Еженедельный источник полезной информации

МОЙ КОМПЬЮТЕР

#16
16 (395)
17.04-24.04.2006

#Софт-пробирка
Юбилей эрудита

«Знания обо всем» — вот девиз интерактивной Большой энциклопедии Кирилла и Мефодия. Понятный интерфейс, множество настроек, стильный дизайн, и главное — огромное количество информации. Статья посвящена десятому, юбилейному изданию, которое вышло на одном DVD или на 12-ти CD.

28

#Железный полигон
Цвет – в массы!

Обзор и тест цветных лазерных принтеров фирм Samsung и Xerox в ценовом диапазоне до $1000. А не пора ли прикупить?!

стр.18

#Компас
Болеют ли мобилки?

Глобальные вирусные эпидемии вскоре могут «сотрясти» сети мобильной связи. Что может сдержать развитие подобных «вирусных технологий» в мире, и через какое время мобильные вирусы оккупируют Украину? Пора задуматься о безопасности вашего мобильного терминала

36

#Интернет-сервисы
Поиск по вертикали

12

В последнее время в прессе все чаще говорят о новом явлении на поисковом рынке — вертикальных поисковых системах. Их еще называют нишевыми или тематическими. Они намного повышают эффективность поиска информации.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 35327

S2000V R1900TII R1000 R1900TIII R1800TII R1200T
Edifier The Audio Artist
ДЕРЕВЯННАЯ АКУСТИКА №1 НА КИТАЙСКОМ КОМПЬЮТЕРНОМ РЫНКЕ
www.edifier.com.ua

Издательский дом «Мой компьютер» | My Computer Publishing House

ML-1615

уяви задокументовану перевагу

Лазерні принтери Samsung – знову найкращий "Вибір року"!

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

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

SAMSUNG

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №16,
17.04.2006. 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.
Эпистолярный редактор: Трурль.
Литературные редакторы:
Анна Китаева, Данил Перцов.
Верстка: Сергей Овсяник.
Художники: Федор Сергеев, Елена Маслова.
Корректор: Елена Харитоненко.
Разработка дизайна: © студия «J.K.™Design», Николай Литвиненко.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Реклама:Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Разработка Web-сайта:
© студия «J.K.™Design».
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Пред. Издательского дома в Харькове:
Вячеслав Белов (viacheslavb@ua.fm)
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «ТУ-ПРИНТ» тел: (044) 464-7321
Печать: Типография ТМ «Мандарин»,
ТзОВ «Видавнича група "Експрес"» (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи, 5
тел.: (0322) 97-4768)

Печать обложки: Типография «День Печати»
тел.: (044) 559-2655
Цена договорная.

ВНИМАНИЕ, ПРОМОКАЦИЯ

Условия конкурса на странице 4

ОГЛАВЛЕНИЕ

01 Вячеслав БЕЛОВ
Поиск по вертикали
Вертикальные поисковые системы.
стр. 12–14 — 01

02 Олег ФЕДОРОВ
На витрине: МФУ WorkCentre PE220
Компания Xerox представила новое лазерное монохромное МФУ.
стр. 15 — 02

03 Олег ФЕДОРОВ
Тонкий клиент от HP и AMD
HP и AMD представили новый продукт — тонкий клиент t5720.
стр. 16–17 — 03

04 Олег ФЕДОРОВ
Цвет – в массы!
Обзор и тест цветных лазерных принтеров
стр. 18–21, 25 — 04

05 Александр ФОНН
Акустическая классика показывает класс
Обзор линейки акустических систем формата 2.0 компании Edifier.
стр. 22–24 — 05

06 Алексей РУССКИН aka Letux
А присобачим-ка к пингвину...
Настройка мультимедийной клавиатуры под Linux
стр. 26–27 — 06

07 Павел ЦЫПЛЯК aka TeDOF
Юбилей эрудита
Десятое издание интерактивной энциклопедии Кирилла и Мефодия
стр. 28–30, 39 — 07

08 Вячеслав КЛИМЕНКО
Статистика в динамике
Программа Statistica для анализа массивов данных.
стр. 31, 43 — 08

09 Рустам ИРЗАЕВ a.k.a. Lenivetc
Софт для КПК: Графика
Программы для просмотра и редактирования графики.
стр. 32–33 — 09

10 Сергей УВАРОВ
Полезная софтинка. Выпуск 74
Повышаем удобство обработки больших объемов информации.
стр. 34 — 10

