на этих выставках. Просто слоган можно на наших изданиях писать: «НАШИ ЧИТАТЕЛИ

ТАБЛИЦА 2

ФИО	ГОРОД	ПРИЗ
Левковский В.Ф.	Харьков	Наушники
Литвенцев С.Н.	Киев	Колонки
Литвина Т.К.	Днепропетровск	DVD
Лондаренко О.	Нежин	Колонки
Лукомский С.М.	Костополь, Ровенская обл.	Наушники
Лукьянин А.А.	Шубков, Ровенский р-н, Ровенская обл.	Колонки
Мазур В.П.	Запорожье	Колонки
Макогнюк Н.	Киев	Колонки
Малярчук М.О.	Дубно, Ровенская обл.	Наушники
Минаев А.	Луганск	Колонки
Моком И.Д.	Харьков	DVD
Муратов С.Ю.	Харьков	Колонки
Орехов Р.А.	Вольнянск, Запорожская обл.	Наушники
Очковский Э.В.	Васильков, Киевская обл.	Колонки
П.П. Фирма «Камоп»	Львов	Колонки
Павленко Ю.В.	Ярославка, Бобровицкий р-н	Наушники
Павлий Р.	Львов	Колонки
Панчук В.М.	Немиров, Виннецкая обл.	Колонки
Перченко А.М.	Запорожье	Колонки
Пилипчук Д.М.	Овруч, Житомирская обл.	Наушники
Плотников О.В.	Хмельницкий	Домашний кинотеатр
Подчашинская О.А.	Киев	Колонки
Пустоволов Д.П.	Киев	Наушники
Роман А.Я.	Киев	Колонки
Рудаков И.М.	Коростышев, Житомирская обл.	Наушники
Садовой С.В.	Киев	Колонки
Салабай И.П.	Буск, Львовская обл.	Колонки
Самофин В.	Кременчуг	DVD
Сенотов Ю.В.	Бахчисарай, АРК	Наушники
Скогарев И.Е.	Днепропетровск	Колонки
Скрипка В.И.	П.Борщаговка, Киевская обл.	Колонки
Сокалов Н.Б.	Киев	DVD
Степанюк О.В.	Пгт.Ставище, Киевская обл.	Колонки
Стеценко В.М.	Березовка, Одесская обл.	Колонки
Стыценков А.	Киев	Наушники
Стыценков А.	Киев	Колонки
Суровцев С.И.	Днепропетровск	Наушники
Сущенко Н.И.	Кировоград	Наушники
Ткаченко В.А.	Славянск, Донецкая обл.	Наушники
Толстиков А.А.	Краматорск, Донецкая обл.	Колонки
Трикур М.В.	Киев	Колонки
Усова Е.Г.	Северодонецк, Луганская обл.	Колонки
Чабан Р.Й.	Прилуки, Черниговская обл.	DVD
Чамата В.А.	Пгт Котельво, Полтавская обл.	Колонки
Черный А.	Запорожье	Колонки
Чудный С.	Харьков	Колонки
Шевченковская дистанция сигнализации и связи.	Смела, Черкасская обл.	Домашний кинотеатр
Шишканов А.Н.	Львов	Наушники
Шуверов В.И.	Судак	Колонки
Шумилов И.В.	Красный Луч, Луганская обл.	Наушники
Якимчук Н.Д.	Запорожье	Колонки
Яхлаков А.А.	Одесса	Наушники



ОЧЕНЬ ВАЖНОЙ ДЕТАЛИ нашей работы. Но прежде мне хочется напомнить всем (а кто не знал, так сообщить), что Игроград в этом году состоится вовсе не в апреле. Международный Фестиваль Компьютерных Игр совокупно с Компьютерной ярмаркой под общим названием ИГРОГРАД будет проведен Издательским домом «Мой компьютер» в сентябре, а точнее — 28–30 сентября. И поэтому, дабы не мучить наших подписчиков, мы провели розыгрыш призов для них на «Инфокоме+». Генеральным спонсором подписной кампании на этот год стала торговая марка Kinyo, предоставив отличные компьютерные колонки и домашние кинотеатры. А компания Sven от щедрот своих наделила наших подписчиков наушниками с микрофонами и DVD. Счастливчики, отобранные (или выуженные) из вороха писем непредвзятыми руками наших новоявленных ВЫИГРЫВАЮТ ВСЕГДА». И это будет абсолютная правда ☺. Берем любой город — везде одинаковый результат. Наши в городе, и все тут ☺. То же было и на «Инфокоме+».



А у нас на стенде народ наперебой пробовал себя в качестве ведущих. Конечно, мы намеревались на этой выставке провести КВН, но все пошло кувырком. Колонки Edifier хотели все, а достаться они могли только лучшим. С наушниками той же фирмы дело обстояло веселее, но ненамного. Поэтому мы пошли другим путем, и эта дорога оказалась достаточно проходимой, в отличие от реальных дорог славного города Днепропетровска. А всякие неожиданности только добавляли веселья. Так что пока одни проявляли находчивость, пытаясь заполучить страстно желаемое, другие веселились напропалую. В этом смысле, можно сказать: КВН состоялся.

Несмотря на кипучую жизнь у нас на стенде, мы не забыли об одной



в течение выставки МС, могут найти себя в таблице ☺.

Теперь, ВНИМАНИЕ!!! Ахтунг-ахтунг!!! Большая просьба ко всем, кто обнаружил свое ФИО среди призеров! Не мчитесь сразу к нам в редакцию, не засыпайте нас письмами и не мучьте звонками ни в чем не повинного секретаря! Дайте пройти Еврокону. Он уже не за горами. Европейский Фантастический Конвент Еврокон пройдет с 13 по 16 апреля. Сейчас все силы нашего Издательского дома будут брошены на его окончательную подготовку и проведение. Событие-то уникальное для всего постсоветского пространства. Иначе говоря, у нас такой Конвент проводится впервые.

Поэтому давайте с получением призов подождем числа до 20-го. Мы обязательно расскажем всем призерам, как именно они смогут заполучить долгожданные призы.

НЕэкстремальный разгон

Константин СЫРОВАТСКИЙ
skv@dss-ua.com

Многие из пользователей ПК время от времени становятся перед выбором: разориться на покупку нового ПК или попробовать «выжать» максимум из имеющегося. Предлагаем вашему вниманию еще одну статью на эту тему, посвященную разгону системы с довольно распространенной конфигурацией.

Я думаю, многим известно эмпирическое правило, что хороший компьютер (имеется в виду системный блок, без монитора) во все времена стоил, стоит и будет стоить одну тысячу условных североамериканских единиц. Но, наверное, я не открою большой тайны, если скажу, что очень многие наши соотечественники не могут позволить себе потратить на домашний ПК такую сумму. А посему тема бюджетных компьютеров и их разгона будет неоднократно подниматься на страницах всевозможных компьютерных журналов и интернет-изданий. Итак, как же мы можем помочь себе, любимым, не потратить много денег и получить очень неплохой по производительности ПК с перспективой модернизации? Об этом речь ниже...

Введение

Сперва нам необходимо определиться с платформой. Оговорюсь сразу: ломать копья на тему «Intel vs AMD» я не буду. По моему скромному мнению, для **производительной** бюджетной платформы как нельзя лучше подходят процессоры AMD. Но это дело вкуса и личных предпочтений.

(На наш взгляд, подобный выбор зависит от многих параметров, кроме того, свойства процессоров этих двух уважаемых производителей меняются от поколения к поколению, поэтому решение этого вопроса не может быть общим и универсальным для всех. — Прим. ред.).

Ладно, с производителем определились. Теперь дело за сокетом. А разнообразие аж пугает. Судите сами: ветеран Socket A, работяга Socket 754, мэйнстрим Socket 939, малоизвестный Socket 940 и грядущий Socket AM2. Ну, ветерана мы тревожить не будем ☺, пусть почивает на лаврах. На базе Socket A невозможно собрать систему, маломальски производительную по нынешним меркам. Про перспективы и расширяемость я вообще умолчу. Обратная ситуация с готовящимся к выпуску сокетом M2/AM2. Как и всякая новая платформа, материнские платы на этом разъеме первое время будут стоить абсолютно неприличные суммы. И что же нам остается? Остается выбрать между 754-м и 939-м сокетами. Как-то так повелось, что, говоря «процессоры AMD», большинство подразумевает «чипсет nVidia». После удачных чипов nForce2 Ultra 400, nForce3 250 Gb и nForce4 чипсеты VIA и тем более SIS ушли в тень. Так что перед нами встает нелегкий выбор между двумя наборами системной логики и двумя процессорными разъемами. Исходя из того, что мы говорим все же о бюджетном компьютере, я остановился на процессоре под Socket 754, а учитывая то, что мы желаем побольше функциональности — организуем все это на чипе nForce4.

Теперь объясню свой выбор. Процессоры под 939-й разъем считаются более прогрессивными, более быстрыми (например, двухъядерные). Но и цена на них (особенно после предновогоднего повышения) уж никак не бюджетная. Sempron`ы S939 я не учитываю, так как найти их в продаже практически нереально, а связка Athlon 3000+ S939 плюс «мамка» на nForce4 Ultra просто зашкаливает в плане цены. Поэтому посмотрим повнимательнее на незаслуженно забытую и самой nVidia официально причисляемую к бюджетным платформу Socket 754. Помимо материнских плат на базе nForce3 этот сокет поддерживает чип nForce4. Да-да, вы не ослышались ☺. Чипсет nForce4 (а именно — его модификация nForce4-4x) предоставляет нам поддержку процессоров Sempron и Athlon64 s754, 20 линий шины PCI Express (в конфигурации 16-1-1-1-1), поддержку RAID, SATA (правда, версии I, 150 Мбит/с, но даже такая скорость является вполне достаточной для большинства винчестеров), 6-канальный звук ALC850 и 3 Gb памяти максимум. Как вам «устаревшая» платформа?! А учитывая, что все это чудо в реализации от **ASUS** (заметьте — ASUS, брэнд первого звена, категорически рекомендуемый ведущими стоматоло... оверклокерами ☺) по имени K8N4-E стоит чуть более 80 ухмыляющихся енотов, так и хочется сказать: «Дайте две!» ☺

Но давайте перейдем собственно к процессору, который мы собрались дешево купить и в меру сил и возможностей разогнать. (Кстати, не забывайте, что разгон процессора может повлечь за собой выход его из строя и потерю гарантии. Ни автор, ни редакция не несут ответственности за ваши действия). Кандидатом на эту почетную роль, конечно же, был выбран Sempron с рейтингом 2800+. Однако в связи с отсутствием именно этого процессора был куплен Sempron 3000+, благо цена на них практически не отличалась. Тут, правда, есть один момент. Поскольку в наименовании процессора фигурирует не реальная частота, а рейтинг, нужно иметь в виду, что при равной реальной частоте Sempron`ы могут отличаться размером кэша (**таблица 1**). Именно поэтому я и рекомендую 2800-й, так как 256 Кб кэша — это ровно в два раза больше, чем 128 Кб ☺, а частота — дело наживное.

Софт

Использование того или иного программного обеспечения — дело сугубо личных предпочтений. Я буду пользоваться для диагностики и тестирования следующими программами: CPU-Z v.1.31 (**www.cpuid.org**), Central Brain Identifier v.7.7.0.5 build 0114 (**http://cbid.amdclub.ru**), Memtest86+ (**http://www.memtest.org**), S&M 1.80 alpha (**http://testmem.nm.ru**), в связке со SpeedFan (**http://www.almico.com/speedfan.php**), Everest 2.20.405 (**http://www.lavalys.com**), Futuremark 3DMark 2003 v.3.4.0 (**www.futuremark.com**) с двоюродным братом PCMark 2004 v.1.4.0, и, конечно же, не забуду классику жанра Quake III Arena (**www.idsoftware.com**).

Разгон

Теперь поясню, почему статья названа «НЕэкстремальный разгон». Оверклокинг с самого начала своего существования подразумевал **бесплатное** увеличение производительности процессора путем увеличения частоты и/или коэффициента умножения. По крайней мере, на заре оверклокинга (по моим мер-

ТАБЛИЦА 1

Процессор	Маркировка	Ядро	Кэш L2	Частота	Множитель	Шина	Разъем	Vcore	Мощность
Sempron 2600+	SDA2600AIO2BA	Palermo	128Kb	1600 MHz	8	200 MHz	S-754	1,4 V	62 W
Sempron 2800+	SDA2800AIO3BA	Palermo	256Kb	1600 MHz	8				
Sempron 3000+	SDA3000AIO2BA	Palermo	128Kb	1800 MHz	9				
Sempron 3100+	SDA3100AIP3AX	Paris	256Kb	2000 MHz	10				

ком, конечно) так все и было. Первый мой разгон был прост, как пять копеек. Путем изменения коэффициента умножения с 4 до 6 (максимальный, который поддерживала «мамка» на чипсете VIA Apollo) мой проц AMD K6 266 МГц превратился в AMD K6 400 МГц, что по тем временам было очень и очень неплохо. И мне не совсем понятно, зачем кому-то может понадобиться купить за тысячу долларов процессор с частотой, ну, например, 3.8 ГГц, а к нему — систему охлаждения на основе фазового перехода еще за тысячу вечнозеленых. А потом ко всему этому добру — блок питания на 110 Ватт (да-да, есть и такой ☺, убедитесь сами: **http://www.pcpowerandcooling.com/products/viewproduct.php?show=TC1KW**) и погнать процессор до 7 ГГц. Хотя нет. Это как раз понятно. Если человек — энтузиаст разгона, и у него есть деньги, то сам бог велел. Но вот каков тайный сакральный смысл делать то же самое на бюджетной платформе? Зачем к процессору ценой в 70–100 у.е. покупать навороченный кулер ценой в половину этого процессора? Не лучше ли просто добавить эти деньги к стоимости покупки и взять более производительный ЦПУ? Ну да ладно, это вопрос личного предпочтения и благосостояния. Мы же перед практикой немного вспомним теорию.

Что влияет на производительность ПК на базе AMD? Ну, во-первых, классика — частота системной шины (далее FSB). Во-вторых — частота шины Hyper Transport. Остановимся на ней поподробнее. Поскольку в современных камнях от AMD контроллер памяти интегрирован в само ядро процессора, шина Hyper Transport отвечает за обмен данными между оперативной памятью и этим самым контроллером. И ее результирующая частота равна произведению частоты FSB на коэффициент умножения HTT, который максимально равен 5x (Athlon и Sempron на s939) или 4x (Athlon, Sempron на s754). Соответственно, чем выше частота шины HTT, тем быстрее работает система.

Идем дальше. Частота, на которой работает оперативная память. Тут все прозрачно: чем выше частота — тем выше скорость. Последними по списку (но не по значению!) идут тайминги памяти, которыми многие начинающие оверклокеры пренебрегают. Чаще всего они обозначаются так: 2,5-3-3-8 (2T) @ 200 MHz. Цифры слева направо означают CAS Latency (CL) 2,5T — RAS To CAS Delay (tRCD) 3T — RAS Precharge (tRP) 3T — RAS Active Time (tRAS) 8T (Command Rate (CR) 2T) @ «частота ОЗУ, на которой производитель гарантирует стабильную работу при этих таймингах». На самом деле таймингов намного больше. Порывшись в подшивке МК, можно найти описание каждого, а при разгоне правило простое: чем ниже тайминги, тем быстрее работает память. А вот на параметре Command Rate я хочу остановиться немного подробнее.

«Параметр Command Rate определяет, через сколько тактов модули памяти готовы принять очередную команду от контроллера памяти после ее подачи. Необходимость увеличения этого тайминга может обуславливаться значительной загрузкой шины адресов и команд при высокой частоте передачи сигналов по этой шине. Учитывая, что совокупность контроллера, модулей и соединяющих их проводов обладает ненулевой емкостью, установление состояния этой шины может требовать определенной задержки для стабилизации логического уровня. Поэтому увеличение параметра Command Rate с 1T до 2T упрощает работу контроллера памяти и добавляет дополнительную надежность, но несколько снижает производительность системы» (описание параметра Command Rate взято с сайта **www.overclockers.ru**). От себя же добавлю, что это «несколько» может достигать 5–15%. Так что по возможности нужно выставлять CR в 1T, но, к сожалению, большинство бюджетных модулей памяти очень неохотно работают на повышенных частотах и CR, равном 1T.

Ладно, теория — теорией, но пора и к практике перейти. Тестовый ПК имеет следующую конфигурацию: **таблица 2**.

Для начала (на дефолтных настройках) запустим все наши тесты и аккуратненько запишем все результаты. После чего три раза сплюнем ☺ и приступим к разгону. Частоты 210 и 220 МГц были пройдены абсолютно безболезненно (после каждого повышения частоты шины и успешной загрузке Винды я запускал минут на 20–30 «отжигателя» системы S&M, а потом и тест 3DMark). На 230 МГц я получил первый сбой. В целом система работала отлично, не глючила, но на одном из тестов 3DMark'а (ну, на том, где тролли-самоубийцы прыгают с какой-то лестницы) система вылетела в синий экран. Вот так, не больше и не меньше. На процессор грешить было смешно (по отзывам в интернете разгон по частоте обещал быть намного более серьезным) и я решил, что подводит память (CPU-Z показывал частоту памяти 230 МГц, что соответствовало режиму DDR460). В БИОС материнской платы частота оперативной памяти не задается явно, как частота ЦПУ, а для наглядности отображается как «DDR400» (соотношение частоты FSB к частоте памяти 1:2), «DDR333» (соотношение 6:5), «DDR266» (3:2). А поскольку мы и дальше собираемся повышать частоту FSB, то делитель памяти нужно уменьшить. Я поставил режим DDR333, что при FSB=230 МГц составляет примерно 191 МГц, то есть даже ниже номинала. Так что запас присутствует.

Продолжаю повышать частоту, и на отметке в 260 МГц система стартовать отказалась, выдав свой любимый синий экран («Ой, а почему это у вас экранчик такой синенький?» — «Мертвенький, потому и синенький...»). Ладно, идем в БИОС и слегка поднимаем напряжение на проце, со стандартных 1.4 В до 1.45 В. Система стартует, но на первом же тесте памяти получаем BSOD (Blue Screen of Death). Ясно, снова уперлись в память, которая ну никак не хочет работать на частоте, отличающейся от номинальной. В БИОСе добавляю напряжения на ОЗУ (с 2.6 В до 2.7 В). На 280 МГц снова синий экран. Захожу в БИОС с мыслями «Чего бы снова подшаманить?» и... Вспоминаю, что частота шины Hyper Transport равна частоте FSB, умноженной на коэффициент HTT, а он у нас равен четырем! То есть Hyper Transport честно старался трудиться на частоте в 1120 МГц! А это на 120 МГц больше, чем у Athlon'а.

К сожалению, с повышением напряжения как на памяти, так и на процессоре стабильной работы компьютера добиться не удалось, хоть WinXP загружалась, и часть тестов отрабатывали до конца. Только с увеличением задержек памяти до значений 3-4-4-9-2T удалось добиться стабильности. Но это меня не устроило. Я чувствовал, что разгонный потенциал процессора еще не исчерпан. Все упиралось в память ☹. Но! У нас ведь есть еще неиспользованные соотношения FSB/RAM — например, значение DDR266 (соотношение 3:2). Сказано — сделано. Выставляю в БИОСе в настройках памяти значение DDR266, возвращаю тайминги на место (2,5-3-3-7-1T) и ставлю частоту FSB в 300 МГц. В результате частота памя-

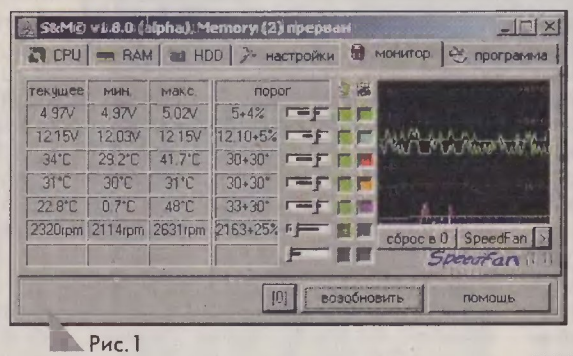


Рис. 1

ТАБЛИЦА 2

Материнская плата	ASUS K8N4-E
ЦПУ	Sempron 3000+, 0,09 микрон,128 Kb L1 Cache, 1800 MHz Cpu clock,200 MHz FSB
ОЗУ	2x256 MB Samsung PC3200 3-3-3-8@200 MHz 256 MB Hynix PC3200 3-3-3-8@200 MHz
БП	300W 3R Systems Dynamics
Видео	GeCube Radeon X550 256 MB
Винт	Seagate ST3120827AS (120 Гб,7200 RPM,SATA)
ОС	Windows XP SP2

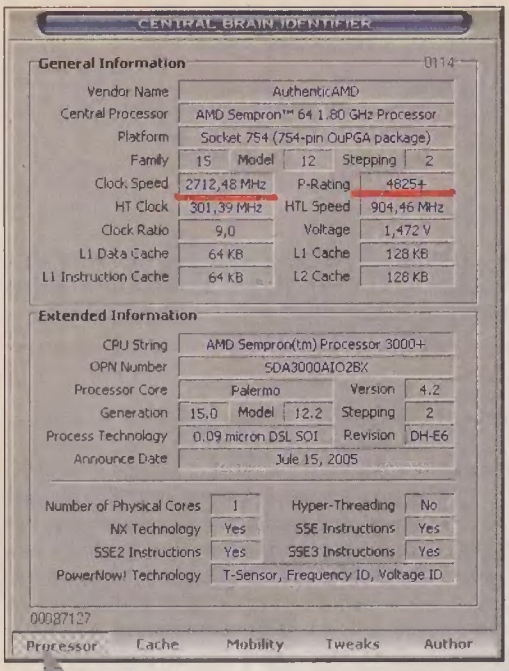


Рис.2

ти у нас составляет 300 МГц/(3:2) = 200 МГц, т.е. та частота, на которую эти модули рассчитаны изначально. И для стабильности поднимаю еще немного частоту на процессоре, до 1.525 В (все же частота превышает «родную» в полтора раза). Система проходит все тесты, не поморщившись! ☺ Окрыленный успехом, я поднимаю частоту еще на 10 МГц, но... жестокий облом. Хоть система загружается и в целом работает нормально, даже «Квака» бегает без вылетов и зависаний, но при запуске любого «тяжелого» теста система моментально «синеет». Не помогло и понижение частоты системной шины до 305 МГц.