11 Александр ГРЕХОВ
Болеют ли мобилки?
Вирусы для мобильных устройств уже «на подходе».
стр. 36–37 — 11

12 Сергей ПАРИЖСКИЙ
Вещие аватары
Сценарий на PHP для загрузки аватара автора сайта посетителю.
стр. 38–39 — 12

13 Вячеслав КЛИМЕНКО
Темная сторона Бейсика-3
Использование спрайтов и блиттеров при создании двумерных игр на Dark Basic.
стр. 40–41 — 13

14 Роман АЙДИБАЛОВ aka Deathknight
Пришло время страдать
Продолжение экшен-хоррора The Suffering: Ties that bind.
стр. 42–43 — 14

15 ТРУРЛЬ
Беседка «Моего компьютера»
В поисках определений.
стр. 44–45 — 15

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

Приплод на будущий год

Согласно отчету, опубликованному компанией **Netcraft**, на начало апреля нынешнего года в Интернете насчитывалось 80 655 992 web-сайта.

По данным Netcraft, за последний месяц количество web-ресурсов в Сети увеличилось примерно на 3.1 миллиона. При этом за последние три года число web-сайтов выросло ровно в два раза — в апреле 2003 года оно составляло порядка 40 миллионов.

Компания Netcraft отмечает, что в последнее время наблюдается снижение популярности web-сервера *Apache*. Так, в период с марта по апрель текущего года Apache потерял почти шесть процентов рыночной доли, которая теперь составляет 62.72%. Между тем, программная платформа *Microsoft Windows Server 2003*, напротив, улучшила свои показатели с 20.51% до 25.22%.

На днях начался третий этап регистрации доменных имен в зоне .eu. Если ранее получить в ней имя могли только государственные и общественные организации, владельцы крупных торговых марок и коммерческие компании, то теперь соответствующие заявки принимаются и от физических лиц, постоянно проживающих на территории Европейского Союза. Примечательно, что всего за четыре часа жители ЕС направили более 700 тысяч заявок на регистрацию имен в зоне .eu. Предполагается, что к концу года в этой зоне заработают около миллиона web-сайтов.

Следует также заметить, что в конце прошлой недели доменная зона .ru отметила свое двенадцатилетие.

Источник: *Компьюлента*

.mobi — дык!

Организация **Mobile Top Level Domain** (mTLD) объявила о скором начале регистрации доменов в зоне .mobi, а именно 22 мая. Создание доменной зоны .mobi значительно облегчит доступ в Интернет с любых мобильных устройств и четко обозначит интернет-сайты и сервисы, разработанные специально для «мобильных» пользователей. Об этом сообщил генеральный директор mTLD *Нил Эдвардс*.

Официально первый период регистрации доменной зоны .mobi будет длиться неделю и закончится 29 мая. За этот срок домены сможет зарегистрировать ограниченное число крупных компаний. Этот этап называется *Sunrise*. На втором этапе — *Trademark Sunrise*, который пройдет с 12 июня по 21 августа, за плату в $112 право зарегистрировать домен в зоне .mobi будет предоставлено владельцам торговых марок. Третьим станет этап *General Registration*, состоящий их двух частей. В это время, с 28 августа по 10 сентября, будет проходить проверка участников, которые несправедливо или нечестно получили регистрацию на этапе Sunrise. А уже с 14 сентября остальные желающие смогут зарегистрировать свои доменные имена в зоне .mobi.

Инициатива создания доменной зоны для сайтов, предназначенных для мобильных устройств, исходила от крупнейших игроков рынка Ericsson, Google, Microsoft, Nokia, Samsung, T-Mobile и Vodafone, которые обратились с ней к ICANN. Спонсорами mTLD стали Ericsson, GSM Association, Hutchison 3, Microsoft, Nokia, Orascom Telecom, Samsung Electronics, Syniverse, T-Mobile, Telefonica Moviles, TIM и Vodafone.

Источник: *Компьюлента*

Найдется-таки все

По информации израильской газеты *Ha'aretz*, компания **Google** на днях приобрела расширенный алгоритм поиска по текстовым запросам, известный под названием **Orion**.

Алгоритм Orion был разработан израильским студентом *Ори Алоном* и имеет ряд отличительных особенностей. Во-первых, система фильтрует результаты поиска таким образом, чтобы на экране отображались только самые релевантные web-сайты. Во-вторых, вместе с обычными результатами Orion выводит список ключевых слов, имеющих непосредственное отношение к теме запроса. Например, если ввести в строку поиска словосочетание «война за независимость», то Orion, наряду с релевантными страницами, отобразит список наиболее значимых событий войны и личностей, принимавших в ней участие: Пальмах, Бен-Гурион и пр. Наконец, в-третьих, алгоритм Orion учитывает качество web-сайтов, с которых была взята информация.

Компания Google и Ори Алон отказались давать какие-либо комментарии относительно возможности внедрения алгоритма Orion в поисковик Google. Тем не менее, представители Google все же отметили, что Алон в настоящее время работает в офисе компании в Калифорнии.

Газета Ha'aretz также отмечает, что разработкой израильского студента заинтересовались компании *Yahoo* и *Microsoft*. Впрочем, ни Yahoo, ни Microsoft пока также никак не прокомментировали ситуацию.

Источник: *Компьюлента*

Монополисты против монополий

Законопроект о нейтралитете Интернета, внесенный на рассмотрение сенатором *Роном Вайденом*, не получил поддержки в Конгрессе США. По мнению Вайдена, закон положил бы конец нечестной конкуренции, практикуемой интернет-провайдерами, и создал благоприятные условия для развития новых онлайновых сервисов.

Конгресс отклонил новый закон, а точнее, поправку к действующему закону о связи, который запрещал бы телекоммуникационным компаниям брать с web-сайтов дополнительную плату за высокоскоростную доставку контента. Соответственно, не получило одобрения и предложение штрафовать интернет-провайдеров, взимающих дополнительную плату за увеличение пропускной способности канала, сообщает *eWeek*.

По мнению членов Палаты представителей, принятие нового закона свело бы на нет нормальную конкуренцию ме-

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.posbta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kas.kiev.ua, а для жителей зарубежья - www.ukrpressa.kiev.ua.
Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Самшит* 254-5858,
KSS* 270-6220,
Бинг-информ* 518-6682
(* филиалы во всех областных центрах Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Самшит-Кременчуг (05366) 3-2188
Приватна доставка (05366) 2-5833
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
ЧП Цицура 97-1515,
Львовский курьер 21-2201
Самшит-Львов (0322) 74-3223
Николаев
Ноу-хау (0512) 47-2003
Самшит-Николаев (0512) 56-1069
Одесса
Мой (0482) 37-5264
Севастополь
Вестар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Симферополь
Клуб бухгалтеров (0652) 27-2019
Самшит-Крым (0652) 51-2093
Харьков
Самшит-Харьков (0572) 14-2260
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Черновцы
Пресс-курьер (03269) 2-2250
От А до Я (03269) 2-9117

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

жду провайдерами в предоставлении услуг широкополосного доступа. Крупные интернет-компании, в числе которых Google, Microsoft и Yahoo, активно выступали за принятие поправки, заявляя что «двухъярусная» система Интернета навредит пользователям Сети и небольшим компаниям.

Источник: *Компьюлента*

За безопасность всех

На прошлой неделе в Москве состоялась первая международная конференция *Информационная безопасность в современных условиях*. Ее организатором стала компания **«Лаборатория Касперского»**. В работе конференции приняли участие представители компаний «Диалог-Наука», Associates (McAfee Elite Partner), Eset, «Прикладная логистика» (представитель TrendMicro в России), Rainbow Technologies, Websense, Surfcontrol; крупнейшие игроки ИТ-индустрии — Microsoft, Intel, Tops BI; а также спецподразделение правоохранительных органов «Управление специальных технических мероприятий» (бывшее Управление «Р») ГУВД города Москвы.

По мнению организаторов, потребность в проведении такого рода мероприятий уже назрела, так как киберпреступность давно оформилась в виде организованного и весьма прибыльного бизнеса, противостоять которому можно только совместными усилиями вендоров, системных интеграторов и органов защиты правопорядка. Программа конференции была ориентирована в первую очередь на сотрудников и руководителей ИТ-подразделений. Работа проходила по двум секциям — основной, посвященной взглядам ведущих антивирусных разработчиков на проблемы информационной безопасности и бизнес-секции, участники которой могли ознакомиться с принципами удачного построения систем ИБ на современных предприятиях.