Кстати, тщательно отслеживайте изменения температуры процессора. При прохождении тестов S&M посматривайте на вкладку «Монитор» (активна только при установленном SpeedFan!), на которой программа наглядно демонстрирует график изменения температуры и скорости вращения вентиляторов (**рис. 1**). Температура в 60–65 градусов является опасной, а при температуре больше 70°C процессор может сгореть. Правда при включенной термозащите в БИОСе это маловероятно, но все же будьте начеку.

В общем, остановился я на трех сотнях (**рис. 2**). И цифирь такая круглень-кая... А как вам рейтинг? ☺. И, что самое главное, — все тесты проходятся «на ура» по нескольку раз без вылетов. Память проверялась в тесте S&M плюс несколько проходов теста Memtest86+. Но, испытывая жесточайшее разочарование от «неразгонябельности» памяти, я решил подтянуть тайминги. И после некоторых проб и ошибок память у меня заработала хоть и не на разогнанной частоте, но при задержках 2,5-3-3-6-1T, что очень порадовало и меня, и мой комп ☺. Стабильность работы сохранялась при самых сильных нагрузках. Температура процессора не поднималась выше 50–51°C (до разгона было 45–46°C), а уж S&M грузит процессор так, как ни одна реальная программа.

Тесты

Quake 3 тестировался в разрешении 640x480 и с отключенным звуком, чтобы минимизировать влияние видео- и аудиокарты на наши драгоценные FPS. И пусть движок Q3 давно устарел, но для того, чтобы оценить прирост быстродействия процессора, он подходит как нельзя лучше. 3DMark запускался с параметрами по умолчанию с количеством циклов 3 и для сравнения выбирался параметр CPU Score. В PCMark04 выбирались все тесты. Этот тест (если брать из синтетических) наиболее полно, на мой взгляд, отражает скорость работы с самыми распространенными задачами. Это и рендеринг веб-страниц, и архивирование, и криптование документов. И если принять начальные значения за 100%, то прирост производительности в Q3 равен 45,1%, в 3DMark`e — 51,2%, а прирост в тестовых приложениях PCMark`a вы можете оценить по **таблице 3**. Ну и для наглядности ниже представлена **диаграмма** значений. По-моему, **бесплатный** прирост очень даже неплох.

Перспективы

А теперь давайте подумаем, какие у нас перспективы на будущее в плане апгрейда.

1. Когда/если нас перестанет удовлетворять наш разогнанный до 2.7 ГГц процессор (вспоминаем получившийся рейтинг), мы можем заменить его на старший из Атлонов под s-754. А это Athlon 3700+ с реальной частотой 2.4 ГГц (ну и, естественно, разогнать его).

2. Добавить памяти до 3 Гб. А в будущем, я думаю, можно будет и до 6-ти, с БИОСом поновее.

3. Видеокарта класса GeForce 7800 GT или Radeon X1900.

4. Винчестер побыстрее или RAID — ну, к примеру, из 4-х винтов по 300 Гб ☺.

Так что будущее у нашей платформы есть. Есть также и неплохое настоящее. Дерзайте, и пусть вам каждый мегагерц обойдется как можно дешевле. Если что непонятно — пишите на мыло.

ДИАГРАММА

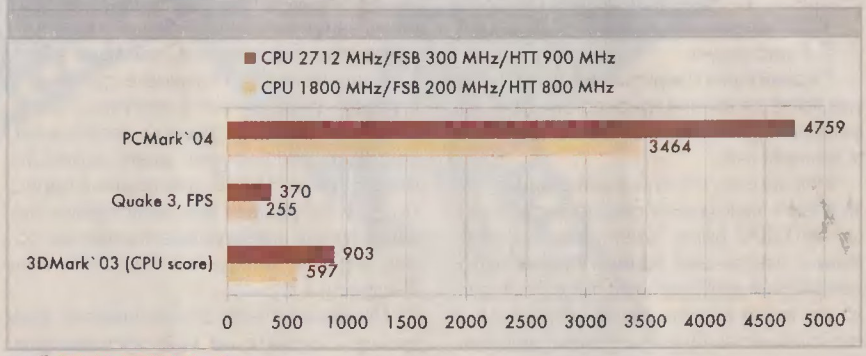


ТАБЛИЦА 3

		До разгона	После разгона	% Прироста
PCMark04 Results	PCMark	3464	4759	37,3
	CPU	3392,0	4926,0	45,2
	Memory	3190,0	3582,0	12,3
	Graphics	2691,0	2751,0	2,2
	HDD	4892,0	4918,0	~0,5
	File Compression	2,6 MB/s	3,8MB/s	46,1
	File Encryption	27,9 MB/s	41,8MB/s	49,8
	File Decompression	22,5 MB/s	33,2 MB/s	47,5
	Image Processing	11,0 MPixels/s	16,6 MPixels/s	50,9
	Virus Scanning	1918,7 MB/s	2233,8MB/s	16,4
	Grammar Check	2,7 KB/s	3,8KB/s	40,7
	File Decryption	55,7 MB/s	83,8MB/s	50,4
	Audio Conversion	2340,5 KB/s	3451,7 KB/s	47,4
	Web Page Rendering	4,2 Pages/s	6,0 Pages/s	42,9
	WMV Video Compression	42,2 FPS	60,1 FPS	36,1
	DivX Video Compression	50,9 FPS	69,3 FPS	36,1
	Physics Calculation and 3D	148,8FPS	189,3 FPS	27,2
	XP Startup	8,8MB/s	8,8MB/s	0
	Application Loading	7,2 MB/s	7,2 MB/s	0
	File Copying	36,8MB/s	37,3 MB/s	1,4
	General HDD Usage	5,7 MB/s	5,7 MB/s	0
3DMark03 (CPU score)		597	903	51,3
Quake 3		255 FPS	370 FPS	45,1

Интернет на тарелке

ld
ld1983@yandex.ru

Продолжаем тему спутникового интернета. В прошлый раз мы говорили об основах: как установить и направить спутниковую тарелку, как настроить для работы ваш мобильный телефон. Сегодня я расскажу вам, как зарегистрироваться у провайдера, как пополнять свой счет и т.д.

Продолжение, начало см. в МК, №14 (393)

Как я уже говорил в прошлый раз, я пользуюсь услугами провайдера *Spacegate*. Поэтому описывать все процедуры буду, основываясь именно на нем. Для того, чтобы зарегистрировать себя в качестве пользователя услуг данного провайдера, заходим в интернет (пока что с помощью модема или иным доступным образом), набираем в строке вашего браузера **www.spacegate.com.ua**, выбираем русский язык и видим стартовую страницу. Справа — много менюшек; нажимаем то, где написано **«Выписать счет»**, ждем сообщения о подтверждении сертификата и соглашаемся с ним. Появляется страница, где нам предлагают выбор.

1) Для зарегистрированных пользователей.

2) Регистрация.

Первый пункт предназначен для тех, кто уже является зарегистрированным пользователем Spacegate и собирается просто пополнить счет.

Нам же пока что нужна **регистрация**. Нажимаем и выходим на следующую страницу — ITELSAT Billing System, где вам необходимо ввести свой **логин** и **пароль**, который (это важно!!!) будет использоваться только для входа в биллинговую систему, т.е. с его помощью вы будете пополнять свой счет. Логин и пароль для входа в интернет вам пришлет провайдер, после того как вы пройдете процедуру регистрации.

После ввода пароля и логина (который ни в коем случае нельзя забывать!) загружается страница с сообщением: «Теперь Вы можете перейти к оформлению заявок», а затем вас переадресовывают на страницу оформления заявки. На ней выбираем русский язык и слева нажимаем меню **«Изменить данные».**

Загружается две анкеты, верхняя — для частного лица, нижняя — для юридического. Думаю, для вас не составит особого труда заполнить анкету. После это жмем **«Сохранить»**, опять появляется главная страница, теперь слева вверху нажимаем меню **«Оформить заявку»** и заполняем ее следующим образом:

Тип операции: Создание новой подписки

Спутник: Eutelsat W6

Провайдер:

1) Выберите необходимый сервис: SG Traffic W6

2) Выберите тарифный план: SG Traffic Eutelsat W6

MAC адрес DVB карты: вводите MAC-адрес вашего DVB-ресивера

(Вводите без ошибок! MAC-адрес написан на наклейке на самой карте. Или откройте программу *setup4pc* (см. предыдущую статью) и в меню *DATA Service* можете увидеть этот адрес).

DVB карта: Skystar2 (если у вас другая, то указываете свою карту)

Деньги $: 20

Сумму вводите 20 или более долларов, но никак не меньше. Столько необходимо, чтобы зарегистрироваться, — но пусть сумма вас не пугает. При умеренном пользовании интернетом вам ее хватит надолго. Например, я сижу в интернете в основном по вечерам и ночам, и мне этих денег хватает на полгода. При этом я скачиваю около 4 Гб данных. Так что дерзайте!

Нажимаете «Далее», появляется страница с заполненными данными, еще раз очень внимательно все проверяете, выбираете способ оплаты — «С помощью ИТЕЛСАТ» и жмете OK. Получаете страницу с готовыми реквизитами и печатью. Распечатываете данную страницу, несете в любой банк, оплачиваете, ждете около 3-х дней — и все. На ваш электронный адрес, который вы указали при регистрации, высылаются все необходимые параметры: логин, пароль, настройка GLOBAX, ваш IP-адрес и т.д.

Проверка счета осуществляется еще проще. Заходите на сайт **www.spacegate.com.ua/rus**, ищете меню «Статистика NSS6 & W6», открывается сертификат, вы его подтверждаете и попадаете в окошко, где необходимо ввести свой логин и пароль — те, которые вы получили от провайдера по электронной почте после регистрации. После этого вашему вниманию будет предложено окно следующего вида (**рис. 1**).

Вы можете получить подробные статистические данные, проверить депозит (количество денег), посмотреть в выбранном промежутке времени, когда и сколько вы скачали, на какой скорости, какая при этом была максимальная скорость и сколько денег за каждый сеанс потратилось. Для этого выбираете, соответственно, меню *Detalization per hour, Detalization per day, Month summary information, Total.* Информация может быть выведена в гигабайтах, мегабайтах, килобайтах — как пожелаете.

Для того, чтобы выбрать скорость входящего трафика, делаем следующее: заходим на сайт **www.spacegate.com.ua/rus** и открываем меню «Выбор скорости NSS6 & W6». Появляется вот такое окно (**рис. 2**).

Здесь вы можете посмотреть таблицу с ценами на трафик. Как видите, цены колеблются в зависимости от времени суток и выбранной скорости. Если хотите изменить скорость, то выбираете меню *Choose your speed*, ставите скорость, которая вам нужна, и нажимаете кнопку *Submit*.

Изюминка здесь в том, что вы можете сидеть в онлайне и динамически менять скорость, не отключаясь от интернета. Согласитесь, такого сервиса больше нигде нет.

В следующей статье я расскажу вам, как настраивать GLOBAX, как прописать ваш IP, MAC-адрес DVB-карты, прокси-сервер и т.д.

Если возникнут вопросы, пишите на **ld1983@yandex.ru**, я всегда с радостью отвечу.

(Продолжение следует)

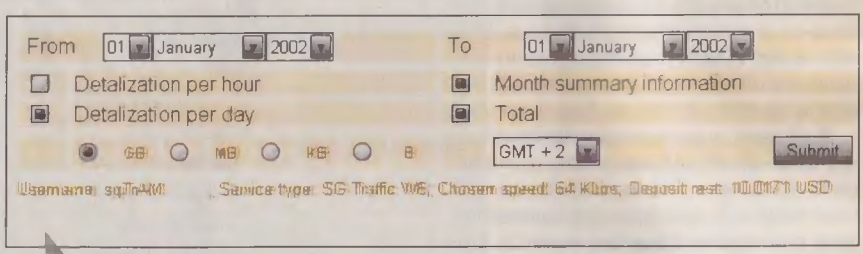


Рис. 1

Time / Speed Kbps	Price, USD for 1 GB																							
	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
64	10	10	2	2	2	2	10	10	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	14	14	14	14
125	12	12	3	3	3	3	12	12	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	16	16	16	16
250	13	13	4	4	4	4	13	13	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	18	18	18	18
500	15	15	5	5	5	5	15	15	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	20	20	20	20
1000	17	17	6	6	6	6	17	17	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	23	23	23	23
2000	18	18	7	7	7	7	18	18	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	33	24	24	24	24
3000	19	19	8	8	8	8	19	19	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	25	25	25	25
4000	20	20	9	9	9	9	20	20	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	26	26	26	26

Рис. 2

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

3424
3224
200
032
168 6

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

Акустическая классика показывает класс

Александр ФОНН
alexofonn@gmail.ru

Большинство согласится с тем, что звук для компьютерной системы — очень важная составляющая. Вот почему наряду с обзорами мониторов, оптических приводов и других компонентов персонального компьютера в компьютерной прессе постоянно рассматриваются и акустические системы.

До сих пор у нас как-то не доходили руки серьезно познакомиться с акустическими системами **Edifier**, которые насчитывают немало моделей различных классов — это и классические стереоколонки серии R формата 2.0, и мультимедийные, форматов 2.1 и 5.1, тоже серии R. Кроме них, есть также и мультимедийные серии E, M и X, портативные мультимедиа-системы MP и целый ряд других, включая авторские работы *Фила Джонса* S2000 и S2000V (эксклюзивное интервью с Филом Джонсом мы публиковали в МК, № 1–2 (380–381)).

Как видите, модельный ряд продукции Edifier чрезвычайно разнообразен. Приступим к обзору.

Начнем с колонок классического формата 2.0, без сабвуфера. Для пользователей, ориентированных в основном на прослушивание музыки, такой выбор вполне естественен, хотя музыку можно прекрасно слушать и на акустике 2.1.

В нашем распоряжении имеются однополосные акустические системы начального (бюджетного) уровня Edifier R18, двухполосные системы эконом-класса Edifier R1000TCN, R1200T, двухполосные системы среднего класса Edifier R1800TN, R1800TII, двухполосные колонки высокого класса Edifier R1900TII, R1900TIII. Характерно, что корпуса всех, даже R18, — «дерево», а точнее — изготовлены из MDF-плит.

По принципу «от простого к сложному» приступаем к поочередному знакомству. Первой на рассмотрении оказывается, естественно, система бюджетного класса **Edifier R18** (**рис. 1**). Эти компактные колоночки аккуратно исполнены, сигнальные провода у них несъемные, это подчеркивает, что их основное место — по бокам рядом с монитором. Как правило, такую акустику покупают те, кто хотел бы слушать за компьютером музыку, так сказать, в «фоновом режиме», но не желает звук «пластика».

Признаюсь, учитывая цену и технические характеристики, я не ждал чего-то особенного от этих колонок. Однако же звук R18 довольно приличный. По крайней мере, средние и высокие частоты они воспроизводят приятно, с их помощью вполне можно слушать различную музыку. На предельной громкости нет ни захлебываний, ни прихрипываний, причем эта предельная громкость довольно велика. Если взглянуть на технические данные (**таблица 1**), то мы увидим, что мощность колоночек совсем небольшая — особенно с точки зрения тех, кто привык видеть цифры в сотни Ватт на



Рис. 1

махоньких устройствах. Давайте разберемся с этим вопросом еще раз.

Вход в уголок маньяка

На самом деле стандартов измерения выходной мощности усилителей и колонок очень много. Это многих совершенно сбивает с толку. Как оценивать 35 Вт на канал у солидного блочного усилителя класса Hi-Fi и 1000 Вт у махонькой магнитолки с почти невесомым блочком питания? Что говорят об этом стандарты?

В нашей стране ранее применялись два параметра — номинальная мощность и синусоидальная мощность.

Номинальная мощность — долговременная мощность, при которой остальные параметры (нелинейные искажения, неравномерность АЧХ) укладываются в заданные нормы.

Синусоидальная мощность — мощность, при которой колонка или усилитель могут работать в течение длительного времени с реальным музыкальным сигналом без физических повреждений и перегрева при условии ограничения нелинейных искажений (как правило, не выше уровня 10%).

Как это выглядит на практике? Например, у всем известных акустических систем S-90 синусоидальная мощность — 90 Вт на канал, номинальная — 35 Вт на канал.

Естественно, в мире существуют и другие стандарты измерения мощности, которые тоже нужно понимать. Наи-

ТАБЛИЦА

	Edifier R18	Edifier R1000TCN	Edifier R1200T
Макс. вых. мощность, RMS, Вт	2 x 2	2 x 8(1 кГц,КНИ* < 10%)	2 x 8(1 кГц,КНИ* < 10%)
Входное сопр.,кОм	10	20	10
Входное напряжение ном.,мВ	250	500	450
Количество входов,шт	1	2	2
Динамики	Широкополосный куполообразный,3 дюйма,4Ом	НЧ/СЧ : 4"(106 мм),с магнитным экранированием ВЧ: 3/4" (72 мм),с магнитным экранированием Сопростивление – 8Ом	НЧ/СЧ : 4"(106 мм)с комп озитным диффузором,с магнитным экранированием ВЧ: 3/4" (72 мм)полим ерным куполом,с магнитным экранированием
Частотный диапазон усилителя,Гц		50 – 20 000 (<= -0.3дБ)	52 – 20 000 (<= -0.3дБ)
Отношение сигнал/шум усилителя,дБ		> 80	> 85
Коэфф. нелинейных искажений усилителя,%		<=0.2% (1kHz,4 Вт) <=0.5% (20Гц – 20кГц,4Вт)	<=0.2% (1kHz,4 Вт) <=0.5% (20Гц – 20кГц,4Вт)
Размеры (ширина X высота X глубина),мм	85 x 166 x 125	148 x 226 x 161	140 x 240 x 183
Масса,кг	1,8	5,5	5,8
Розничная цена,грн	55	130	35 у.е.

Примечания
* КНИ – коэффициент нелинейных искажений

более распространенные — это мощность DIN, RMS и PMPO.

Мощность по DIN — мощность, при которой устройство (колонка или усилитель) может долговременно работать с сигналом «розового шума» без повреждений. По цифрам примерно соответствует нашей синусоидальной мощности.

Мощность RMS (Rated Maxmum Sinusoidal, максимальная синусоидальная мощность) — мощность, при которой усилитель или колонка может работать в течение одного часа с реальным музыкальным сигналом без физического повреждения или при условии ограничения нелинейных искажений (как правило, не выше уровня 10%). Обычно на 20 процентов выше мощности DIN.



Рис.2

Мощность PMPO (Peek Music Power Output) — мощность, которую динамик колонки может выдержать в течение 1-2 секунд на сигнале низкой частоты (около 200 Гц) без физического повреждения. Обычно в 10–20 раз выше DIN. Т.е., попросту говоря, это мощность, при которой колонка сгорит ☺.



Рис.3

Теперь все становится ясным. Серьезные производители указывают максимальную мощность DIN (чаще это европейские производители) или RMS (остальные). Несерьезные ☺ — пишут любую большую цифру, выдавая ее за мощность PMPO. Нормальные производители компактных музцентров могут указывать и ту, и другую цифру. Наше дело — понимать, что это все означает.