«Антивирусная защита не сводится к установке продуктов защиты на все точки проникновения вирусов, в современных условиях этого недостаточно, — отметил в своем выступлении *Михаил Кондрашин* из компании "Прикладная логистика», — Контроль всего жизненного цикла угрозы, внедрение широкого спектра средств защиты, работающих на сетевом уровне, использование превентивных мер, в том числе и принудительное внедрение политик — вот основные этапы организации антивирусной безопасности современного предприятия. Ключом к успеху становится интеграция сетевой и прикладной защиты".

Несколько докладов было посвящено состоянию современной киберпреступности. Так, *Антон Шубняков* (Associates) ознакомил участников конференции с результатами исследования компании *McAfee* о состоянии киберпреступности в США. По его словам, если взлом компьютерных сетей, вымогательство, криминальные схемы отмывания денег в Сети и использование фишинг-технологий — самые распространенные киберпреступления в России, то в США список основных направлений деятельности киберпреступников еще более разнообразен: помимо вышеперечисленных, часто фиксируются аферы с акциями, мошенничество с кредитными картами, шантаж и сдача бот-сетей в аренду.

Закрывая конференцию, *Наталья Касперская*, генеральный директор «Лаборатории Касперского», отметила: «До сегодняшнего момента в России не существовало отраслевой конференции, в рамках которой представители антивирусной индустрии и специалисты в области ИТ-безопасности могли бы собраться и обсудить актуальные вопросы, выработать совместные решения общеотраслевых проблем. Надеюсь, мероприятие станет традиционным».

Источник: *Компьюлента*

Вирус-эсперанто

Компания *«Лаборатория Касперского»* обнаружила новую вредоносную программу, способную инфицировать компьютеры с операционными системами Windows и Linux. Вирус получил двойное название **Virus.Linux.Bi.a/Virus.Win32.Bi.a**.

Эксперты «Лаборатории Касперского» отмечают, что Bi.a представляет собой концептуальную вредоносную программу, демонстрирующую принципиальную возможность создания кроссплатформенных вирусов. Bi.a написан на ассемблере и заражает исполняемые файлы (ELF и PE) в текущем каталоге. При этом Bi.a не выполняет деструктивных действий и не имеет никакого практического применения. Инфицированные файлы содержат строки со следующим текстом: *[CAPZLOQ TEKNIQ 1.0] (c) 2006 JPanic:, This is Sepultura signing off..., This is The Soul Manager saying goodbye...* и *Greetz to: Immortal Riot, #RuxCon!*

Не исключено, что код Bi.a в перспективе будет использован злоумышленниками для создания более опасных программ. Процедуры защиты от кроссплатформенного вируса, впрочем, уже добавлены в базы данных Касперского.

Примечательно, что около месяца назад была обнаружена первая вредоносная программа, способная поражать и персональные компьютеры под управлением Windows, и коммуникаторы или PDA с операционной системой Windows CE или Windows Mobile. Программный код получил название *Crossover Virus* и также является лишь

ВНИМАНИЕ!

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

Винница
Магазин «Світ книги», ул. Келецкая
Поток на углу Коцюбинского и Ленинградской

Днепропетровск
Киоски «СВ-почта»

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

Макеевка
гост. «Маяк»

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

Крым
Севастополь – киоски «Союзпечать»

Луганск
Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов
Киоски «Торгпресса»
Киоски «Интерпресса»

Мариуполь
Киоски «Союзпечать»

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

Одесса
киоски «Пресс-служба Одесса»

Оптовая продажа:
ул. Костанди, 100

Полтава
киоски Полтавского почтамта

Тернополь
потки «Газети, журнали, кроссворды»

Харьков
газетный рынок
магазин «BOOKS»

демонстрацией того, что существует принципиальная возможность создания вирусов, паразитирующих на различных устройствах.

Источник: *Компьюлента*

Красиво играть не запретишь

На днях во Всемирной паутине появилось новое онлайновое сообщество поклонников футбола. Благодаря компаниям **Google** и **Nike** web-проект **Joga** объединит любителей самой популярной в мире спортивной игры в единую команду футболоманов. Здесь фанаты могут создавать собственные клубы, обмениваться советами относительно футбольных приемов, узнавать о футбольных матчах в разных странах и даже планировать собственные товарищеские встречи.