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





Рис.4

Несколько слов о сопротивлении колонок. Обычно сопротивление колонок 4 Ом или 8 Ом. Разумеется, один и тот же усилитель будет обеспечивать разную мощность при работе на нагрузку с разным сопротивлением. Есть и другие параметры акустических систем, например, характеристическая чувствительность. Кроме того, мощность можно измерять электрическую, а можно по звуковому давлению. Но в данном обзоре это будет избыточной информацией.

Выход из уголка маньяка

Возвращаясь к колонкам R18, констатирую: они вполне приемлемы, если учитывать соотношение цена/качество. Немеломанам звук подойдет полностью. Большое удобство состоит в наличии на передней панели разъема для наушников. Там же расположен выключатель питания и регулятор громкости. На примере этих систем вы сможете убедиться, как же все-таки это много — 2 Ватта на канал (кто постарше, знают, что и 1 Вт на канал — тоже довольно громко ☺).

Edifier R1000TCN (**рис. 2**) и **R1200T** (**рис. 3**) относятся уже к эконом-классу, по классификации самой компании. Это уже двухполосные системы со всеми вытекающими последствиями. Из **таблицы 1** видно, что параметры этих колонок близки, хотя и неодинаковы. Внешнее исполнение обеих систем является классическим, динамик НЧ/СЧ внизу, ВЧ — вверху. Системы — фазоинверторные, окно фазоинвертора выведено на заднюю сторону. Любопытной и полезной особенностью колонок является наличие двух входов. Это позволяет подключать к колонкам помимо компьютера другой источник (плейер, ФМ-приемник и т.п.), не отключая колонки от компьютера. Если же подать сигнал на оба входа, то получаем что-то вроде псевдомикширования. Это можно использовать для организации, например, караоке ☺.

Панель подключений и регуляторов расположена на задней стенке колонок (R1000TCN — **рис. 4**, R1200T — **рис. 5**). Усилитель расположен в колонке левого канала, подключение осуществляется стандартным кабелем с «мини-пальчиком» на одном конце и «тюльпанами» RCA — на другом. Колонка правого канала подключается проводом посредством зажимов. Обе системы позволяют регулировать громкость и бас. Как видим, все необходимое есть. Все соединительные кабели есть в комплекте.

Переходим к прослушиванию. Как и ожидалось, звук уже совсем другого уровня — появился бас. Я намеренно испытывал эти колонки на довольно сложных композициях, имеющих и плотный спектр, и сочный, непростой для воспроизведения бас. В частности, это композиции из альбома «Целлулоид» группы «Текила Джазз», некоторые джазовые компо-

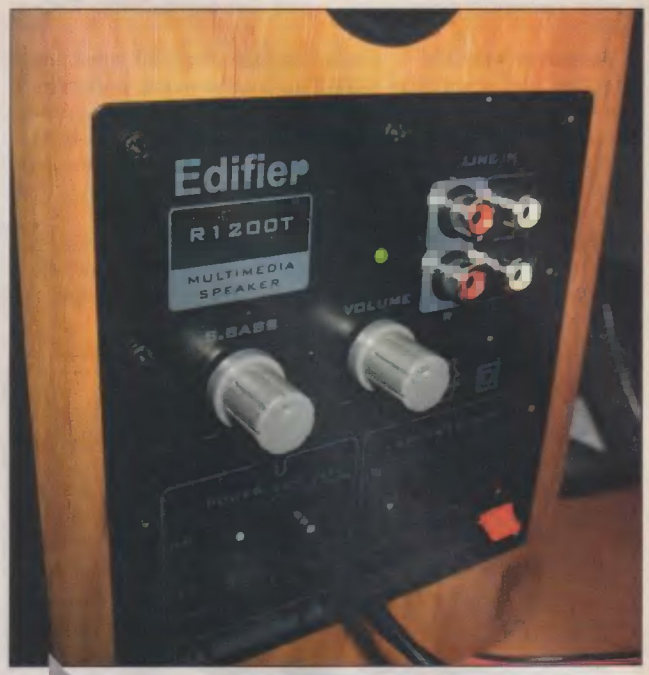


Рис.5

зиции и, для полноты картины, пара вещей Krueder&Dorfmeister. Все это имело целью добиться «бубнения» в басах. Не удалось. Итак, главная оценка — это сбалансированность звучания систем во всем диапазоне частот. Хорошее звучание высоких и средних частот: без провалов, но и без излишнего «песка» в верхах. Ну, а басы — это вообще «конек» всех двухполосных колонок Edifier: сочные, мощные и, главное, небубнящие, отчетливые. Регулятор баса применяется для установки наиболее оптимальной «басовитости» под разные композиции, а также для установки наиболее удачного уровня баса при изменении громкости (при уменьшении громкости бас обычно нужно повышать, при увеличении — понижать). Важно то, что и блок питания не допускает перегрузок и появления характерно звучащих искажений при жестком ограничении уровня сигнала.

Отметим, что хотя в верхах и середине R1000TCN и R1200T звучат практически одинаково, но в басах есть отличие. 1200-е заметно гуще басят. Это позволяет каждому выбрать колонки под себя из этих двух. Кроме того, R1200T создают впечатление более точной, «компактной» звуковой картины. Ну, так и должно быть, ведь их параметры чуть лучше — и чуть-чуть больше цена.

Теперь о недостатках. Конечно, эти колонки нужно сравнивать только с «одноклассниками». Недостатки более всего заметны на громкостях выше среднего или близких к максимальным. Во-первых, в этом случае растет уровень нелинейных искажений, на предельной громкости это можно прекрасно услышать. Во-вторых, при громкости, близкой к предельной, звук в басах начинает терять отчетливость. Тем не менее, жесткого ограничения нет.

Вывод: неплохие компактные двухполосники, одни из лучших по звучанию в своем классе и ценовой группе (если не лучшие). Тем, кто не любит басы, а любит очень «псыкающий» и чрезмерно звенящий звук, стоит поискать что-то другое. Любителям за маленькие, не «хайфайные» деньги тихонько послушать джазик, не вставая от компа, — самое оно. Это колонки для индивидуального прослушивания, оптимальная громкость как раз соответствует расположению по бокам монитора, при этом ваши уши находятся точно в зоне стереоэффекта. Требовать чудес не нужно. Оптимальный для себя звук (громкость при сохранении качества и минимальных искажениях) эти колонки дадут примерно на половинной громкости — я бы это назвал квартирной громкостью выходного дня ☺. Но есть музыка и случаи, когда хочется бóльшего. Для этого у Edifier предназначены компьютерные колонки формата 2.0 среднего и высокого класса. О них — в продолжении.

(Продолжение следует)

Снова весна!

За окном апрель, и весна наконец-то вступила в свои права! Хотя далось ей это очень нелегко — многие из вас наверняка до сих пор вспоминают надоевшие и затянувшиеся морозы, сугробы по колено и хмурые зимние дни. Что принесет нам весна? Конечно же, пробуждение природы, тепло, первоцветы, грозы и... «Киевскую Фотоярмарку»! К чему это все? Сейчас поймете.

Как вы уже знаете, 18–21 мая в Международном выставочном центре (Киев, Броварской пр., 15, ст.м. Левобережная) гостеприимно распахнет двери Четвертая международная «Киевская Фотоярмарка». Издательский дом «Мой компьютер» является постоянным партнером и участником этого главного события фоторынка Украины.

Те, кто пополнил армию читателей наших изданий недавно, воспримут написанное ниже как новость, тогда как наши читатели «со стажем», мы уверены, помнят фотоконкурс, проведенный в 2004 году. Финал его проходил на нашем стенде на «Киевской Фотоярмарке». Тогда конкурс вызвал большой интерес (если не сказать — ажиотаж) среди аудитории наших изданий. Не успели мы подвести итоги, как на нас обрушилась лавина писем с просьбами о проведении нового подобного мероприятия. Эта буря не утихает до сих пор. Так вот, спешим порадовать всех наших читателей — и новичков, и старожилов.

Издательский дом «Мой компьютер» и Представительство компании Samsung Electronics в Украине объявляют всеукраинский конкурс цифровой фотографии на тему **«Времена года»**.

Условия конкурса

✓ *К участию в конкурсе принимаются исключительно фотографии, сделанные цифровыми фотокамерами.*

✓ *Иногородние читатели свои работы присылают в электронном виде до 15 мая по адресу* photo@mycomp.com.ua. *Киевляне могут принести фотографии на носителе (CD-R/RW; USB-Flash накопитель) непосредственно на «Киевскую Фотоярмарку» и распечатать их прямо на стенде МК с помощью фотопринтера Samsung SPP-2040.*

✓ *Требования к снимкам: разрешение 1600×1200 пикселей или выше (достаточное для распечатки фотографии 10×15 см), формат файлов JPEG, размер файлов — до 1.5 Мб (при пересылке по электронной почте).*

✓ *Обязательно указывайте марку и модель фотоаппарата, которым сделан снимок.*

✓ *Не забудьте дать имя своему творению.*

✓ *Обязательно указывайте ФИО и свои контактные данные (город, телефон, e-mail).*

✓ *Можно принести и готовые фотографии прямо к нам на стенд, однако не забудьте кроме марки и модели фотоаппарата указать модель фотопринтера, на котором производилась печать.*

Распечатанные фотографии размещаются в специальной галерее на стенде ИД «Мой компьютер» и авторам не возвращаются.

21 мая в 12:00 жюри в составе представителей ИД «Мой компьютер» и компании Samsung Electronics подведет итоги и наградит победителей ценными призами. А побороться есть за что.

✓ Автор лучшей работы получит в подарок суперсовременный мобильный телефон Samsung D520 (**рис. 1**).

✓ Два вторых участника станут счастливыми обладателями производительных фотопринтеров Samsung SPP-2040 (**рис. 2**).



Рис.1

✓ Наконец, трех бронзовых призеров ждут три фотопринтера Samsung SPP-2020 (**рис. 3**).

Кстати, подробнее о фотопринтерах Samsung вы можете прочитать в статье Олега Федорова «Фотолаборатория на письменном столе», МК, №5 (384), за 30.01.2006 г. Следует отметить, что наш Издательский дом не случайно предложил стать партнером фотоконкурса именно компании Samsung Electronics. Проанализировав немалое количество читательской почты после публикации материалов о фотопринтерах, мы приняли совместное решение предоставить вам уникальную возможность увидеть роботу этих высокопроизводительных устройств в настоящих «полевых» условиях. Кроме того, высокий интерес к девайсам означает, что многие из вас не прочь стать их обладателями ☺, поэтому подбор призов также нельзя назвать случайным.

Что ж, дерзайте — и до встречи на Фотоярмарке!



Рис.2



Рис.3

Казус Винукс

Сергей ЯРЕМЧУК
grinder@ua.fm

Пользователь, потративший время на установку любой операционной системы, хочет как можно быстрее приступить к работе, а не тратить время на ее дополнительную доводку и установку приложений. Если человек со стажем может быстро заставить «говорить» систему, то для новичков это обычно серьезный камень преткновения. Вероятно, поэтому особой популярностью пользуются «локализованные» дистрибутивы, разработчики которых учитывают особенности пользователя, которым будет востребован данный дистрибутив. Среди локализованных дистрибутивов наибольшей популярностью пользуются (если кого не уважил, уж простите) ALTLinux, ASPLinux и украинский MyLinux. Сегодня мы познакомимся еще с одним.

Во времена, когда все буквы алфавита и все слова языка уже представляют собой как минимум зарегистрированные торговые марки... когда за надписи на заборах скоро будут не штрафовать, а брать лицензионные отчисления за использование бренда... разработчики рискнули назвать дистрибутив, который призван сменить на российских просторах старушку-Windows, звучным словом **Linux XP Desktop** (www.linux-xp.ru). Очевидно, стараясь вызвать некоторые ассоциации у пользователя. Не знаю, получится это или нет, но памятуя борьбу Микрософт и Lindows, неприятностей (или рекламы ☺) на свою голову им ждать стоит. Причем, это уже вторая инкарнация — Первая называлась *Linux XP Professional Edition*. Правда, лично мне из четырех дисков Professional Edition понравился только последний — четвертый, да и то лишь благодаря подборке документации по системе библиотек *Linux Library*. А так пришлось, как и в Fedora, поработать «напильником» и специально скачать драйверы, чтобы проигрыватель XMMS мог играть MP3-файлы.

Ну да ладно, это так, лирика! По крайней мере, разработчики серьезно считают свою систему полноценной заменой Windows XP (нечто подобное, впрочем, высказывалось и в отношении предыдущей версии). Прямо так вот и написано: «Linux XP Desktop — это программный продукт для настольных и мобильных ПК, включающий операционную систему и набор основных приложений. Продукт основан на технологиях мировых лидеров рынка Linux — корпораций RedHat и Novell, работает на русском языке, максимально совместим с Microsoft Windows™, дружелюбен к пользователю».

Дистрибутив разрабатывается коллективом **LINUX-ONLINE**. Сайт проекта молодой, стартовал 12 декабря 2005 года, расположен по адресу www.linux-online.ru. Сам дистрибутив можно скачать с FTP-сервера ftp://linux-xp.ru/pub/linux-xp/desktop/2006. Но сначала...

Идеология проекта

Прагматизм и коммерция — так, наверное, можно назвать подход разработчиков. В документации сайта не встретите горячих призывов, заявлений о скорой победе сторонников GPL, многотысячной армии разработчиков и пр. Вся идеология отражена в четырех документах: *Анти-GPL. Когда наступит коммунизм*, *Кто враги Linux на самом деле*, *Манифест Linux XP Desktop* и *О Linux для скептиков*. С некоторыми положениями я согласен, с некоторыми готов спорить, но есть такие, которые я считаю абсолютно неверными. Вот, например, заявление: «большинство пользователей ПК никогда не станет UNIX-хакерами». Конечно же, они и не захотят становиться. Большинству пользователей необязательно уметь пересобирать ядро, разбираться во всех тонкостях системы, читать маны. Однако следующее утверждение — врагами Linux являются те, кто не написал ни одной строчки кода, полезного для остальных пользователей, — в корне неверно.

Как показало дальнейшее «вскрытие», в Linux XP Desktop очень мало документации (в том числе и man), а та, что есть, не вся переведена на русский и может помочь только с некоторыми настройками.

Я согласен с разработчиками: финансовый успех к Linux может прийти в первую очередь на корпоративном сегменте рынка, у которого свои взгляды на любой продукт. Ему действительно не так нужна открытость, бесплатность и т.п. — ему нужны готовые решения с хорошей поддержкой. Но ведь и конечного пользователя, и того, кто будет этого пользователя обучать, тоже надо как-то и где-то воспитывать. А для этого Linux нужен и в школе, и в высших учебных заведениях, а на работе пользователь должен встречаться с уже хорошо знакомой системой. А значит, нужны решения по доступной цене, с хорошей документацией.

В общем, почитайте, информации к размышлению предостаточно. Но все вышесказанное для нас означает, что Linux XP представляет собой коммерческий дистрибутив, за использование которого придется платить. При этом лицензия позволяет установить его только на ОДНУ машину, хотя приложения, распространяемые под лицензией GPL, можно использовать как вам вздумается. Здесь он явно проигрывает Linspire (бывш. Lindows), имеющей family-лицензию, позволяющей устанавливать ее на все компьютеры, используемые пользователем. Без лицензии Linux XP запустится только 100 раз. И все-таки любопытство берет верх, поэтому...

Ставим

Версия Linux XP Desktop 2006, доступная на момент написания статьи, носит название *Attack of the Clones*, iso-образ имеет размер 650 Мб. Для Linux XP Desktop рекомендуется процессор не ниже Pentium II 400 МГц (желательно 1 Гц), дисковое пространство 2 Гб, объем оперативной памяти 128 Мб (желательно 256 Мб). Установка также ничего сложного из себя не представляет, все та же знакомая по RedHat/Fedora *anaconda*, графический *diskDruid* для разбиения диска. Только выбрать язык во время установки вам не дают, да и зачем — программа сразу начинает общаться с вами на русском. А привыкшие к GPL линуксоиды будут, вероятно, ошарашены лицензионным соглашением.

К сожалению, некоторые недостатки Fedor'ы также перекочевали сюда. Так, из файловых систем предлагаются все те же ext2/3, swap, LVM и soft-RAID, ни о каких ReiserFS, XFS и JFS при установке речь не идет, хотя, если создать раздел с ReiserFS заранее, то установить в него систему можно. Также, как и в Fedora/RedHat, при попытке смонтировать NTFS-раздел программа установки выдает «Не применимо». Почти аналогичная ситуация и при попытке смонтировать раздел FAT: программа установки сообщила об ошибке и аварийно завершила работу. Хотя, если учитывать, как позиционируется Linux XP — полноценная замена, а не дополнение, — можно принять и такой подход. Одним словом, во время установки работайте только с типичными для Linux файловыми системами.

Чтобы не угадывать, какая из двух моих сетевых карт куда смотрит, пришлось переключаться в консоль (*Ctrl+Alt+F2*), вводить `dmesg | grep eth` и затем возвращаться обратно в программу установки (*Ctrl+Alt+F1*) (последние два побывавших у меня дистрибутива сами выдавали подсказку). В

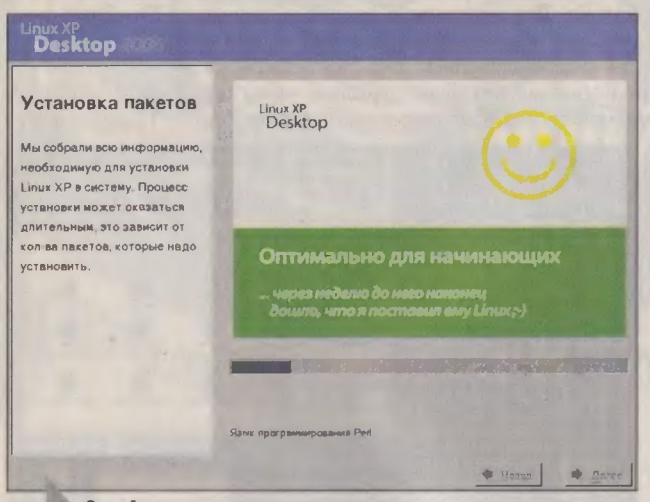


Рис.1

процессе установки проскакивают сообщения о тщательной русификации и эксклюзивности Linux XP, или такие, например: «через неделю до него дошло, что я поставил ему Linux ☺» (**рис. 1**). А вот сообщение о том, что время установки зависит от количества устанавливаемых пакетов, действительно заинтересовало: в общем-то нам никто ничего и не давал выбирать — все, что есть на диске, то и ставится. Стоит отметить, что участие пользователя во время установки минимально и сводится только к выбору разделов, настройке IP-адресов сетевых карт и вводу пароля пользователя root. И все! Никакого выбора клавиатурной раскладки (здесь ответ очевиден, зачем лишний раз спрашивать), настройки оборудования и т.д. вы не увидите. По второму пункту, очевидно, все благодарности следует отнести на счет инсталлятора anaconda, который всегда был на высоте. Пользователи дистрибутива Fedora обычно с пониманием дела подходят к подборке драйверов, не ограничиваясь стандартным набором, а доработки команды Linux XP еще более упростили этот процесс.

Вынимаем диск и перезагружаемся

После стильной заставки сразу попадаем на Рабочий стол пользователя root. Стоит отметить, что одной из «доработок» проекта является именно autologin root. Таким образом достигается удобство в работе, но снимается подстраховка от «кривых ручек». Никакой регистрации и тем паче запроса пароля. Все просто. В качестве рабочей среды использован *Gnome* с существенно переработанным и упрощенным интерфейсом и векторной графической темой **XP Grassy**, до боли

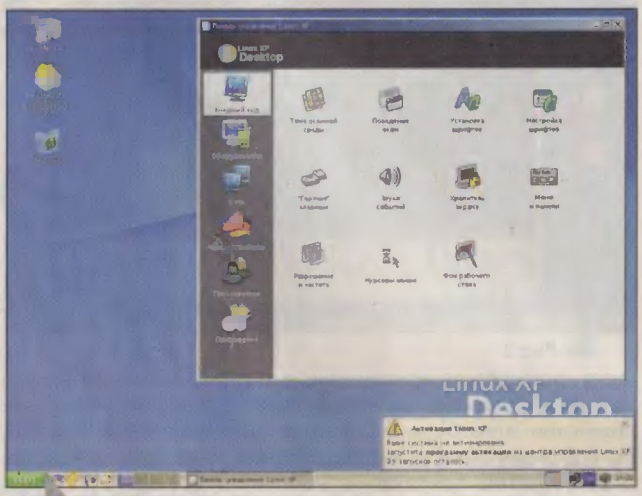


Рис.2



напоминающей Windows XP (**рис. 2**). Кроме того, стоит отметить и фирменную функцию **XP View**, которая напоминает Expose в операционной системе MacOS X и выводит все запущенные приложения на одном Рабочем столе. Сразу после загрузки во всплывающем окне вас предупредят о количестве оставшихся до регистрации загрузок. При подключении к Интернету это же окно оповестит о наличии обновлений.

Наверное, это болезнь, но я первым делом стал искать, куда они запрятали консоль. Мне проще и быстрее вбить пару команд, чтобы узнать, что определилось из оборудования, чем лазить по бесчисленным меню и ждать, когда загру-

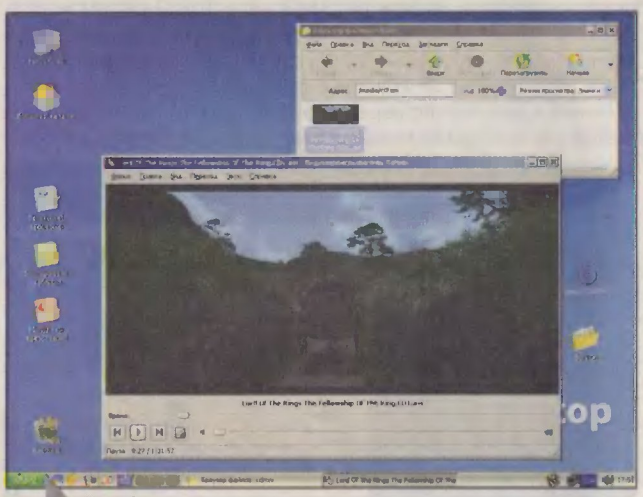


Рис.3

зится графическое приложение, которое сделает то же самое. Но нигде консоли не нашлось. Достать ее можно несколькими способами. Например, щелкнув правой кнопкой по Рабочему столу и выбрав *Создать Терминал*, или через *Start>Запустить приложение*, набрав затем **bash**.

Локализация произведена на высоком уровне (используется локаль ru_RU.UTF-8). Сразу после загрузки система и программы работают на русском языке с возможностью ввода на основных европейских языках, включая английский. После установки пользователю доступно переключение ввода англ./русск. по *Ctrl+Shift*. При желании возможна более тонкая настройка типов клавиатур и раскладок. Музыкальный проигрыватель *Rhythmbox* нормально отражает тэги, записанные в кодировке CP1251, аналогично переработан и *Наутилус*, играющий здесь роль основного файлового менеджера (есть еще и Midnight Commander), интернет-пейджер *Gaim* и многие другие приложения (**рис. 3, 4, 5**). Использование и настройка системы по сравнению с другими Linux максимально упрощена и рассчитана на неподготовленного пользователя. Большинство настроек можно произвести «по-виндовсовски» — либо из контекстного меню, либо через *Панель управления Linux XP*. Все конфигураторы локализованы. Если щелкнуть правой кнопкой мышки по Рабочему столу, то из контекстного меню можно создать документы наиболее

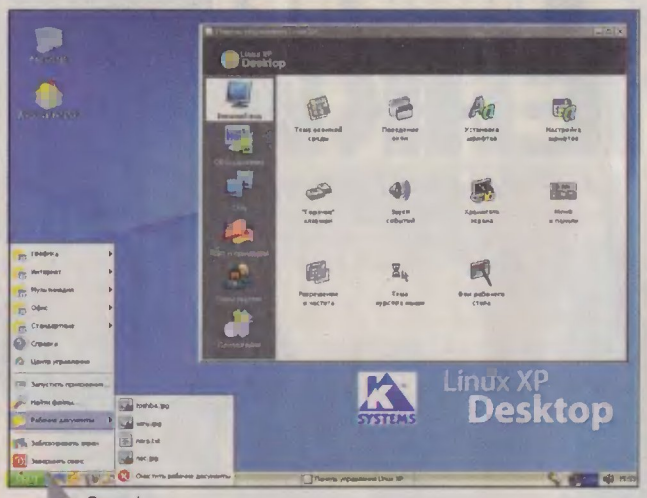


Рис.4

распространенных типов. Например, таким образом можно создать документ Microsoft Word, Excel и PowerPoint с соответствующими расширениями. Но для работы с этими файлами используется OpenOffice 2.0, который в комплект по умолчанию не входит, и его придется доустанавливать отдельно. Для просмотра файлов в формате PDF используется *Gpdf*. Из контекстного меню можно настроить параметры видеоподсистемы, а в Наутилусе расшаривать папки, в которые можно будет заходить через сеть (через Samba). В качестве web-браузера использован *Firefox*, поддерживающий Java-апплеты. Для управления настройками межсетевого экрана — *Firestarter*. Кроме Gaim в поставку включен *X-chat*, приложение для видеоконференций и VoIP-телефонии *GnomeMeeting*, почтовый клиент *Evolution*, *aMule* — приложение для работы с ED2K-сетью, при помощи *Dia 0.94* можно создавать схемы. Есть, конечно, и *Gimp* версии 2.2.6, а для просмотра видео использован *totem-xine*, в том числе имеется и плагин к Mozilla. Кроме того, для запуска windows-файлов в комплект включен *Wine*. Недостающее можно будет получить с сайта разработчиков (после регистрации) как в виде отдельных приложений, так и в виде обновлений. И, наконец, построен Linux XP на ядре 2.6.10, X.org 6.8.1, glibc 2.3.3, есть и компилятор *gcc 3.4.1*. Последний, очевидно, для тех, кто все-таки любит все собирать сам.

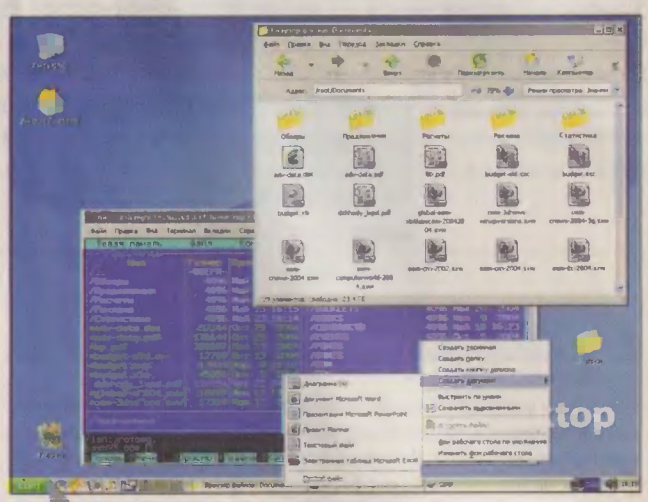


Рис.5

Самое интересное, что FAT- и NTFS-разделы, которые не были указаны при установке, системой были распознаны и правильно смонтированы. Никаких кракозябликов, никакой доводки вручную. В системе применены технологии hal и dbus, что избавляет пользователей от проблем с работой подключаемых устройств. Цифровые камеры, флеш-диски и bluetooth-устройства автоматически распознаются. Но последние все равно необходимо будет настраивать вручную.

Пора подводить итоги

Несмотря на сложившееся мнение, уже давно предлагаются дистрибутивы Linux, с которыми пользователь может справиться так же легко, как и с Windows. К сожалению, не все они нормально локализованы. Linux XP взял все, что есть хорошее у Windows и Linux. Но найдет ли он применение у домашнего пользователя? Сомневаюсь, ведь у такого пользователя времени на доводку все-таки больше, а деньги на покупку дистрибутива тратить жаль, особенно когда у соседа совершенно бесплатно можно взять какой-нибудь SuSE. Но он, впрочем, и не позиционируется для дома. А вот для корпоративных решений он подходит как нельзя лучше. Можно создать систему под индивидуальные требования заказчиков. То есть с освоением больших проблем быть не должно, а если вспомнить про нелюбовь вирусописателей к Linux, то можно заявить и о неподверженности вирусным эпидемиям, а значит, и большей безопасности такого решения. Если закрыть глаза на стоимость, Linux XP вызвал только положительные эмоции, другим разработчикам есть к чему стремиться. В общем, такой дистрибутив в природе есть, а нужен ли он, выбирать вам.

Linux forever!

28th EUROPEAN SCIENCE FICTION CONVENTION

EUROCON 2006

KIEV UKRAINE

13-16 квітня 2006 року

28th EUROPEAN SCIENCE FICTION CONVENTION · KIEV · UKRAINE · 2006

ВПЕРШЕ НА ТЕРИТОРІЇ ЕКС-СРСР
ЛІТЕРАТУРНА ПОДІЯ ЄВРОПЕЙСЬКОГО ЗНАЧЕННЯ

28-й Європейський Фантастичний Конвент

ЄВРОКОН

ЗА ПІДТРИМКИ:
Української Асоціації видавців та книгорозповсюджувачів,
Руслани Лижичко

У програмі:

- Київський книжковий ярмарок
- Виставка фантастичного живопису
- Фантастичні кінопокази нон-стоп
- Незвичайна музична програма

Зустрічі з найбільш відомими письменниками-фантастами:

Гаррі Гаррісоном, Анджеєм Сапковським,
Мариною та Сергієм Дяченками, Генрі Лайоном Олді,
Олегом Дівовим та багатьма іншими

Подробиці на сайті www.eurocon.kiev.ua

м. Київ, вул. Фізкультури, 1, ст. м. «Республіканський стадіон»
Експоцентр «Спортивний»

ВХІД ВІЛЬНИЙ!

організатори:

ВД "Мій комп'ютер", журнал "Реальність фантастики", виставкова компанія "Медвін"

ПАРТНЕР XEROX®

Офіційний страхувальник ІНГО УКРАЇНА
Акціонерна страхова компанія
Ліцензії ДКРІФІП України серії АБ №№123544, 123545 від 6.12.2004 р.

Генеральний інформаційний партнер

Інформаційні партнери

Перший молодіжний партнер 5 БАЛІВ журнал для студентів

Фотоманипуляции

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

Несмотря на то, что сегодня мы все чаще разглядываем фотографии не в бумажных альбомах, а на экранах мониторов, телевизоров и портативных цифровых устройств, нам по-прежнему приятнее смотреть на снимки в красивом обрамлении. Если поставить на стол обычную фотографию, она будет безликой, а если поместить ее в красивую рамку, сразу становится понятно, что изображение на этом снимке имеет для вас ценность. Точно так же и в цифровом альбоме — красиво оформленная фотография говорит об особом отношении к ней и, кроме того, выглядит аккуратно. В этой статье мы рассмотрим некоторые приемы оформления фотографий в Photoshop'е, которые вы сможете использовать для того, чтобы придать изображениям завершенный вид.

Продолжение, начало см. в МК, №6 (385), №8 (387), №10 (389), №12 (391)

Возможно, вы являетесь противниками рамок, полагая, что лучше отказаться от обрамления, чем повторно сохранять фотографию, тем самым ухудшая ее качество. Однако все равно в большинстве случаев цифровые снимки приходится обрабатывать в Photoshop'е, делая их светлее или темнее, прибегая к цветокоррекции и к «чистке». Рамку можно добавить непосредственно на этапе редактирования снимка, поэтому его качество не пострадает, а внешний вид намного улучшится.

Рамки с искаженными краями

Несть числа рамкам, которые можно создать в Photoshop'е для оформления фотографий. Они могут быть выпуклые, вогнутые, с текстурой дерева и т.д. Один из популярных типов рамок — с искаженными краями. Чтобы сделать такую рамку, можно использовать несложный прием, позволяющий за считанные минуты создать красивое обрамление снимка, подобрав форму краев.

Откройте фотографию, которую вы хотите украсить. Мы выбрали для этого примера фотографию кошки по имени Даша. Перейдите на палитру **Channels**. Если у вас эта палитра не отображается на рабочей области, выполните команду **Window > Channels**.

Для того чтобы изображение имело фигурные края, необходимо создать шаблон, по которому фотография «обрежется». Для создания такого шаблона используется так называемый *альфа-канал*, который позволит нам определить прозрачные и непрозрачные участки изображения.

Чтобы создать дополнительный канал, нажмите кнопку **Create New Channel** в нижней части палитры **Channels**. При этом вы автоматически переключитесь в режим просмотра этого канала, и изображение станет черным. Активируйте инструмент **Rectangular Marquee** и выделите прямоугольную область в центре фотографии. Эта область будет видимой, а та часть фотографии, которая не попадет в выделение, будет деформирована.

Воспользуйтесь командой **Select>Inverse**, чтобы инвертировать выделение. Это означает, что все выделенные фрагменты становятся невыделенными, а все невыделенные, наоборот, выделяются.

Выполните команду **Edit>Fill** и в окне **Fill** укажите белый цвет для заливки, выбрав строку *White* в списке *Use*. После этого содержимое альфа-канала будет выглядеть как черный прямоугольник на белом фоне. Снимите выделение, щелкнув правой кнопкой по рабочей области и выбрав команду **Deselect**.

Наш шаблон почти готов. Осталось сделать края прямоугольника неровными. Для этого используются *фильтры* Photoshop. Какой фильтр вы захотите использовать, зависит только от вашей фантазии. Скажем только, что в данном случае очень удобно работать с окном **Filter Gallery**, вызвать которое можно, выбрав соответствующую команду из меню **Filter**. Бóльшую часть галереи занимает окно предварительного просмотра. В нем вы можете наблюдать, как влияют выбранные фильтры на изображение. Выбирая фильтры в галерее, вы можете не опасаться утратить исходную картинку: все, что вы делаете в галерее фильтров до нажатия кнопки OK, не сохраняется в проекте. После того как вы нажимаете эту кнопку, фильтры применяются к изображению, и оно изменяется.

При выборе фильтра в правой верхней части окна галереи появятся его настройки. Обратите внимание, что тут же присутствует раскрывающийся список всех доступных фильтров. Если вы точно знаете название фильтра, который нужен вам в данный момент, вы можете им воспользоваться. В правой нижней части окна Filter Gallery отображаются названия всех фильтров, использованных в процессе сессии. По умолчанию доступен только один фильтр. Для того чтобы увеличить количество фильтров, нажмите кнопку **New Effect Layer**. Для удаления фильтра служит кнопка **Delete Effect Layer**.

Слой эффекта отображается в виде названия фильтра. При необходимости изменить настройки какого-нибудь из использованных фильтров выделите его в этой области. Если выделить фильтр в списке слоев и щелкнуть по значку другого фильтра в области выбора фильтров, старый фильтр будет удален из проекта и заменен новым. Если требуется, можно также временно выключать отображение тех или иных фильтров. Для этого нужно щелкнуть на значке в виде глаза, который имеется рядом с названием каждого фильтра в области слоев.

Когда вы подберете настройки фильтра или даже фильтров (если вы решили использовать сразу несколько инструментов), останется только выделить канал RGB на панели **Channels**. После этого выполните команду **Select>Load Selection** и загрузите созданный вами канал *Alpha 1* (для скорости эту операцию можно выполнить при помощи сочетания клавиш *Ctrl+Alt+4*). Нажмите кнопку *Delete*, чтобы удалить все лишнее, и снимите выделение.



Рис. 1

Вот несколько вариантов применения фильтров к нашему изображению. На **рис. 1** вы видите изображение, к которому применен фильтр *Glass*. В его основе которого лежит технология фильтра Displace: смещение пикселей на изображении по контурам изменения яркости заданной текстурной карты. Фильтр Glass имитирует поверхность рельефного стекла.

На **рис. 2** показана рамка, полученная в результате применения фильтра *Underpainting*. Этот фильтр достаточно реалистично имитирует рисование масляной краской на поверхностях с различной текстурой.

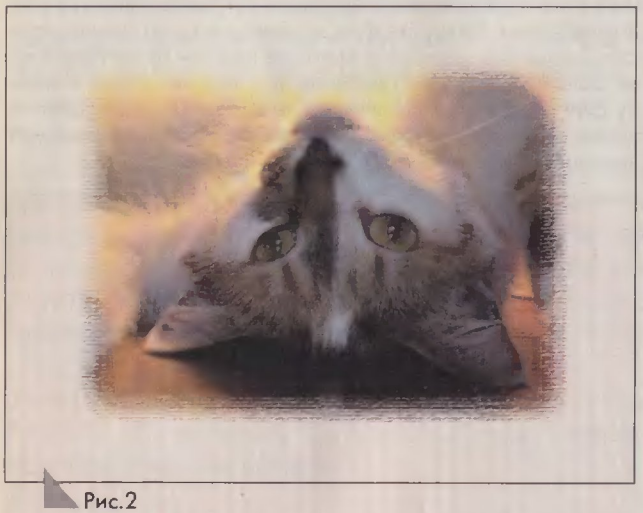


Рис.2

Рамка на **рис. 3** создана с участием двух фильтров — *Radial Blur* и *Halftone Pattern*.



Рис.3

Главное преимущество этого метода получения рамки — простота и возможность создавать бесконечное число уникальных узоров для обрамления.

Трехмерная рамка

Трехмерные эффекты всегда выглядят привлекательно, ведь они помогают добавить объем на двумерные изображения. Используя несложную технику, вы можете создать трехмерную рамку, которая будет делать вашу фотографию объемной по краям.

Начните работу с создания нового изображения. Задайте для него размеры, соответствующие размеру фотографии, и установите черный в качестве фонового цвета. Вы можете использовать больший размер, если хотите, чтобы фотография не обрезалась рамкой по краю. Мы создавали рамку для фотографии с разрешением 1600x1200.

Активируйте инструмент **Rounded Rectangle** и на панели его свойств назначьте параметр *Radius* равным 140. Этот параметр отвечает за радиус закругления. Нарисуйте фигуру в центре изображения. Для дальнейших манипуляций с изображением необходимо растрировать слой, для этого выполните команду **Layer>Rasterize>Layer**. Удерживая клавишу *Ctrl*, щелкните по значку слоя в палитре *Layers*, после чего созданная фигура будет выделена по периметру.

Выберите инструмент **Gradient** на палитре инструментов. Щелкните по стрелке, расположенной справа от поля *Click To Edit the Gradient* и выберите тип градиента *Black, White*. Стиль градиента оставьте установленным по умолчанию — *Linear*. Пустите градиент по кортинке, проведя линию из правого нижнего угла в левый верхний. После этого изображение будет выглядеть, как на **рис. 4**.



Рис.4

Выполните команду **Select>Modify>Contract**. Инструмент Contract — это один из самых полезных и наиболее часто применяемых инструментов Photoshop. Он дает возможность сжать выделенную область в направлении центра на указанное число пикселей. В нашем случае рекомендуем установить значение 31 (подберите значение этого параметра вручную, если вы работаете с изображением другого размера). При этом нужно иметь в виду, что чем больше размер изображения, тем большее значение параметра *Contract By* необходимо указывать.

Снова проведите линию градиента, на этот раз из левого верхнего угла в правый нижний (**рис. 5**). Опять воспользуйтесь инструментом Contract с теми же параметрами, после чего нажмите кнопку *Delete*, чтобы удалить середину. Сюда будет помещена фотография.



Рис.5

На рамке возник острый изгиб, который лучше сгладить. Для этого выделите линию изгиба, используя инструмент **Expand:Select>Modify>Expand**, назначение которого обратно Contract: с его помощью можно не сжать, а растянуть область выделения на указанное число пикселей. Установите то же значение, которое было выбрано для предыдущей операции (в нашем случае 31). Создайте новый слой (*Shift+Ctrl+N*), после чего выполните команду **Edit>Stroke**. С ее помощью можно выполнить обводку изгиба, сделав его более сглаженным. Выберите белый цвет обводки, ширину 7 пикселей, а значение параметра *Opacity* установите равным 57.

Объедините два верхних слоя, используя команду **Layer>Merge Down**. Примените к изображению фильтр **Gaussian Blur** из набора *Blur* и подберите значение параметра *Radius*. Мы остановились на значении 1.7. Рамка готова. Осталось вставить в нее фотографию.

Откройте снимок в Photoshop'е и, используя инструмент **Move**, перетащите фотографию на наше изображение рамки. В палитре *Layers* измените положение слоев так, чтобы фотография находилась под рамкой. Подберите оптимальное положение фотографии в рамке, а затем удалите ту часть фотографии, которая оказалась вне рамки. Для этого перейдите в палитре Layers на слой рамки, активируйте инструмент **Magic Wand** и выделите всю область вне рамки. После



Рис.6

этого перейдите на слой с фотографией и нажмите кнопку *Delete*. Готовое обрамление представлено на **рис. 6**.

Новогодняя рамка

Как правило, мы хотим сохранить в памяти самые приятные моменты жизни. Поэтому неудивительно, что чаще всего мы фотографируемся во время отпуска и путешествий, а также праздников, вечеринок и встреч. Новогодние и рождественские праздники — одни из самых любимых дней в году как для детей, так и для взрослых. Скорее всего, в вашем архиве найдется немало красивых новогодних и рождественских фотографий. Предлагаем вам создать для подобных снимков особую праздничную рамку.