Joga придерживается принципа «Joga Bonito». Это португальское выражение, означающее «Играй красиво». Сайт **Joga.com** запущен в 140 странах на 14 языках, в том числе и на русском. Сообщество Joga Bonito поддержали звезды мирового футбола — Роналдиньо, Уэйн Руни, Тьери Анри, Роналдо, Адриано, Кристиано Рональдо и Златан подписали «Манифест футболиста», призывающий всех поклонников этой игры присоединиться к движению за красивый футбол.

В манифесте, в частности, говорится следующее: «Joga bonito. Так мы называем свою игру. Мы уверены, что картинное «ныряние» — для бассейна, а споры — для политиков. Мы считаем искусственный офсайд лишь оправданием недостатка скорости. Мы играем в другой футбол. Футбол с акцентом на красивую игру. Присоединяйся».

По словам вице-президента Nike (компании-инициатора создания онлайнового сообщества) *Тревора Эдвардса*, популярность таких социальных сетей, как Myspace и Orkut, дает основания надеяться, что новое сообщество привлечет футбольных фанатов со всего мира. Если проект Joga.com окажется удачным, то возможно, что в скором времени Nike и Google создадут интернет-сообщества для поклонников других видов спорта.

Источник: *Internet.Ru*

Компьюлента: **www.compulenta.ru**

Internet.Ru: **www.internet.ru**

ПРОГРАММЫ

Кладовая неба

На выставке *Storage Networking World 2006* компания **Microsoft** сообщила, что специализированная операционная система **Windows Storage Server 2003 R2** доступна у официальных OEM-партнеров компании.

Windows Storage Server 2003 R2 унаследовала многие черты Windows Server 2003 R2, будучи построена на ее основе. Добавились новые средства управления, поддержка виртуализации и новые возможности хранения данных (управление файлами, находящимися в открытом доступе). Упрощена работа в сетях SAN (storage area networks) — здесь стоит отметить централизованное управление и поддержку iSCSI-устройств. Добавлен компонент Network Access Protection, представляющий собой набор инструментов для обеспечения сетевой безопасности. Программная платформа доступна как в 32-битной, так и в 64-битной модификации. Улучшены средства взаимодействия с Unix-системами, добавлены функции Client Inspection and Isolation (проверка конфигурации подключаемых к сети компьютеров).

Серверы на основе Windows Storage Server 2003 R2 начинают поставлять такие компании, как Dell, Hewlett-Packard и IBM.

Источник: *Компьюлента*

Всем на Divo

Вышла новая версия популярного кодека **DivX**. В ней представлено достаточно много нововведений, среди которых:

- ✓ большое число предварительных установок кодека, при помощи которых можно быстро выбрать параметры кодирования;
- ✓ новая бесплатная версия кодека DivX, в которой гораздо больше возможностей по настройке качества изображения и быстродействия;
- ✓ специальные фильтры для улучшения быстродействия на компьютерах с двухъядерными процессорами, двухпроцессорными системами и процессорами с технологией HyperThreading;
- ✓ новый метод улучшения качества изображения Enhance texture, который помогает избавиться от артефактов, возникающих в динамичных сценах с быстро сменяющимися в кадре событиями при компрессии с низким битрейтом.

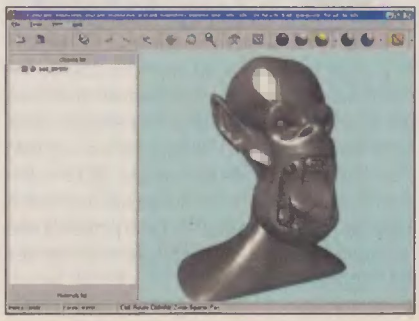
Кроме того, было исправлено множество ошибок.

Скачать триал-версию DivX 6.2 Create Bundle можно отсюда: **download.divx.com/divx/DivXCreate.exe**. Бесплатная версия DivX 6.2 Play Bundle доступна по ссылке **download.divx.com/divx/DivXPlay.exe**.

Источник: *3D News*

Пространство под просмотром

Вышла новая версия популярного просмотрщика 3D Photo Browser 8.51 для Windows, который позволяет работать не только с графическими, но и с аудио- и 3D-файлами. Программа «понимает» более шестидесяти графических форматов и практически все аудио и 3D-форматы. 3D Photo Browser позволяет не только просматривать изображения, но и редактировать их. Программа содержит множество разнообразных инструментов, может конвертировать файлы в другой формат. 3D-файлы можно просматривать при помощи вьювера OpenGL, который отображает иерархию сцены, материалы, текстуры, а также содержит инструмент для оптимизации сцен. В этой версии исправлены некоторые ошибки.