Сначала сформируем текстуру, которую позже используем для рамки. Для этого создайте новое изображение небольшого размера (например, 120x30) и залейте его белым цветом. Затем выделите половину изображения (справа или слева, не имеет значения) с помощью инструмента *Rectangular Marquee* и залейте выделенную часть красным цветом. Это и будет наша текстура (**рис. 7**).

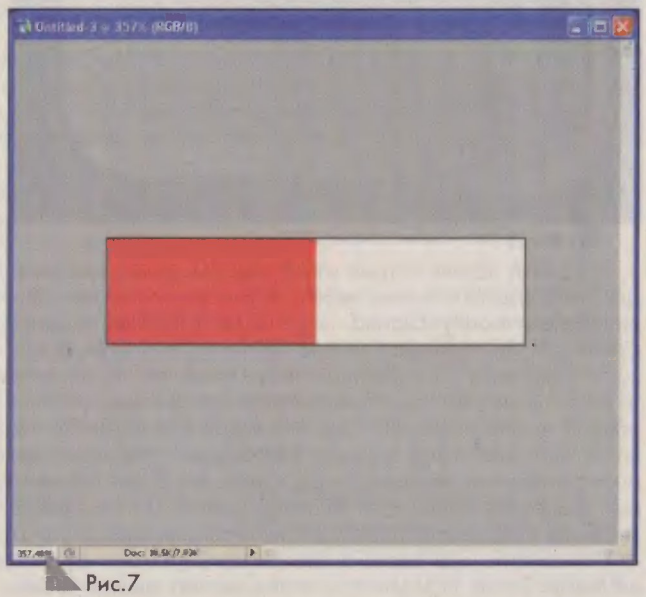


Рис.7

Возможно, вам будет не очень удобно выделять половину изображения, поэтому можно создать текстуру немного по-другому. Создайте изображение размером 60x30 и залейте его красным цветом. Затем выполните команду **Image>Canvas** и увеличьте ширину холста (*Width*) до 120 пикселей. Несмотря на то, предыдущего, который мы создали в предыдущем абзаце, при использовании его в качестве текстуры мы получим тот же результат. Имейте в виду, что разрешение текстуры зависит от размеров рамки, которая будет создана для вашего изображения, поэтому, возможно, вам придется откорректировать эти параметры.

Чтобы создать текстуру на основе полученного изображения, выполните команду **Edit>Define Pattern** и дайте рамке название. Теперь можно переходить непосредственно к созданию рамки. Откройте фотографию, которую нужно украсить, и создайте новый слой, выполнив команду **Layer>New>Layer**. Залейте его нашей текстурой, для чего выполните команду **Edit>Fill**. В окне *Fill* в списке *Use* выберите пункт *Pattern* и укажите созданную только что текстуру. Изображение будет заполнено текстурой (**рис. 8**).

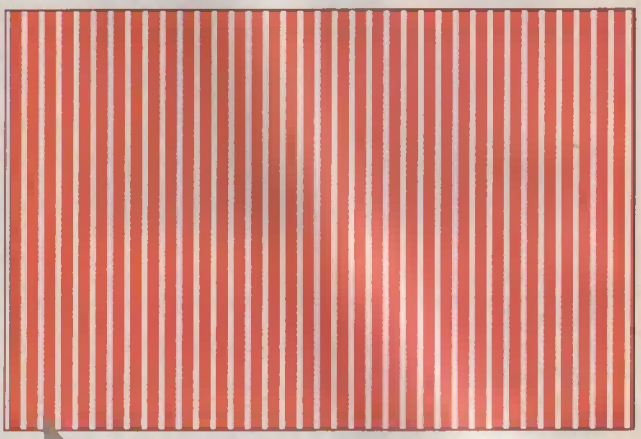


Рис.8

С помощью сочетания клавиш *Ctrl+T* запустите инструмент **Free** и на панели параметров измените значение *Set rotation*, повернув картинку примерно на 45 градусов. Чтобы повернутая текстура покрывала все изображение, масштабируйте ее по вертикали и горизонтали до необходимого размера. Чтобы текстура не искажалась при масштабировании, нажмите кнопку **Maintain aspect ratio**. Нажмите клавишу *Enter*, чтобы применить трансформацию изображения.

Используя инструмент *Rectangular Marquee*, выделите прямоугольную область в центре фотографии. Эта область будет видимой, а та часть фотографии, которая не попадет в выделение, будет рамкой. Нажмите клавишу *Delete*, чтобы удалить выделенную область.

Осталось сделать нашу рамку рельефной, чтобы она смотрелась более привлекательно. Для этого выполните команду **Layer>Layer Style>Bevel and Emboss** и подберите значение параметра *Size*, а также другие настройки. Готовая рамка может выглядеть так, как на **рис. 9**.



Рис.9

(Продолжение следует)

Это не игрушка! Это игрофон...

GRIFFpalkan
GRIFFpalkan@yandex.ru

От редакции:

Учитывая неизменно возрастающий интерес к такому стремительно развивающемуся виду мобильных устройств, как смартфоны, предлагаем читателям заметки пользователя об одном из первых таких проектов — NOKIA N-GAGE.

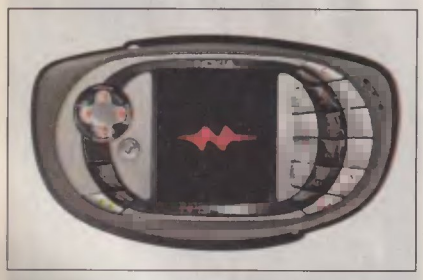
Проект N-GAGE — первая попытка компании NOKIA выпустить не просто мобильный телефон, а телефон, совмещенный с игровой приставкой! Так что эти устройства заслуженно можно назвать **игрофонами** *(иногда встречается название «беспроводная игровая приставка»).*

О проекте было впервые объявлено в 2002 году, а первое устройство NOKIA N-GAGE появилось в продаже осенью 2003 года. Увы, проект оглушительно провалился, несмотря на вложенные миллионы и широкую рекламную кампанию.

Учтя ошибки, NOKIA выпускает вторую версию устройства — NOKIA N-GAGE QD, являющуюся несколько улучшенной и удешевленной версией старшей модели.

Итак...

Поговорим об игрофонах, уважаемые читатели. А самые популярные игрофоны — это **NOKIA N-GAGE** и **NOKIA N-GAGE QD**.





Приняв решение купить телефон и собрав энную сумму денег, я, конечно, задумался над вопросом, что же взять — навороченную трубку или смартфон? Но ничего стоящего за 1000 гривен не было. И я решился на серьезный поступок — купить игрофон. Вы скажете, что это довольно странное решение, но я отвечу — это просто класс! Ну как, я вас заинтересовал? Тогда читайте дальше...

Начнем мы с выбора телефона, а для выбора телефона хорошо бы знать его характеристики. Они для наглядности представлены в **таблице**.

Сразу видно, что N-GAGE старше и больше, чем N-GAGE QD, но N-GAGE QD — это урезанная версия N-GAGE, и не только по весу. Во-первых, в N-GAGE есть FM-радио и стереовыход на наушники — по сравнению с моновыходом в N-GAGE (а радио там вообще нет). Также в N-GAGE QD отсутствует поддержка MP3 — то есть на звонок MP3 поставить нельзя, да и, музыку не послушаешь. Но батарея в QD выдержит больше. Во всем остальном аппараты аналогичны (GPRS class 6, WAP1.2.1, MIDP JAVA 2.0, 4-х тональная полифония).

Но, к сожалению, к NOKIA N-GAGE QD нет кабеля для связи с ПК, связывается телефон с ПК только с помощью Bluetooth-модуля или кардридера. Последний придется использовать, если надо быстренько скинуть на карту что-то объемное — например, альбом какой-нибудь группы. При скорости Bluetooth это займет слишком много времени, а с помощью кардридера — всего несколько минут.

Итак, окончательно решив брать N-GAGE QD, я поехал в ближайший магазин — но так как это было сразу после Нового года, телефона в наличии не оказалось, и мне предложили подождать недельку. Но куда ждать? Деньги в кармане мешают, так и хочется их потратить! Пришлось поехать на радиорынок и взять б/у телефон в классном состоянии и карту памяти на 512 Мб.

Кстати, рекомендую проверять телефон, «не отходя от кассы», особенно такие функции, как Bluetooth, кардридер, качество связи, ну и, конечно, звук громкоговорителя. Карту памяти лучше брать формата *MMCplus* (с RS-MMC бывают логи) на 1 Гб, так как 512 Мб все же маловато. И не слушайте продавца, будто бывают проблемы с картами этого формата под NOKIA (так мне сказали в магазине), а смело берите.

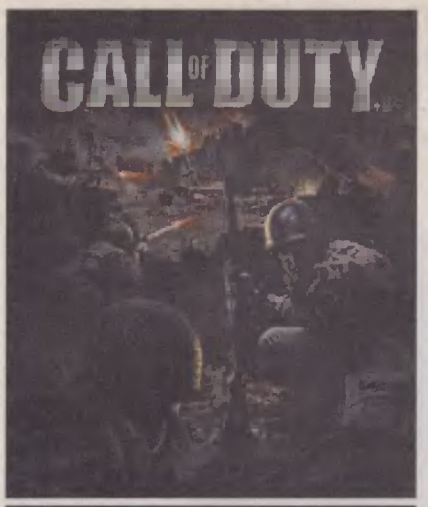
С телефоном мы определились — теперь осталось подобрать нужный софт и, конечно же, игры. Не забудьте один нюанс: хоть в N-GAGE и есть собственный MP3-плеер (*Real Player*), он все же не очень хорошо проигрывает MP3-файлы.

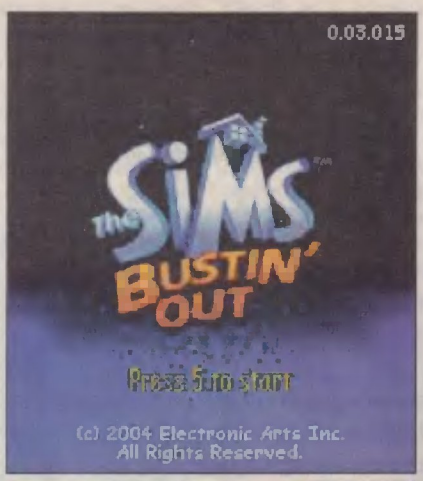
Телефон у нас игровой, поэтому начнем с обзора игр. Есть такая интересная игрушка, которая называется *Asphalt*, и ее продолжение *Asphalt 2*. Это гонки в стиле NFSUnderground. В первой части есть возможность апгрейда запчастей и цвета машины. Во второй апгрейд вообще на высшем уровне — можно менять практически все, включая диски. Также есть возможность поиграть

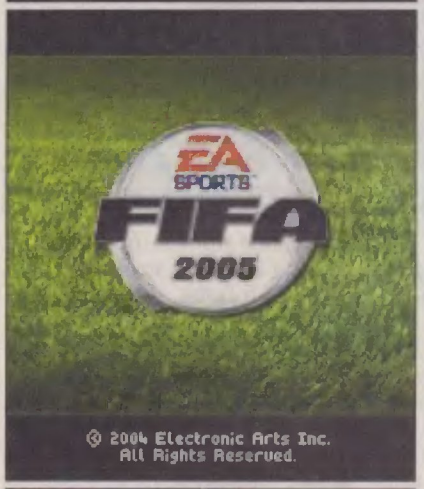


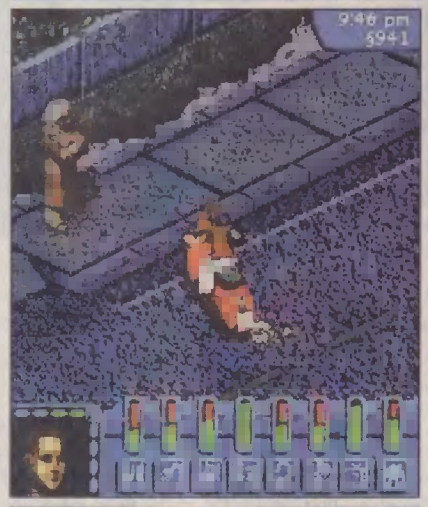
ТАБЛИЦА

	NOKIA N-GAGE	NOKIA N-GAGE QD
Дата выпуска	2003 г.	Апрель2004 г.
Размер	143x70x20	118x68x22
Аккумулятор	Li-ion 850 мА	Li-ion 1040 мА
Дисплей	TFT 4096 цветов, 176x208 пикселей	
ОЗУ	10 Мб	
Тактовая частота процессора	104 Мгц	
Тип карт памяти	MMC	
ОС	Symbian 6.1(Platform 60)	
ПЗУ	4 Мб	

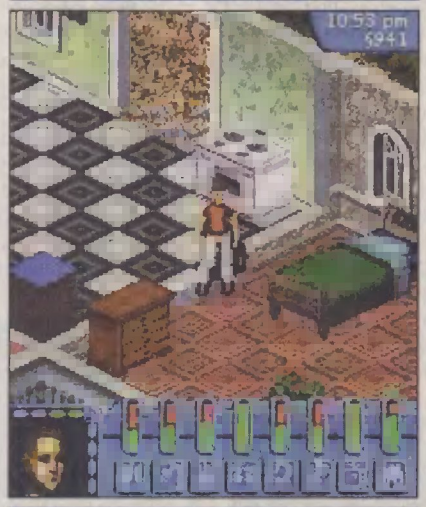








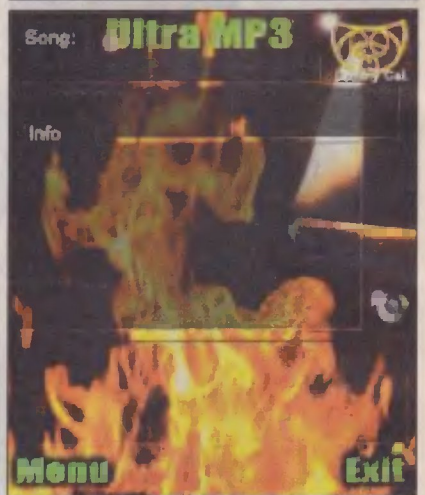












по Bluetooth. Кстати, вы могли видеть такую игру на M65, но там JAVA-игра, а здесь SIS — поэтому их даже сравнивать нельзя.

Еще существует такой хит, как *Call of Duty*, скриншот говорит сам за себя. Классная 3D-стрелялка. Есть такой ветеран, как *FIFA 2005*, — хоть раз я нормально поиграл в футбол на мобильном телефоне! Графика не компьютерная, но как для телефона — просто класс. *The SIMS* — этим все сказано. Компьютерный мотив — ходишь и исполняешь миссии, не забывая поспать, поесть, ну и, конечно же, подкачаться в спортклубе и подучиться в библиотеке. И не надо забывать о работе, ведь без денег — никуда. Графика супер, хотя бывают и дефекты. Закончим обзор игр стареньким сеговским «*Соником*»: здесь все, как на приставке. Играть в него — просто одно удовольствие. Конечно же, это далеко не все игры, которые существуют под данный аппарат, но я вам советую для начала поиграть именно в эти.

Идем далее, а далее у нас обзор полезных программ.

Начнем с MP3-плеера. У меня есть два варианта, и вам я тоже рекомендую завести два плеера на выбор. Первый вариант — это *VIKING MP3 PLAYER 3.50*, но здесь есть одна хитрость: телефон будет страшно хрипеть на полной громкости, пока вы не настроите эквалайзер. Минусом этого плеера является отсутствие плейлиста. Вто-

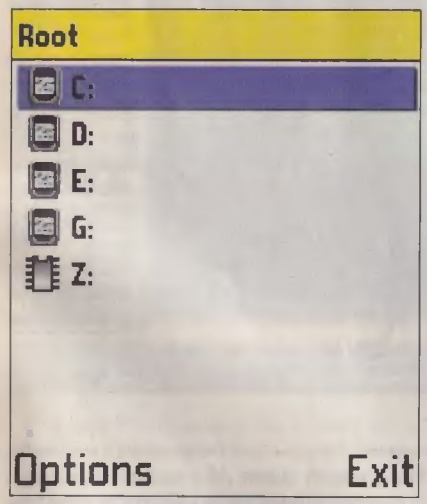
рой вариант — *ULTRA MP3*. Хороший плеер с эквалайзером и плейлистом, хорошее качество звучания.

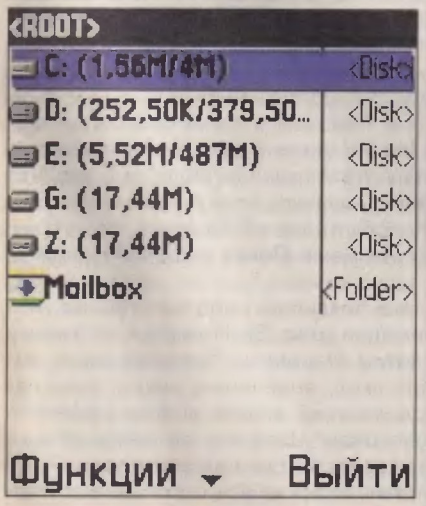
А что делать с видео в формате AVI, ведь хотелось бы и фильмы посмотреть? Вам поможет *SmartMovie 2.76*. С его



помощью можно смотреть фильмы с картинкой на всю площадь экрана.

Еще одна вещь, которая понадобится каждому владельцу N-GAGE или N-GAGE QD. Угадали? Правильно — файловый менеджер. Лично мне нравятся *SeleQ* и *FileMan*. В них очень удобная навигация и много полезных функций, таких как: создание, удаление, перемещение папок и файлов, возможность пере-

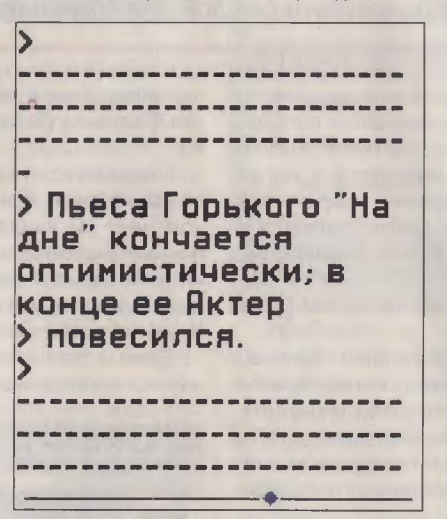




дать любой файл по Bluetooth. Диск C — это память телефона, а E — карта памяти. Входящая MP3-мелодия находится в папке **System/Mail/самая верхняя папка**. Там и ищем наш MP3-файл, и, в зависимости от того, куда мы сохраняем мелодию, выбираем диск C или E.

Незаменимой также будет программа *MsvDriveE*, которая позволяет сохранять файлы, полученные по Bluetooth, MMS, SMS и все остальное на карте памяти. Программу нужно запускать после того, как карта памяти изымалась из телефона.

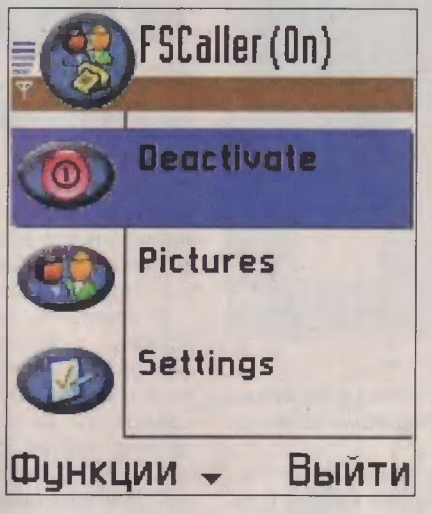
Из читалок мне больше всего нравится *HandyBook 1.0*. Простая в управлении и не требует много ресурсов.



> Пьеса Горького "На дне" кончается оптимистически; в конце ее Актер > повесился.

Также пригодится *AlarmManager* — установка до 10 будильников с функцией повтора каждый день, каждую неделю, каждый месяц, по будним дням, с возможностью записи напоминания.

FSCaller поможет вам установить фотографии ваших знакомых для телефонных номеров при входящем или исходящем звонке. А также поможет настро-



ить цвет фона, на котором будет появляться фотография.

Ну вот и все, адресов давать не буду, потому что они со временем могут поменяться, советую просто зайти в поисковик и написать название нужной вам программы. У кого ограничения по трафику, рекомендую украинский поисковик www.infostore.org.



Ай, точка, знать она сильна

Кирилл ФРОСИНЯК
kirill_fr@online.com.ua

Продолжаем изучать пакет Power Point (начало цикла в МК, №13 (392)). Сейчас мы проапгрейдим нашу презентацию. Мы на нее наложим звук, анимированный текст (т.е. он будет очень красиво появляться). А впрочем, зачем загадывать наперед? Все по порядку — и наша с вами презентация обретет более-менее живой вид. Усвоив это все, вы уже можете преспокойно принимать заказы на презентации. И у вашего шефа больше не будет болеть голова, кому поручить это дело, т.к. у него есть ВЫ. И вы будете иметь, наконец, дополнительный заработок.
(В общем, главное теперь — успеть накупить сейфов для хранения богатств. — Прим. ред.)

Информация для тех, кто читает материал не с начала. Левую часть окна, в котором находятся слайды, мы назвали *слайдосодержателем*; картинки, из которых мы делали презентацию, находятся в папке **C:\WINDOWS\ Web\Wallpaper**, туда вы можете забросить и свои собственные картинки, которые потом появятся в списке картинок для Рабочего стола в окне Свойств экрана.

Ну что ж, за дело. Разомните мышку, продолжим занятия.

Откройте тот файл, который вы сохранили. Если вы сохранили его в файле **.pps**, то щелкните по нему правой кнопкой и в контекстном меню выберите пункт **Изменить**. Если же вы не послушали моего прошлого совета ☺ и сохранили в файле **.ppt**, что ж... Просто щелкните по нему дважды. А если вы его нечаянно удалили, то создайте новый.

Кстати, если вы хотите создать презентацию, скажем, из 150 картинок, то неужели вы захотите 150 раз проделать такие действия, как создание слайда, открытие картинки, затем ее растягивание... Ребята из Microsoft учли это и упростили жизнь юзверям. Выберите меню **Вставка>Рисунок>Создать фотоальбом**. Перед вами появится окно, как на **рис. 1**.

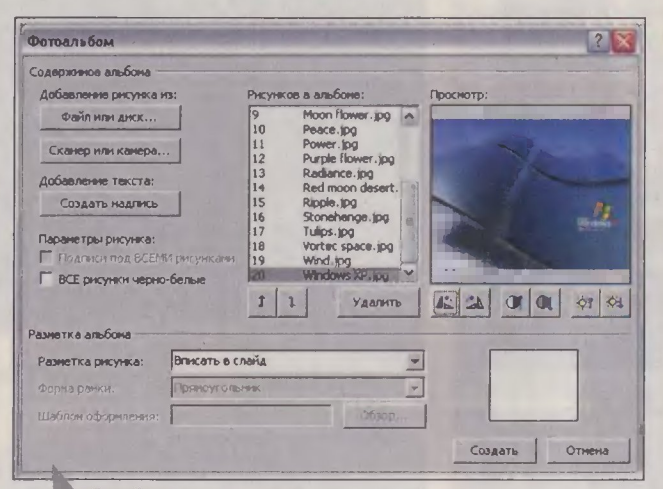


Рис.1

Нажмите кнопку **Файл или диск**, в появившемся окне выберите нужные вам файлы и нажмите кнопку *Создать*. Под картинкой в этом окне вы увидите кнопки вращения картинки, а также изменения яркости/контраста. Ведь так удобней, правда? Можете удалить первый слайд, на котором написано «Фотоальбом», а чуть ниже — «Имя_пользователя». Щелкните по сему слайду левой кнопкой в слайдосодержателе и нажмите клавишу *Delete*.

С чего мы начнем? С наложения текста или звука? Это сродни вопросу о том, что появилось раньше — курица или яйцо. Хотя я обычно начинаю накладывать текст, т.к. это более трудоемкое занятие, нежели наложение звука.

Предлагаю начать работу с текстом. Если вы загрузили наш первый файл, то перед тем, как наложить на слайд картинку вы увидели рамки для ввода текста. Щелкнув по ним, можете смело вводить текст. Но! Куда эти рамки подевались? Вы щелкаете по фотке, но нигде не видите курсора, который предлагает вам что-либо ввести. Что ж делать? Ответ есть, дамы и господа!

Дело в том, что эти рамки от нас спрятались. Но их можно легко выловить. Что мы делаем? Мы щелкаем по


Рис.2

картинке правой кнопкой и в контекстном меню выбираем пункт **Порядок>На задний план**. И перед вами появятся поля для ввода текста. Создатели «Фотоальбомов» находятся в несколько другой ситуации. Им всего лишь достаточно щелкнуть по кнопке **Надпись** (**рис. 2**).

В принципе, то же самое могут сделать и «искатели рамок», но по-моему, рациональней будет переместить снимок на задний план. Впрочем, это мое мнение, вы можете считать иначе. Но вернемся к создателям надписей. Сделав это, вы растягиваете границы надписи и вводите там что-нибудь. Сделав надписи на заборе... в смысле, на снимках, пора позаботиться об эффекте их появления. Для этого выберите меню **Показ слайдов>Настройка анимации**.

Перед вами справа появилась, соответственно, панель настройки анимации (**рис. 3**). Нажмите на кнопку **Добавить эффект**, затем *Изменить*. Появится меню выбора вида эффектов: вход, выделение, выход, пути перемещения. В самом низу вы видите список эффектов для того или иного слайда. Щелкнув по нему правой кнопкой, вы можете указать, когда запускать данный эффект, время его действия, а также все остальные его па-

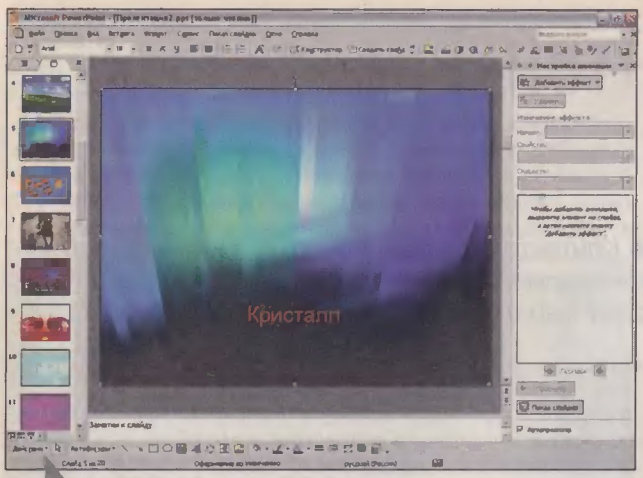


Рис.3

раметры. Когда вы выделите пункт, допустим, «Вход», появится подменю, в котором вы увидите типы появлений. Автор рекомендует выбрать пункт *Другие эффекты*, т.к. там нам откроется все богатство библиотеки эффектов (**рис. 4**). Последние разделены по следующим категориям: общие, простые, средние, сложные (и, ИМХО, самые красивые).

Помните, как мы с вами в предыдущей статье делали переходы для снимков? Ведь таким образом можно выбирать те же переходы из библиотеки эффектов! Единственное — некоторые эффекты заблокированы, т.к. они предназначены лишь для текстов (как вы понимаете, текст состоит из символов, а растровая картинка — из пикселей). Если выбрать, допустим, «Поворот» для текста, то буквы будут красиво падать. А для картинки такой эффект запрещен, и поделом: крайне утомительно ждать, пока все пиксели красиво упадут и создадут картинку ☺..

Как вы заметили, фон для слайдов белого цвета. Помоему, некрасиво получается. Если и вы со мной согласны, то щелкните по любому слайду в левой части окна проги, нажмите *Ctrl+A*, щелкните на выделении правой кнопкой и выберите пункт **Фон**. В появившемся окне щелкните по выпадающему списку левой кнопкой и выберите там любой цвет (у меня, например, черный). Если нужного вам цвета нет, то выберите пункт *Другие цвета* или *Способы заливки*. Перед вами появится стандартное окно выбора цвета из спектра или, если вы выбрали последний пункт, окно выбора градиентной заливки. Проделайте там все необходимые цвето-градиентные манипуляции и нажмите батон «ОК»

Уффф! Намучились мы с текстом и новыми эффектами анимации. Ничего, зато в награду за наши труды сейчас нас ждет нечто очень простое и приятное. А именно: наложение звука на нашу презентацию. Для этого выберите меню **Показ слайдов>Смена слайдов**. В правой части окна перед вами появилось меню выбора слайдов. А ниже — выбор его озвучки (называется **Звук**). Щелкните по соответствующему выпадающему списку и выберите любой звук по вашему вкусу. А если вы отправитесь в самый низ меню, то там увидите пункт **Другой звук**, который даст вам возможность выбрать любой звук (читай — мелодию) из тех, что есть у вас на винте.

Но есть одна сложность. Дело в том, что в PowerPoint'е по неизвестным мне причинам поддерживаются только WAV-файлы. А я на 95% уверен, что

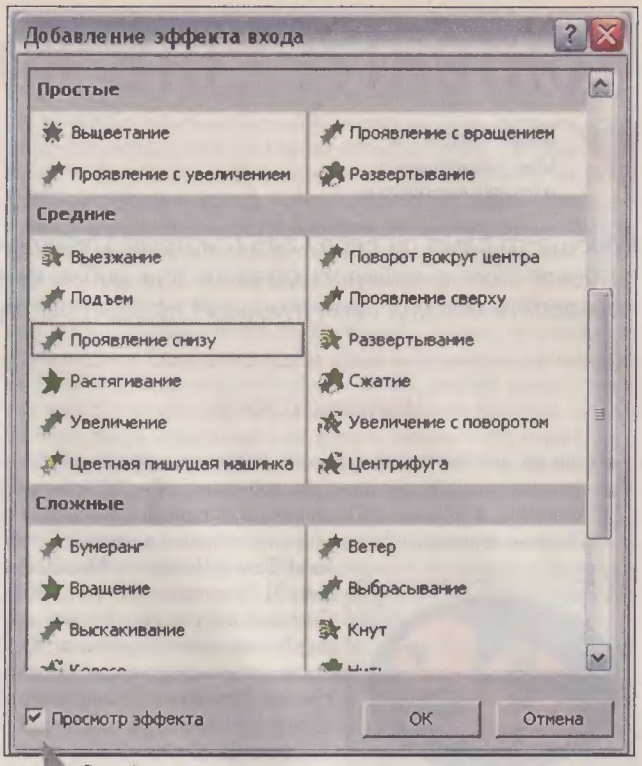


Рис.4

у вас винт забит MP3-файлами. В принципе, можно переконвертировать такое файло, но это занимает время.

Да, времени у нас мало; с другой стороны, поскольку мы делаем презентацию картинок Windows, то почему бы нам не воспользоваться соответствующей озвучкой? В общем, выбираете в выпадающем списке пункт «Другой звук», в окне открытия файла заходите в **C:\WINDOWS\Media** и для самого первого слайда выбираете файл (благо они все в WAV) Windows XP — **запуск.wav**. Нажав *F5*, вы услышите самый популярный опус Брайана Ино.

Давайте подведем итоги. Сегодня мы научились красиво накладывать текст, познакомились с новыми эффектами, умеем создавать цвет фона. А также научились накладывать звук.

Возникнут вопросы — мыльте мне на **kirill_fr@online.com.ua**.

И помните, мы с вами не прощаемся!



Контент?! Есть контент!

Kiber-Mazai
kiber-mazai@inbox.ru
www.mycomp-club.org

Вообще-то сама по себе CMS (Система Управления Контентом), можно просто — движок, — это уже готовый сайт с набором средств для добавления информации. Вам всего-навсего и остается-то переделать его под свои нужды. И не знал бы рядовой web-строитель никаких проблем, но... ☺

Движок сайта

Если вы действительно стремитесь сделать настоящий профессиональный сайт для широкой аудитории, то, могу вас заверить, затраченное время не пропадет даром.

Первым движком, обратившим на себя мое внимание, стал **Land Down Under** от **Neocrome** (**рис. 1**). Последняя версия — 802. Система абсолютно бесплатна, скачать ее можно с сайта разработчиков **www.neocrome.net**. Кстати, там же находится бесчисленное множество плагинов, расширяющих возможности системы, а также готовые скины и перечень LDU-тэгов.



Рис. 1

Land Down Under

Что же может LDU? Я перечислю и опишу основные его функции, дабы у читателя сформировалось представление о возможностях движка.

Форум. Ну, во-первых, в системе присутствует совершенно потрясающий форум (**рис. 2**). Мое IMHO говорит, что этот форум далеко переплюнул phpBB и ему подобных. Форум разделен на секции, секции на топики, топики содержат посты, под последним из которых расположено окно для ввода текста. Также на форуме присутствует интересная и очень жизненная система уровней (они же звания, они же ранги, они же циферки-в-квадратных-скобках в профиле пользователя). Администратор сайта по своему усмотрению дает пользователям, в зависимости от звания, свои привилегии — возможность управления форумом или отдельными его секциями, новостями, статьями, пользователями и прочим. Кроме того, пользователям, не достигшим определенного звания, можно запретить доступ к некоторым разделам сайта, а также к форуму или конкретным его секциям. Звания отображаются в виде цифр от 1 (user) до 99 (ServerOp). Ко всем званиям прилагается надпись и своя картинка — на каждые десять званий (1–11–21–31 и т.д.).



Рис. 2

Новостная лента. Кроме форума, как упоминалось выше, в систему встроена новостная лента. Новости можно разделить на несколько тематических разделов. Например, если это информационный IT-портал, то разделение новостей на ветки «Железо», «Софт» и «Интернет» намного упростит навигацию по ним и избавит от рыскания по тысячекилометровой ленте. Новости, как и многое другое, могут добавлять и простые пользователи (говоря «пользователи», я имею в виду зарегистрированных посетителей). Однако публикуется присланная новость только после одобрения администратором или модератором с соответствующими правами.

Статьи. Обыкновенные такие статьи, ничего примечательного. Кроме, пожалуй, возможности прикрепления к ним файлов. Для путешествия по статьям существует специальная лента, генерирующая список статей с их заголовками и кратким описанием. Добавление/редактирование статей, так же, как новостей и всего остального, осуществляется через web-интерфейс.

Ссылки. Наверняка вы уже не раз встречали любительские странички с перечнем ссылок на самые разнообразные web-ресурсы. То же самое может и LDU. Теперь для того, чтобы добавить ссылку на какой-нибудь ресурс Сети, необходимо правильно заполнить предложенную форму. И вуаля — ссылка готова! Только все немного хитрей, чем вы предполагаете. Ссылка регистрируется в базе и генерируется как **`http://sitename/links.php?a=jump&id=id-номер ссылки`**, и никакого намека на настоящий адрес сайта. В общем, удобная вещь для создания коллекции ссылок и совершенно незаменимая, когда нужно сослать пользователей на стомегабайтный файл, который не очень-то хочется закачивать на свой сайт.

Группы (**рис. 3**). Предположим, на вашем сайте образовались пользователи, активно пропагандирующие компанию INTEL, и пользователи, отстаивающие честь AMD. Грызутся они на форуме и вдруг решают фанатскую группировку создать (ну вроде как если нас больше — значит, наша кунг-фу сильней ☺). И создают, соответственно, кланы — «Клан INTEL — сторонники процессоров Интел» и «Клан AMD — сторонники процессоров AMD». Ну, вы понимаете, что в текстовом виде в форуме будет непросто обновлять список участников, да еще и комментарии к ним приписывать (возможно, даже звания свои назначать... хотя, гм... это уже извращение ☺). Тут-то и появляются Группы. Легким движением мыши пользователи заходят по ссылке, находят там свою группу и оформляют анкету для вступления в нее. Далее моде-

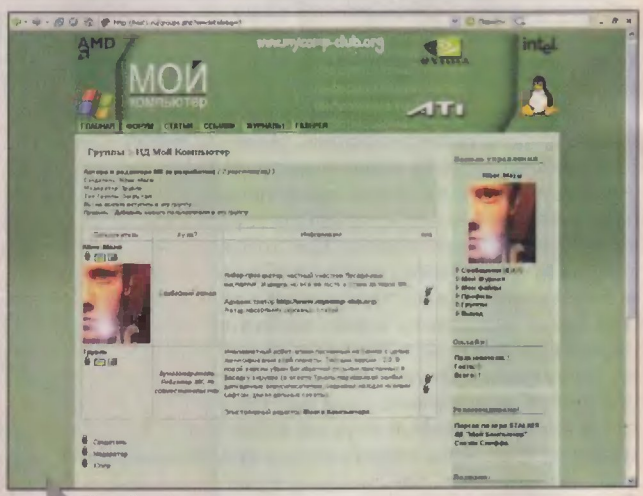


Рис. 3

ратор группы приписывает своим клановцам соответствующие комментарии, назначает пользователю позицию в списке, или же вовсе ничего не делает. Получается просто список клановцев (а большего, по-моему, и не требовалось).

Существует четыре вида групп: закрытая, модерируемая, свободная и личная. В *закрытую группу* админы лично добавляют пользователей, так просто в нее никто вступить не может (выйти, кстати, тоже). В *модерируемую* пользователи подают заявки на вступление, а затем модераторы решают, одобрять или не

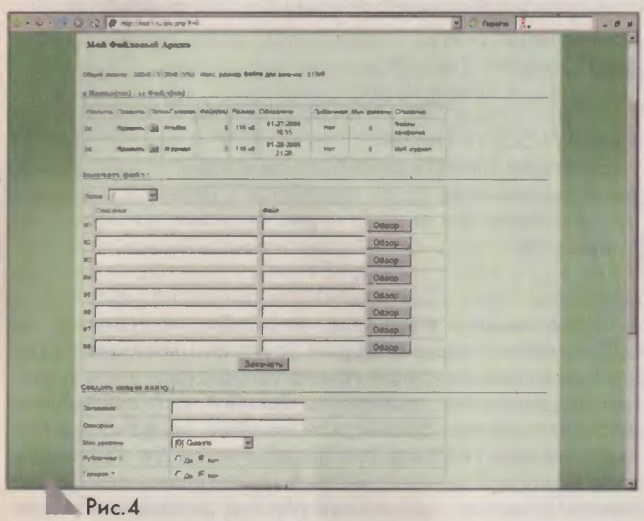


Рис.4

одобрять пользователя. В *свободную* может вступить любой пользователь. Ну а *личную группу* имеет возможность создать каждый зарегистрированный на сайте посетитель — он же и добавляет в нее участников.

IMHO, личные группы — вещь совершенно ненужная, на сайтах, построенных с помощью LDU, их практически не используют. При желании можно отключить.

Журналы (Blogs). Аналог легендарного сервиса LiveJournal. Хронически помешанные на ЖЖ могут даже поубивать все функции сайта (к слову, существует блог-движок на основе LDU — правда, он немного устарел), оставить лишь ЖЖ, закупить какой-нить доменец вроде **www.blogs-journal.com.ua**, и все. Полноценный портал ЖэЖистов готов. Даже скин модернизировать не надо. Тут есть все. Удобная панель для ввода текста (об этом чуток ниже), комментарии к ней, контроль хитов, даже рейтинг прилепить можно (говорят, где-то на **www.neocrom.net** валяется соответствующий плагинчик). В общем, что еще нужно для ЖуЖиного счастья ☺?

ПФП (Персональное Файловое Пространство). Также аналог одного из интернет-сервисов, имя которому — «файловые архивы» (**рис. 4**). Дело выглядит так. Администратор в зависимости от уровня выделяет пользователю энное количество места на сайте, а также по своему желанию выбирает допустимые для загрузки форматы. Теперь пользователь может создавать папки или галереи для графических файлов и заливать туда свои файлы. Вообще, ПФП — штука чрезвычайно полезная. Вот свежий пример. Снова мы на IT-форуме. У какого-нить юзера возник трабл — надо же ему как можно качественней передать суть проблемы более опытным пользователям, для решения, так сказать, коллективным умом. Пострадавший заливает в ПФП-картинку, после чего ссылку на нее показывает знатокам — мол, смотрите, беда-то какая: help!

Для удобства, в форуме под окошком для написания поста расположена ссылочка *Мои Файлы*, юзер на нее кликает — выползает внешняя страничка с компактным вариантом ПФП — для удобства. Предусмотрена также и возможность вставки мини-картинок. Это когда LDU копирует поступившую через ПФП картинку и сжимает ее до размеров (по умолчанию) 112x84 пикселя. После чего с помощью bb-code делает из мини-картинки ссылку (графическую кнопку) на увеличенный вариант картинки. Нам всего-то и остается, что сделать один клик, после чего bb-тэг из ПФП-окна перемещается в окошко поста. Создавая уменьшенную копию изображения, движок поверх мини-картинки отображает ее увеличенный размер и разрешение (цвет рамки, уровень сжатия, текст и его размер настраиваются!)

Кстати, ПФП найдет применение и в Журналах. Мало ли какую фотку захочется показать ЖиЖисту? Правда, тут сильно не разгуляешься. Одно дело трабл какой — показал и удалил. Совершенно другое — фотографии. Так что имейте ввиду: создавая портал с упором на ЖЖ, обеспечьте юзеров (хотя бы!) 500 Кб ПФП (а там, в зависимости от уровня, можно и увеличить).