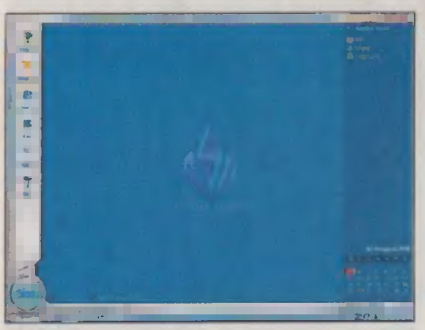


Разработчик: **Mootools** (**www.mootools.com**). Распространяется как shareware. Размер — 8.35 Мб. Скачать можно отсюда: **www.mootools.com.preview11.oxito.com/download/3DPhotoBrowser.exe**.

Источник: *3D News*

Талисман на окошко

Вышел очередной релиз популярной программы **Talisman**, которая полностью меняет привычный интерфейс Windows. Напомним, что программа позволяет использовать вместо пиктограмм любое количество объектов произвольных форм и размеров, перемещать и накладывать объекты друг на друга в пределах рабочего поля, открывать интернет-страницы с рабочего стола Talisman, создавать независимые темы и размещать их на любом диске компьютера или в локальной сети.



В этом релизе исправлены ошибки, добавлена поддержка PNG для команд Draw и Drawex, появились новые команды для добавления прямоугольника, текста и изображений, а также для установки шрифта на рабочем столе.

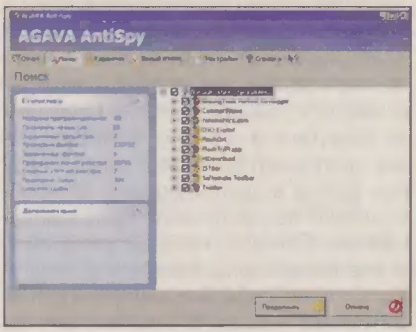
Разработчик: **Lighttek Software** (**www.lighttek.com**). Распространяется как shareware. Размер — 6.5 Мб. Скачать можно по ссылке **www.neosoft.ru/files/talisman.zip**.

Источник: *3D News*

Сторожевая агава

Программа **Agava Antispy** для Windows дает возможность найти и обезвредить все шпионские программы, которые почти наверняка живут на вашем компьютере. Программа сканирует все области, где могут скрываться «шпионы», в том числе системный реестр, запущенные процессы, папки, где обычно скрываются такие программы. После завершения сканирования выводится сообщение о количестве найденных вре-

доносных модулей, зараженных файлов, опасных записей в реестре и пр.



Каждому элементу программа присваивает свой уровень опасности — низкий, средний или высокий. Для многих вредоносных модулей Agava Antispy также выдает краткое описание и адрес web-сайта, где можно узнать о нем подробнее. Все найденные элементы помещаются на карантин, то есть их работа блокируется. Если программа ошибочно отнесла к категории вредоносных программ утилиту, которая таковой не является, вы можете внести ее в «белый список», и ее нормальная работа будет продолжена.

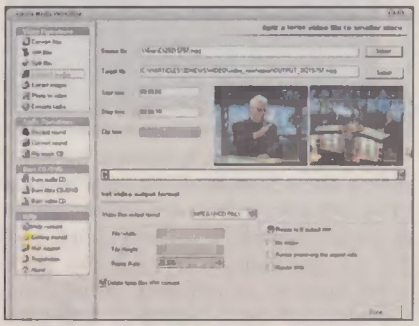
В этой версии была обновлена база данных программы и добавлены последние шпионские модули.

Разработчик: **Agava** (www.antispy.ru). Распространяется как shareware ($10.) Размер — 2.09 Мб. Скачать можно отсюда: **www.3dnews.ru/download/security/AGAVAAntispy**.

Источник: *3D News*

Утренние петухи

Программа **Aurora Media Workshop 3.3.3.18** для Windows содержит универсальный набор инструментов для выполнения основных операций с видеофай-



лами — резки и склейки, конвертирования в другой формат, сохранения кадра в отдельный графический файл и т.д. Программа может предложить и возможности для выполнения основных операций по работе со звуком. Она умеет преобразовывать аудиофайлы, делать риппинг аудиотреков, производить запись с внешних источников, например, с микрофона или линейного аудиовхода звуковой карты. С помощью Aurora Media Workshop можно также записывать диски в форматах audio CD, data CD/DVD и video CD. Поддерживается и QuickTime. Составленный образ диска можно сохранить отдельным файлом стандарта ISO.

Разработчик: **Aurora Software** (www.mediatox.com). Распространяется как shareware, $34.95. Размер 13.1 Мб. Сайт проекта — **www.mediatox.com**.

Источник: *3D News*

Источники:

Компьюлента: **www.compulenta.ru**

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

ТЕХНОЛОГИИ

Суперкомпьютер из утильсырья

Некоммерческая организация **Alameda County Computer Resource Center** (ACCRC) занимается строительством вычислительных кластеров из устаревших персональных компьютеров. Организация ACCRC специализируется на приеме у населения и утилизации вычислительной техники — мониторов, настольных компьютеров, ноутбуков и пр. Причем в отличие от большинства аналогичных компаний, ACCRC, как правило, не берет никакой платы со своих клиентов, изъявивших желание избавиться от «электронного мусора».

Часть собранной вычислительной техники затем проходит проверку и получает вторую жизнь в образовательных учреждениях или семьях с низким уровнем дохода. Кроме того, некоторые «персоналки» организация ACCRC использует в качестве вычислительных узлов для кластера. Такой суперкомпьютер, по замыслу энтузиастов ACCRC, будет состоять из управляющего блока на основе двупроцессорного сервера с чипами *Intel Pentium III* с тактовой частотой 1 ГГц и обычных ПК, подключенных к сети. Технические характеристики узлов не уточняются, однако, по всей видимости, в них будут использоваться процессоры *Pentium II* или выше, а объем оперативной памяти составит не менее 128 Мб. В качестве программной платформы будет применяться операционная система *Knoppix*. Уникальность проекта ACCRC заключается в том, что фактически все компоненты суперкомпьютера уже отжили свой век и были сданы в утиль за ненадобностью. Пока неясно, насколько высокой будет производительность кластера и сможет ли он претендовать на место в списке пятисот мощнейших суперкомпьютеров мира. Кстати, находящийся на первой строке рейтинга Top500 суперкомпьютер *IBM Blue Gene* способен выполнять 280.6 триллиона операций с плавающей запятой в секунду (терафлопс). А быстродействие последней системы в списке составляет 1.6 терафлопс.

Источник: *Компьюлента*

Вирусы-строители

Ученые **Массачусетского технологического института** (MIT) задействовали вирусы, способные создавать микроскопическую «нанопроволоку» в производстве сверхтонких ионно-литиевых батарей, сообщает Eurekalert.

Исследователи переставили несколько фрагментов генотипа вирусов, в результате чего те стали расти и выстраиваться в цепочки, способные собирать молекулы оксида кобальта (этот материал был выбран для обеспечения высокой энергоемкости батарей) и золота. Это позволило вирусам «построить» функционирующее электронное устройство. Отрицательно заряженная структура, созданная вирусами и помещенная между положительно заряженными полимерными пластинами, представляет собой анод батареи. Цепочки вирусов при этом играют роль проводников шириной всего в 6 нм.

Целью ученых является создание сверхкомпактных легких батарей. Исследователи надеются, что габариты таких элементов питания будут варьироваться от размера рисового зерна до батареи-«таблетки». В будущем такая технология может сильно помочь в разработке новых источников питания для электроники, а также для автомобилей и других видов транспорта.

Источник: *Компьюлента*

Физика, вперед!

Тайваньская компания **Asus** объявила о разработке специализированного ускорителя на основе процессора **Ageia PhysX**, предназначенного для увеличения скорости моделирования физических эффектов в играх.

Чип Ageia PhysX производится фирмой **TSMC** по 130-нанометровой технологии и насчитывает 125 миллионов транзисторов. Процессор может с высокой производительностью решать такие задачи, как движение жидкостей, столкновение твердых тел, формирование тумана, дыма и пр. При этом снижается нагрузка на центральный процессор, что повышает быстродействие всей системы в целом.

По утверждениям Asus, новый физический ускоритель станет первым устройством в своем классе, оборудованным 256 Мб памяти. Продажи платы расширения планируется начать в следующем месяце.