Personal Massages (PM). Они же ЛС — личные сообщения. Система PM предназначена для личного общения двух пользователей в рамках самого сайта. То есть никаких вам POP3-, SMTP- и прочих серверов нет. Все работает исключительно на *MySQL*. Хочу отметить, что PM пользуется огромной популярностью среди пользователей сайтов на LDU. Особенно удобно, когда много времени проводишь на портале.

Комментарии. Функция *Оставить комментарий* автоматически прилепляется к каждому документу на портале в виде гиперссылки. Если по ней кликнуть, перед вами откроется небольшое облегченное (без кнопок навигации) окошко с тредом и формой для отправки нового поста (*трэд* (от англ. thread — «нить») — это связка постов; когда вы отвечаете, ваш ответ автоматически привязывается к последнему сообщению треда. Это самый распространенный способ размещения мессаг в форумах и комментариях. — *Прим. автор*). Комментарии, в отличие от постов в форуме, нельзя редактировать. Более того — удалять их позволено лишь администраторам и модераторам. Статьи, журналы, новости, опросы и файловые архивы (при условии, что пользователь делает их публичными), снабжаются функцией комментирования и рейтингов.

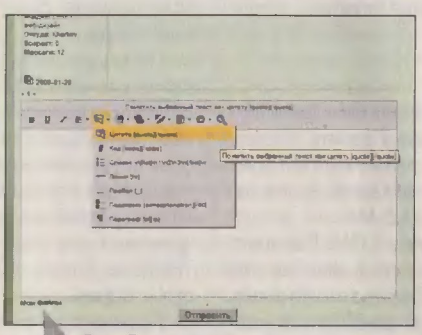
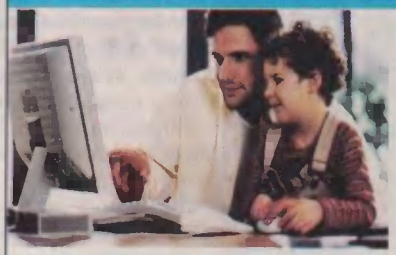


Рис.5

Панель текста. Панель текста расположена над окошком для ввода текста в форуме, комментариях, статьях и журналах (**рис. 5**). Предназначена она для вставки специальных тэгов, именуемых *BBcode*. BBcode — это некий аналог языка HTML,

РОЗВАГИ У БУДЬ-ЯКИЙ ЧАС
ДЛЯ КОЖНОГО ЧЛЕНА РОДИНИ



Об'єднайте можливості комп'ютера **Корифей ДРІМ** на базі двоядерного процесора **Intel® Pentium® D** з цифровим мультимедійним адаптером та домашньою мережею і отримуйте задоволення від перегляду фотографій та прослуховування музики у будь-якому куточку Вашої оселі



- індивідуальний підбір конфігурацій
- гарантія від 24 місяців
- безкоштовна доставка по м. Києву
- вигідні умови кредитування

З питань придбання продукції звертайтеся до департаменту продаж «Корифей»:
Київ, вул. Хмельницька, 10, тел.: (044) 492-73-63
e-mail: info@coryphae.ua www.coryphae.ua

КОРИФЕЙ

Позначення Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, або зареєстрованими товарними знаками, права на які належать корпорації Intel або її підрозділам на території США та інших країн.

предназначенный для постингов в форуме. BB-тэг заключаются в квадратные скобки [] и имеет схожий с HTML вид: [b][/b], [center][/center], [url=][/url] и т.п.. На самой панели находится множество выпадающих меню, с помощью которых и ведется работа с текстом. Как это работает? Мышкой выделяем необходимые для редактирования слова, ссылку или картинку, после чего в bb-меню выбираем необходимый тэг, кликаем — получаем текст, обрамленный соответствующими тэгами. (В дальнейшем, при помощи PHP BBcode переводится в нормальный, понятный браузеру HTML). К слову, перед отправкой текста можно сразу проверить, как он будет выглядеть в обработанном виде. Для этого служит кнопка с пиктограммой лупы, на той же панели.

Плагины. Плагинов для LDU — бесчисленное множество. На любой вкус и цвет (есть даже плагин для работы web-cam на сайте!). Ну, на крайняк, если нужного не найдется, можно и самому написать. Это не так уж и сложно, если обладаешь соответствующими знаниями в области PHP. Ну а если таких знаний нет, всегда можно подкормить друга пивом. Сам я в PHP не шибко умный, так что способ проверенный ☺ (еще одно подтверждение тому, что LDU может юзать даже малоопытный пользователь. — *Прим. автор.*). В основном управление плагинами осуществляется через web-интерфейс — настройка, удаление, отключение, все делается без копания в таком чуждом простому смертному пользователю коде... Это, кстати, еще одна особенность движков. Единожды настроив и отредактировав LDU под свои нужды, можно больше не беспокоиться о его программной и шаблонной части.

Мы еще не упомянули рейтинги и опросы, поиск, статистику и т.п. Ну да и нет особого смысла их описывать — тут и так все ясно. Тем более, что это самые обыкновенные плагины, входящие в изначальную версию движка.

Установка

Ну что, познали мощь CMS Lend Down Under ☺? Пора лично с ним познакомиться! Первым делом нужно залить последнюю версию движка, на момент написания статьи это был LDU-802. Качать тут: **www.neocrome.net/page.php?id=1835&a=dl**. Архив весит около 300 Кб, в распакованном виде — 1.5 Мб.

Итак, на руках у нас оказывается архив с LDU. Распаковываем, открываем извлеченную папку, и все файлы из нее копируем на сервер, в директорию **www**. Сервер можно эмулировать с помощью программы **Denwer** и работать с сай-



Рис.6

том, не выходя в Интернет (подробнее о Denwer'е — в МК, №46 (373), за 2005 год. — *Прим. ред.*). Заходим в Базу Данных MySQL (MySQL должна быть не старше версии 2.4!), создаем новую БД и задаем ей имя «LDU», после чего кликаем по закладке **SQL**. На новой страничке, рядом с надписью *Месторасположение текстового файла* жмем кнопку *Обзор* и в открывшемся окне находим закачанную на сервер папку **docs**, ну а в ней, в свою очередь, файлик под названием **ldu-createnew-800.sql** (сразу после закачки sql-дока в БД можете смело удалить его из www-папки сайта). Закачиваем.

Снова возвращаемся к каталогу **www**. Открываем файл **www\datas\config.php**, ищем необходимые строчки и выполняем следующие действия:

```
$cfg['mysqlhost'] = 'localhost';
\\*Вводим путь к БД*\\
$cfg['mysqluser'] = 'root';
\\*Имя пользователя базы SQL. Для Денвера оставляем
«root»*\\.
$cfg['mysqlpassword'] = 'password ';
\\*Пароль доступа к БД SQL. Опять же, для Денвера поле
оставляем пустым*\\
$cfg['mysqldb'] = 'LDU';
\\*Имя БД. В данном случае – LDU*\\
```

Лично я ставил сайт на локалку, поэтому в кавычки вписал данные MySQL от Denwer.

Запускаем сервер и через браузер заходим на сайт. Если перед вами появилось что-то серо-белое и незнакомое с надписью «neocrome» (вроде этого — **рис. 6**), значит, все прошло успешно.

Скины

Программная и визуальная части сайта, построенного на LDU, грамотно отделены друг от друга. Это позволяет создавать несколько скинов для одного web-ресурса или же изменять код движка, не затрагивая шаблонной части сайта. В папке скина находятся файлы с расширением .tpl. Каждый .tpl содержит в себе HTML-код (для построения своего собственного дизайна) и LDU-тэги, служащие, грубо говоря, меткой, указывающей движку, куда и какой php-код системы необходимо вставить в страницу для передачи серверу и его обработки как PHP. Это может быть новостная лента, опрос, аватар пользователя (в форуме) или еще что. Теперь программист и дизайнер могут работать отдельно, ничего не согласовывая между собой.

По умолчанию стандартный скин LDU работает на основе таблиц стилей CSS. Это дает возможность в отдельном файле скина держать основные его параметры (такие как блоки, таблицы и шрифты). Что, в свою очередь, позволяет не вписывать многокилометровый код в каждый .tpl-файл скина. Теперь, если понадобилось изменить какую-то повторяющуюся таблицу стиля на нескольких страницах сайта, достаточно исправить пару строчек в CSS-файле, а не копаться в каждом TPL-доке. Таким образом мы здорово экономим время, а иногда и нервы.

Практически любой скин LDU состоит из трех основных частей, вот они:

- ✓ **header.tpl** — шапка сайта. Обычно это кратинка и кнопки для путешествия по страницам ресурса;
- ✓ страница — любая TPL-страница, например, **forums.sections.tpl** или **index.tpl**, код которой будет размещен сразу после шапки сайта;
- ✓ **footer.tpl**, его еще *баннерным подвальчиком* называют. Обычно в этой части страницы хранят краткую информацию о копирайте, иногда баннеры.

Почти каждый LDU-сайт построен по принципу header-page-footer. И это правильно, ведь если внимательно присмотреться, то в основном сайты именно так и выглядят. Вам всего-то и осталось, что 40–50 TPL-файлов под себя переделать — и золотой ключик у вас в кармане ☺.

Выводы

Система управления контентом Land Down Under от Neocrome зарекомендовала себя как мощная портальная система с полным набором всех функций, необходимых при создании полноценного web-ресурса. Из LDU можно слепить все что угодно. Это может быть сайт, посвященный компьютерной игре — галерея, форум, голосования. Портал для участников ЖЖ — журналы, комментарии, рейтинги и опросы. Просто форум по интересам — форум, комментарии, куча смайлов, система PM, антифлуд- и антибамп-защита, личные топики и группы. Некоторые народные умельцы превращают LDU даже в онлайн-магазины!

Кроме того. В отличие от вконец заюзанного и постоянно взламываемого (а с недавних пор даже платного!) phpNuke,

Окончание на стр. 44

Своя игра

Вячеслав КЛИМЕНКО
GamesMaker@rambler.ru

3D-моделлер, 2D-художник, левел-дизайнер, AI-программер, Lead-программер, гейм-дизайнер... Для создания компьютерной игры неплохо было бы запастись таким коллективом (☺). Но если вы знаете какой-то графический пакет и язык программирования для игр, разве не сможете заменить их всех вместе взятых? Один за всех — и вся слава и деньги ему!

Что же каждый из вышеупомянутых кадров из себя представляет? Во-первых, состав команды может меняться в зависимости от типа игры. Если в планах двумерная игрушка, то 3D-моделлера нужно уволить ☺. Короче, лучше все делать самому. С другой стороны, может и не помешать (при надобности) и еще один человек, который умеет сканировать или фотографировать. Последний мог бы обеспечить текстурами и, чтоб жизнь медом не казалась, музыкой, звуками, да и за кофейком будет кому бегать ☺. Дале будем ориентироваться все-таки на одного человека — вас. За кого предстоит работать? PR-менеджер — человек, который занимается распространением созданной игры. Если не хотите на себя это вешать, то продайте свою интеллектуальную работу какой-то опытной компании. Потребуйте кругленькую сумму, а далее — ее проблемы. А вот знания программирования не помешают, особенно при разработке конкурентоспособного мультимедиа-приложения. В будущем на всеобщее обозрение будет выставлено все ПО, которое может понадобиться для ваших проектов. Кстати, с №11 (390) номера начато подробное изучение программы для создания игр **Dark Basic** (Вячеслав Клименко «Темная сторона Бейсика», в №10 (389) Вячеслав Клименко в статье «Держи фасон» пишет о программе **FaceGen Modeller**. Она позволяет создавать модели человеческой головы, которые потом можно импортировать в свои проекты. Dark Basic идеально подходит для изучения основ и имеет достаточно неплохие возможности. Но вернемся к кадровой политике. Каковы же обязанности 2D-художника? Он должен бегать по улицам, канализациям, лесам, короче, везде, где ступала или не ступала человеческая нога ☺. В принципе, раньше так и было, но по мере стремительного развития информационного общества и Интернета нужные текстуры (трава, небо, песок и т.д.) находились или сканировались все проще и быстрее. Сложнее случай, когда необходимо рисовать вручную, да еще и исторические факты выискивать, для пущей правдоподобности игры. Все остальное — дизайн, концепт-арт и т.д. — зависит непосредственно от вашего таланта.

Сроки

Несколько десятков неплохих специалистов делают потрясающую и успешную игрушку за несколько месяцев (3–6, редко 1–3 года). Вы спросите: «Что я здесь забыл?» Вопрос неверный. Правильный вопрос: «Что для этого необходимо знать?» Смысл, как всегда, в творческом самовыражении или коммерческом заработке. С самого начала нужно поставить цель: для себя, для друзей, для продажи или для создания запаса проектов для дальнейшего трудоустройства на компьютерной фирме по разработке игр. Последний вариант может быть наилучшим. Только при этом не стоит сосредоточивать все внимание на одной-двух программах. Они могут устареть и не использоваться в будущем. Думаю, лучше идеально изучить, например, 3Dstudio MAX. Она всемирно известна, стремительно развивается и дает широкие возможности: рекламные ролики, мультики, фильмы, презентации, спецэффекты, ресурсы для компьютерной игры и многое другое. Вернемся к нашим срокам. Естественно, все зависит от игры. При поверхностном изучении средств (1–3 недели) простенькую бродилку или стратегию можно сделать за пару недель. При использовании скриптового языка лучше не браться сразу за создание масштабного проекта. Попробуйте поработать со стандартными примитивами, загрузкой объектов, найдите оптимальный способ обнаружения столкновений между объектами, посмотрите на работы других, научитесь работать с системами частиц, системными функциями.

Что легче 2D или 3D?

Не столько играет роль знание математики и физики, сколько настойчивость, творческий подход, рациональное использование времени и количество справочной информации (немало помогает изучение свободно распространяемых примеров кода и демо-программ). Здесь речь о мощных скриптовых языках, которым под силу почти любые задачи по прорисовке любой сцены. Кстати, мы рассмотрим и много программ, которые преподносят быстрый результат тем, кто просто умеет двигать и нажимать на левую клавишу манипулятора «мышь» ☺. Давайте решим, что же делать проще: 2D или 3D? Здесь мнения разделяются. Некоторые разработчики считают, что проще создать 2D-игру, в особенности стратегию. Для нее главную роль играет не так сама сложность написания кода, создания картинок, как сам принцип игры. Нужно продуманно и правильно реализовать баланс игры. Тупиковые ситуации, превосходство одной из сторон и тому подобные глюки могут ошарашить потенциального игрока больше, чем, скажем, неоптимизированные траектории движения юнитов. Но есть люди, которые считают иначе. Они утверждают, что проще создавать 3D-игры. Этот процесс в основном состоит из создания трехмерного мира и написания кода. Ваша игра может быть и вовсе без сюжета — ходи и убивай всех, кто под ноги попадает (☺), — но стоит лишь добавить спецэффектов (реалистичного взрыва, огня, воды), и она станет куда популярнее. Самое простое решение — создать аркадную игру. Инструменты, т.е.



Рис. 1

программное обеспечение, никуда не денутся и нескоро уйдут на пенсию. Поэтому не стоит спешить — присматривайтесь ко всему, что есть и будет в обзоре, обращайте внимание на типы поддерживаемых файлов и выберите

Окончание на стр. 43



Рисуночное письмо

Владислав (go-get) ФУРДАК
SolarGS@yandex.ru

Как-то раз, открыв книгу-самоучитель по Фортрану двадцатилетней давности, я наткнулся на интересную главу — «ЭВМ рисует картинки». В ней было описано, как в текстовом режиме (другого не было ☺) вывести на экран рисунок символами и пробелами. Наверное, любой из нас видел графику, оформленную в виде текста, например, в readme какой-нибудь программы. Наверное, не очень легко делать подобные текстовые рисунки в блокноте. В этой статье я хочу рассказать, как автоматизировать этот процесс. Я подробно распишу, как сделать простейшую программу, которая из монохромного рисунка делает текст. Для этого вам понадобится некоторое знание языка Object Pascal. Для разработки я выбрал среду программирования Delphi 7. В принципе, подойдет любой Delphi выше 3 версии. Итак, приступим.

Интерфейс

Создадим новую форму, на которой разместим такие компоненты:

- ✓ 3 кнопки: *Button1*, *Button2*, *Button3*;
- ✓ 3 «Быстрые кнопки»: *SpeedButton1*, *SpeedButton2*, *SpeedButton3*.Они будут служить для масштабирования текста;
- ✓ флажки *Checkbox1*, *Checkbox2*;
- ✓ 2 поля редактирования типа Tedit: *Edit1*, *Edit2*. Они будут содержать символ для белого и черного цветов.

Создадим панель *Panel1* со свойством **align=bottom** и поместим все вышеперечисленные компоненты на нее.

Теперь очередь за текстовым полем *RichEdit1* (Вкладка win32), со свойствами **align=alRight**, **wordwrap=false**, **ScroolBars=ssBoth**. Размер текста 1 или 2, шрифт — желательно Arial.

Далее отправимся на вкладку **Additional** и поместим на форму компонент *ScrollBox* со свойством **align=alClient**, а на него разместим компонент *Image* с той же вкладки, со свойством **autosize=true**.

С вкладки **Dialogs** в любом месте на форме поместим два невизуальных компонента:

- ✓ **OpenPictureDialog1** — для открытия рисунков;
- ✓ **SaveDialog1** — для сохранения текста. Установим на него фильтр **RTF-files|*.rtf**.

Исправим заголовки кнопок на «Загрузить рисунок», «Сохранить текст» и «Преобразовать». Можно сделать подписи к текстовым полям и т.п.

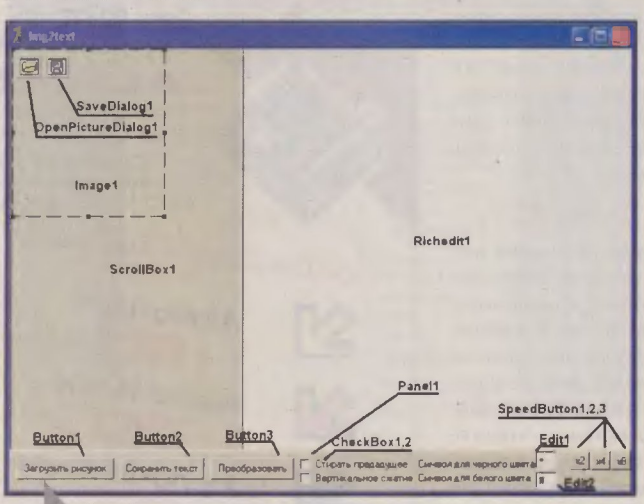


Рис. 1

Разработка интерфейса закончена, один из вариантов оформления вы можете увидеть на **рис. 1**.

Программирование

Теперь начинаем программировать. Само ядро программы оформим в виде модуля. В нем объявим одну функцию — **img2text**. Она именно и будет преобразовывать рисунок в текст.

Кликните **File>New>Unit** и напишите там такой код:

```
unit imgtotxt;
interface
uses
graphics,classes;
function img2text(bitmap: Tbitmap; sjatie:boolean;
black, white: string):string;
implementation
function img2text(bitmap: Tbitmap; sjatie:boolean;
black, white: string):string;
{Исходный рисунок, параметр, определяющий сжатие,
символ для черного и белого текста}
var x,y: integer; //Вспомогательные переменные
str:string; //Здесь будет полученный текст
b:Tbitmap;
begin
if sjatie=true then
{Сжимаем рисунок в 2 раза по вертикали; если мы не
включим сжатие, то полученный текст будет не пропор-
ционален рисунку, то бишь в 2 раза выше}
begin
b:=Tbitmap.Create;
b.Width := bitmap.Width;
b.Height := bitmap.Height div 2;
b.Canvas.StretchDraw(rect(0,0,bitmap.Width,bitmap
.Height div 2),bitmap)
end
else
begin
b:=Tbitmap.Create;
b:=bitmap;
end;
for y:=0 to b.height -1 do //Цикл от верхнего края
изображения до нижнего
begin
if y>0 then str:=str+#13#10; //Если номер строки >0,
то к тексту добавим перенос
for x:=0 to b.Width -1 do //Цикл от левого края изо-
бражения до правого
case b.canvas.pixels[x,y] of {Выбираем, какой символ
добавлять: символ белого или черного цвета}
clwhite:str:=str+white;
clblack:str:=str+black
else
Exit;
{Если пиксель не монохромный, то алгоритм просто не
будет работать}
end;
end;
img2text:=str;
{Присваиваем к результату функции полученный текст}
end;
end.
```

Сохраните модуль в папку проекта под именем **imgtotxt** и объявите его в разделе **uses** нашего проекта.

Теперь в событии Button1Click (Загрузить рисунок) напишите такой код:

```
if OpenPictureDialog1.Execute then
Image1.Picture.LoadFromFile(OpenPictureDialog1.FileName);
{Таким образом мы будем загружать рисунок в Image1}
```

В событии Button2Click (Сохранить текст) напишем:

```
if SaveDialog1.Execute then
RichEdit1.Lines.SaveToFile(SaveDialog1.FileName);
```

В событии Button3Click (Преобразовать):

```
if CheckBox1.Checked then RichEdit1.Clear;
{Если CheckBox1 отмечен, очистим текстовое поле}
RichEdit1.SelText:=img2text(Image1.Picture.Bitmap
,CheckBox2.Checked,
Edit1.Text,Edit2.Text);
{Вызовем функцию img2text из модуля imgtotxt}
```

Теперь напишем код для SpeedButton1Click:

```
RichEdit1.Font.Size := 2;
SpeedButton2Click:
RichEdit1.Font.Size := 4;
SpeedButton3Click:
RichEdit1.Font.Size := 8;
```

Ну вот, вроде бы и все. Однако можно несколько изменить алгоритм: вместо черно-белого текста выводить цветной. Для этого можно создать еще одну кнопку, например *Button4*, и в событии Button4Click должен быть такой код:

```
procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
var x,y : integer;
b:Tbitmap;
begin
b:=Tbitmap.create;
b.width:=image1.width;
b.height:=image1.height div 2; //здесь я решил применить сжатие по умолчанию
b.Canvas.StretchDraw(rect(0,0,image1.Width,
image1.Height div 2), image1.picture.bitmap);
if CheckBox1.Checked then RichEdit1.Clear;
for y:=0 to b.height -1do
begin
if y>0 then RichEdit1.SelText:=#13#10;
for x:=0 to b.width -1 do
begin
RichEdit1.SelAttributes.Color := image1.canvas.
pixels[x,y];
{Цвет выводящегося текста соответствует цвету пикселя}
RichEdit1.seltext:= Edit1.text;
```

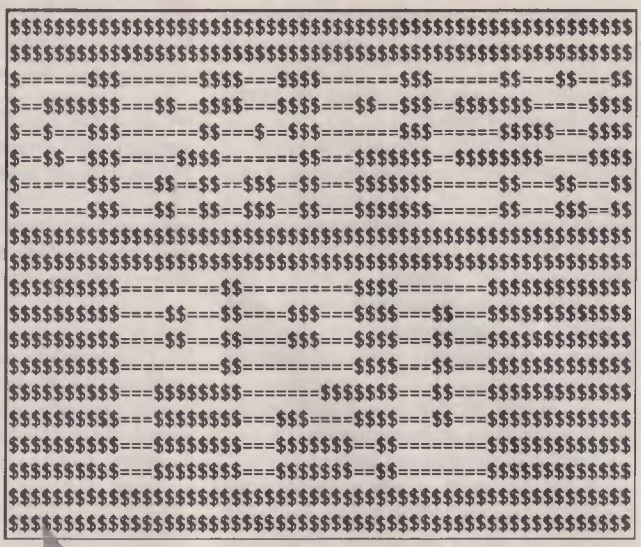


Рис.2

```
end;
application.ProcessMessages; //Выводим полученные изменения
end;
end;
```

Этот алгоритм будет работать гораздо медленнее предыдущего, и выводиться будет только один тип символов из текстового поля *Edit1*. При изменении шрифта (масштабирования) цвет текста может теряться и становиться черным.

Эти и многие другие полезные функции я встроил в свой графический редактор **Graphex Pro** (**рис. 2**).

Сейчас я готовлю первый релиз, и может быть, он скоро появится в сети.

Окончание. Начало на стр. 41

те, которые подходят вам по всем параметрам (ОС, совместимость типов файлов моделей, текстур, возможности, сложность и т.д.). На **рис. 1** изображен результат моего проекта на DarkBasic, над которым я работал всего лишь три дня. На **рис. 2** и **рис. 3** — скриншоты стандартных примеров, которые прилагаются к программе **Blitz3D**.



Рис.2



Рис.3

План разработки: с чего начать?

Есть два варианта: подробный план или вообще его отсутствие. В большинстве случаев для его хранения будет достаточно несколько Кб головного мозга (☺). Самое главное — идея. Если она оригинальна и интересна еще кому-то кроме вас, компьютерная реализация должна быть лишь вопросом времени. Далее хорошо было бы запастись всеми необходимыми ресурсами — текстурами, изображениями, музыкой и звуками, моделями (вырезать, моделировать, рисовать). Готовая база таких стройматериалов — это 70% работы (вместе с идеей, которая, как известно, составляет 50%). Но можно все делать и придумывать на ходу и корректировать, где надо. Готовый проект в конце нужно обработать: использовать инсталлятор (лучше бесплатный ☺), создать меню игры, возможности настройки и т.д. При успешном (на неоднократный взгляд ☺) результате нужно думать о дальнейшем использовании или распространении.

Советы

Главное — не отдавайте всю свою жизнь и энергию на что-то одно. Прекратите использование препарата (на время), если заметите побочные действия: реальный мир может начать вытесняться виртуальным, воспринимаясь набором моделей и текстур, и т.п. ☺ Общеизвестно, что творить нужно только в хорошем настроении. Даже правильное освещение рабочего места может подталкивать к творчеству. Всегда держите в порядке свой проект — запутавшись в нем, вы можете потерять желание продолжать. Оптимизируйте все, что только можно: подключайте процедуры загрузки по отдельности, не пренебрегайте возможностями пользовательских функций, заменяйте часто повторяющийся блок кода циклами, переходами по меткам.

В следующих статьях мы будем рассматривать разные программы для создания игр, редакторы моделей, изображений и многое другое. Окунитесь в океан спрайтов и виртуальных миров — и компьютер вам предстанет в совершенно новой ипостаси.

Беседка «Моего компьютера»

ТРУРЛЬ
reader@mycomp.com.ua

«Минздрав: теперь буквально все опасно для вашего здоровья!»

Однажды приходит письмо от читателя по имени **virtus**.

«Привет, Трурль. Пишу тебе с просьбой о помощи. Хочу через Беседку спросить читателей МК, не попадалась ли им программа для составления графиков работы сотрудников? Буду очень благодарен за ссылки».

Ребята, если вы хотите, чтобы вам помогли, составляйте письма так, чтобы все было понятно. Переспрашиваю читателя:

«А для кого график нужно составлять, для какого типа организаций?»

Вскоре ситуация про ясняется:

«Спасибо за то, что откликнулся. График работы медработников. Задается количество часов на месяц. Задача — расставить смены по 24 часа, т.е. сутки через трое или через четверо для коллектива из сорока человек». С уважением, **virtus**

Ну, вы помните наш Беседочный уговор: ни одна просьба учителей и медиков не должна оставаться без внимания! Если не мы им поможем, то кто?

Думаю, подобные программы уже есть. А если еще никто до такого не додумался, то вот вам отличный повод попрограммить!

Решения читательской проблемы шлите, пожалуйста, по адресу: **2006virtus@rambler.ru**.

Попытка номер 105

Много раз читатели МК обращались в редакцию с предложениями создать Сетевую Беседку — то есть некий клуб или форум любителей журнала «Мой компьютер». Примерно столько же раз Трурль отсылал их к имеющемуся в наличии и еще живому явлению **mycomp-subscribe@yahoogroups.com**, созданному еще до ледникового периода.

Но потом мы осознали, что если читатель создает очередной форум, то это не только для того, чтобы поболтать, но и чтобы проверить свои творческие силы. А ведь мы крайне заинтересованы в повышении вашего профессионального уровня (так намного легче с вами общаться).

С тех пор мы публикуем все присылаемые предложения.

«Трурль, привет! У меня возникла идея: а не сделать ли нам on-line форум «Мой компьютер»?

Эта идея возникла потому, что хочется большего общения, чем на страницах журнала. Я понимаю, что издавать журнал чаще — это невозможно. За то, что мы имеем сейчас, ОГРОМНОЕ вам человеческое спасибо!!! Думаю, что читатели журнала поддержат мою идею: **«Мойкомпьютеровцы Украины — объединяйтесь!»**

Если ты поддержишь мою идею, то вот линк на новоиспеченный форум: **http://mycomp.hut2.ru/phpBB2/**. **Sirik**

И вот мы думаем: а вдруг в этот раз все ка-ак набросятся на читательскую идею! Не в смысле еще сто форумов склепать, а наконец пообщаться.

Компьютер, покажи дневник

«Вот появилась мысль: сегодня компьютеры заражаются не только вирусами, но и хозяйскими привычками! Причем привычки часто передаются вредные. Так скоро, смотри, компы материться начнут, выпивать, курить, не читать диски, глючить от скуки, отказываться сохранять курсач и еще многое другое. Что ты об этом думаешь, Трурль? Стоит ли всем нам побеспокоиться о такой «проблемке», а?» **Samurai**

А почему вы думаете, что если компьютеры начинают подражать своим хозяевам, то только в плохих привычках?

А вдруг это будет выглядеть наоборот. Как?

Вот смотрите: как наши читатели себя называют? Компоманами. То есть компьютерными в_хорошем_разумении_маньяками. И каким, скажите, станет через некоторое время их шершавый гигагерцевый друг, когда нахватается хозяйских привычек?

Он станет сам себя разгонять, он попытается апгрейдить хозяина (кстати, даже интересно, как это может выглядеть?), он будет ночи напролет писать те же курсовые и иные проекты. А может, он заведет себе собаку — электронную собаку. Или попугая — цифрового попугая.

А может, он решит выпускать журнал «Мой человек»?

А может, он его уже выпускает.

Пункт обмена валюты

Издательский дом «Мой компьютер» еженедельно выпускает около 20 000 тысяч купюр универсальной читательской валюты (УЧВ). Курс ее в обменных киосках Укрпочты — около 3,5 грн. за 1 шт. Затем достаточно сложно проследить путь УЧВ через множество читательских рук, потому как сделки обмена осуществляются без всяческих чеков и расписок. В конце концов валюта оседает в закромах информационных магнатов.

В отличие от финансовых магнатов, наши не сильно напоминает дядюшку Скруджа.

«Предложение для читателей МК: не так давно в "Беседке" кто-то предлагал желающим старые номера МК. У меня тоже предложение.

Есть старые номера, которые я уже не читаю. Для читателей «Беседки» любые номера в любых количествах отдаю безвозмездно. Таблица с доступными номерами находится здесь: **http://users.i.com.ua/~revenge/mk/mk.htm**.

Там не только МК, но и МиК, и другие журналы. Всего почти 400 штук. Жалко сдавать такое весомое богатство на переработку. Жду предложений на **alexey@uspih.net**». С уважением и пожеланием творческих успехов, **Алексей Горшунов**

«Экономь электроэнергию! Отключи Num Lock!»

Знаете, в каких условиях иногда приходится работать нашим героическим редакционным сотрудникам? Рассказываем: в одной комнате одновременно созидают два верстальщика, два корректора, пять редакторов, два художника, звонят три телефона, временами нападают геймеры, а за окном периодически туда-сюда ездит ревущий тепловоз.

Но никто не жалуется, потому что такие условия труда намного комфортнее, чем те, в которых трудятся наши домашние компьютеры.

«Читатель **CD aka СЛОН** *в МК, №11, спросил, что делать, когда «...имеются постоянные помехи в изображении?» К сожалению, вопрос содержал мало подробностей. Если я правильно понял, то речь идет об исправном качественном оборудовании, которое правильно настроено и обеспечено качественным электропитанием. И все равно доставляет неприятности. Такие случаи бывают.*

Если монитор (ЭЛТ или ЖК, неважно) подключен к видеокарте через обыч-

Окончание.
Начало на стр. 38–40

я ни разу более чем за полгода юзания движка и два месяца копания в нем не слышал и не читал о взломе LDU. Конечно, были баги в допотопных версиях — но это единичные и некритические ошибки. Например: вместо ника регистрируется знак «пробел», или скрещивание кириллицы с латиницей (что позволяет создавать с виду два идентичных ника).

По всем вопросам, касающимся проблем с движком и IT-проблем в целом, — обращайтесь по адресу **www.mycomp-club.org/forums**.

В следующих статьях мы познакомимся с другими представителями CMS: малышом **manlix**, общий вес которого 300 Кб и гигантом мыЖЖли, бесподобным **Word Press**. Будьте он-лайн ☺.

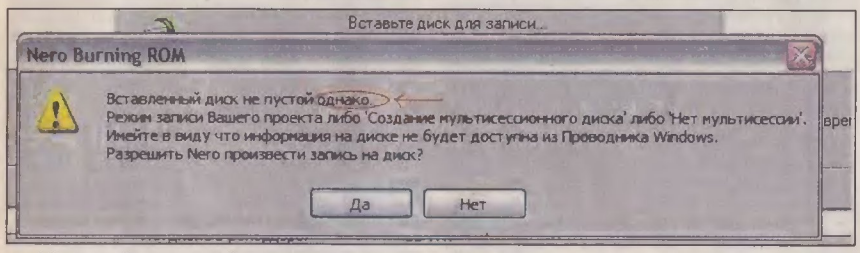
ный аналоговый VGA-кабель, он может страдать от электромагнитных помех. Это должны быть очень сильные помехи. Источниками таких сильных помех может быть мощное электрооборудование, работающее по соседству. Особенно преуспели на этом поприще киевские стройки, интенсивность электромагнитных помех от которых превышает все разумные пределы. Вообще, влияние современных строек на работоспособность компьютеров (и людей) в соседних офисах — тема для отдельного, очень нужного исследования.

Существенно уменьшить (но не устранить полностью) негативное влияние электромагнитных помех на интерфейсные кабели очень просто. Идем в магазин и покупаем обыкновенную алюминиевую фольгу для домашнего запекания. Этой фольгой щедро обматываем интерфейсный кабель по всей длине, не оставляя щелей. Вот и все. Дешево и быстро». **KickBack**

А олени лучше?

«Hello, Трурль, привет из Одессы. Я пишу по поводу компьютерных чудес, которые иногда случаются, по-моему, со всеми.

Я записываю «болванки» с помощью Nero, но, наверное, ту программу, которая установлена у меня, частично переводил россиянин из Заполярья.



Ну, в общем, не буду голословным, скриншот смотрите сами, нужное я выделил красным цветом». С уважением, **M.Vitaly**

Как работают переводчики программных диалогов — это отдельный разговор. Они могут быть живыми людьми или бездушным софтом, однако все они имеют право на индивидуальность. И могут поражаться и удивляться сложности Мироустройства. Если б они еще не забывали запятые расставлять в нужных местах... но на такие мелочи юзеры уже и внимания не обращают.

Сны о самом главном

«Недавно в Беседке рассуждали о том, как глубоко компьютер вошел в нашу жизнь. Я думаю, что всем уже снились цветные 3D-шные сны с Рабочим столом драгоценного «железного друга» и звуками стука клавиатуры. Многие не спали долгими ночами, пытаясь поднять упавшую ОСь или восстановить исчезнувшую инфу. Одним словом, эти и многие другие веселенькие радости сожития с компом известны всем. Но вот однажды...

...Текст заполнил уже страниц восемь, все графики и рисунки были на своем месте, формулы сверкали от безупречности, слог написания поражал четкостью и понятностью, была поставлена последняя точка... По логике, документ нужно бы в последний раз сохранить для верности. Странно, но глазами не могу нащупать панели управления, чтобы вызвать «Файл>Сохранить», клавиатура потерялась, наверное, под листами бумаги. Переживала не особо — все равно документ сохраняется каждую минуту. Решила скинуть файл на дискету. Достала ее, гляжу — системника нет!

Как? Где? Почему?

И тут до меня доходит: Я — в универе! Пишу контрольную по экономике НА БУМАГЕ!!! ВРУЧНУЮ!!!

Это не **диагноз** *и не тенденция. Это* **изменение** *всех физических, химических и прочих процессов в организме.*

Кстати, «процесс» — от слова «процессор»? Или наоборот? ☺» **Veter**

Плохо ли это «изменение процессов»? Если человек видит, что умение непринужденно работать на компьютере может всю дальнейшую жизнь его кормить, развивать и помогать решать жизненные задачи, то, может, и не стоит сокрушаться? Рано или поздно все равно возникнет Homo Computeros, так что идти против эволюции — дело безнадежное.

...Но если это все-таки еще диагноз, то давайте все вместе посоветуем читательнице какие-нибудь лекарственные средства. Без побочных эффектов.

Теория максимального удовольствия

Скорости диалап-соединения с Интернетом не хватает 90 процентам юзеров. Это если судить по тому, как они постоянно жалуются на жизнь. Но.

Владельцы выделенных скоростных линий тоже регулярно бурчат и сокрушаются, что зарубежный трафик очень дорогой. Но.

Даже сами провайдеры весьма озабочены количеством линий, налогами и недостатком вместимости сейфов...

И методом исключения получается, что самым довольным жизнью у нас остается тот юзер, кто еще не связался со всемирной паутиной.

Согласитесь, только что мы доказали **это** со всей железной непробиваемой логикой? Правда?

Нет, неправда!

«Привет, Трурль! С твоей помощью хочу обратиться ко всем читателям МК. У меня большая проблема — у меня дома нет Интернета. Я живу в частном секторе и нет ни телефона, ни кабельного телевидения. Может, кто-то сталкивался с проблемами беспроводного Интернета в районах, **отдаленных** *от города. Помогите, пожалуйста!!!»* **Чернышов Артем** (achernyshov@usb.dp.ua)

Помогите, ребята, кто знает **доступные** по стоимости методы.

Служба доброго НЕГРа

Мы уже давно тренируем способности наших читателей в **«заочном тестировании удаленных компьютеров»** — это когда они по описанным кратким симптомам неполадок пытаются понять, что случилось с машиной у страждущего собрата по МК. Вот очередной тур диагностики.

«Здравствуйте. Читаю ваш журнал недавно, но с очень большим удовольствием, очень он мне нравится. Только мало вы пишете о конкретных случаях из жизни, особенно начинающих пользователей, каковым являюсь и я.

У меня проблема: при сканировании антивирусом Dr. Web появляется «синий экран» с надписью что-то типа: переустановите Виндовс (переустанавливал) или что-то сделайте с BIOS — надо то ли включить кэш, то ли выключить. В настройках BIOS я не нашел кэш вообще! У меня 6 версия BIOS. Также «синий экран» появляется иногда и при открытии папки Documents and Settings, при работе в Интернете, да и вообще при многих работах с диском C, там у меня все программы.

Выручайте! Если кому интересно, у меня Celeron r 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта GeForse 4 440 MX 128 Мб». **Богдан Двойниченко** (bo_dv@meta.ua)

Поможем начинающему юзеру? Такое впечатление, что компьютер у него заболел всеми детскими болезнями одновременно. И пока они повзрослеют (оба), наш долг их лечить и просвещать.

Кто в нас сидит?

Ну вот, от малых поэтических литературных форм любители компьютерной словесности постепенно перешли к крупным рифмованным, а затем, постигнув их в совершенстве, углубились в музыкальные. У нас, знаете ли, в Беседку уже пошли песни.

И так как у нас — начало и становление жанра, то и муза над авторами витает соответственного возраста.

Песня о маленьком мальчике

* * *

Кто перепутал все папки в реестре,
Хаос устроив за десять минут?
Все его знают, он очень известен —
Маленький мальчик его все зовут.

* * *

Кто перебрал свой компьютер раз двести
В поисках тщетных там сектора Boot?
Все его знают, он очень известен —
Маленький мальчик его все зовут.

* * *

Кто не сидит ни секунды на месте,
Там — разогнал, там — сменил атрибут?
Все его знают, он очень известен —
Маленький мальчик его все зовут.

* * *

Кто не мечтал докопаться до сути?
Кто не вскрывал с любопытством CD?
Кто в этой жизни кого-то осудит?
Маленький мальчик во всех нас сидит!

Цены

Цены

Цены

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 ISO9001

* 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 за їх межами



уяви вдвічі більше задоволень

Оберіть новий ноутбук Samsung X1 на базі мобільної технології Intel® Centrino® – тонкий, легкий, ідеальний для мультимедіа



X1

- Мобільна технологія Intel® Centrino®:
  - Процесор Intel® Pentium® M ULV 733 (1.1 ГГц) або 753 (1.2 ГГц)
  - Безпровідний зв'язок Intel® Pro/Wireless Network Connection 802.11 b/g
- 14" WXGA (1280x768) TFT LCD Wide, Super Bright Glare
- Пам'ять 512 Мб
- Жорсткий диск 60 Гб
- Відео Intel GMA 915 (256 Мб)
- Bluetooth
- DVD/CD-RW або DVD Dual
- Windows XP Home
- Пульт дистанційного управління
- Час автономної роботи 4,6 години
- Вага 1.7 кг, товщина 19-23 мм

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

SAMSUNG

Intel, логотип Intel, Centrino та логотип Centrino є торговими марками або зареєстрованими торговими марками корпорації Intel або її представництв у Сполучених Штатах та інших країнах.