Помимо Asus ускорители на базе процессора Ageia PhysX будет выпускать компания *BFG Technologies*. Плата BFG получит 128 Мб памяти GDDR3 со 128-битной шиной.

Предполагается, что в течение нынешнего года будут выпущены несколько десятков компьютерных игр с поддержкой физических ускорителей на основе PhysX. Среди них можно упомянуть Unreal Tournament 2007, Crazy Machines 2, Eye of the Storm, Vanguard: Saga of Heroes, Gunship Apocalypse и Bet on Soldier: Blood Sport. Кстати, на днях стало известно, что чип PhysX поддержат также ведущие разработчики и издатели игр из России и Украины. В частности, совместимость с физическим процессором PhysX будет

реализована в продуктах компаний «Акелла», «Бука», «Новый Диск», Abyss Lights Studio и Gaijin Entertainment.

Источник: *Компьюлента*

Назустріч людям

Согласно вновь появившийся информации, в скором будущем нас ожидает пополнение в линейке видеокарт *Radeon X1900* компании **ATI**, а именно моделью **Radeon X1900 GT**. Новинка, оснащенная 36 пиксельными процессорами, будет позиционироваться как альтернатива весьма популярной NVIDIA GeForce 7900 GT.

Уже доступны опытные образцы плат, а массовое производство должно стартовать с 14 апреля. Первым драйвером, в котором появится официальная поддержка Radeon X1900 GT, должен стать *Catalyst 6.4* (8.241), который выйдет сегодня или завтра.

Помимо урезания количества пиксельных конвейеров, изменения (в сравнении с Radeon X1900 XTX) коснулись также рабочих частот и объема памяти, который был уменьшен вдвое, до 256 Мб. Рабочие же частоты ядра и памяти X1900 GT составят 575 МГц/1200 Мгц.

Новая карта потребует однослотовой системы охлаждения и сможет подключаться в конфигурации CrossFire при условии наличия мастер-карты.

Учитывая тот факт, что Radeon X1900 GT будет построен на том же ядре R580, что и старшие карты, нельзя исключать возможности включения дополнительных конвейеров и «превращения» акселератора в более дорогую модель (вспомним удачный опыт с X1800 GTO производства HIS).

Официальных цен на Radeon X1900 GT пока не называется, но все указывает на то, что базой станут те же $300, которые в Северной Америке просят за 7900 GT (у нас, в силу особенностей таможни и менталитета продавцов, чуть дороже, хотя в Украине уже можно купить такие карты производства eVGA за $330).

Вообще же выход Radeon X1900 GT — событие для ATI, явление весьма неординарное на фоне ее маркетинговой стратегии последних лет. Обычно в серию GT попадают чипы, чей жизненный цикл подходит к концу, и у них уже есть более производительная замена. В случае же с R580 замены пока не видно даже на горизонте. Очевидно, компания посчитала, что выгоднее продавать довольно дорогие карты на пределе рентабельности или за ним, чем терять весьма ценный сегмент рынка в диапазоне $250–350. Конечный же потребитель от этого лишь выиграет.

Источник: *iXBT*

В свете клавиш

Зачастую приходится набирать текст на устройствах, плохо к тому приспособленных, например смартфонах, коммуникаторах или миниатюрных ноутбуках.

Компания **I-Tech** элегантно решила эту проблему, представив проекционную клавиатуру **Bluetooth Virtual Keyboard**. Устройство удобно размещается на любой плоской поверхности и с помощью инфракрасного передатчика проецирует 63-клавишную QWERTY-клавиатуру на столешницу или другую поверхность. Размер проецируемого изо-

бражения составляет 295×55 мм.

Нажатие клавиш сопровождается характерными щелчками, чтобы предотвратить повторное нажатие или, наоборот, ненажатие клавиш. Стандартного аккумулятора клавиатуры хватает на 2–3 часа работы.

При освещенности в 600 люкс, стандартной для помещения с искусственным светом, клавиатура способна обрабатывать нажатие до 400 «виртуальных» клавиш в минуту. Поддерживается одновременное нажатие нескольких клавиш. Единственным ограничением является то, что неровности на поверхности не должны превышать 1 мм в высоту.

С портативным устройством «виртуальная клавиатура», как понятно из названия, соединяется посредством Bluetooth.

Цена устройства определяется прежде всего его уникальностью — в Европе Bluetooth Virtual Keyboard можно приобрести примерно за $180.

Источник: *iXBT*

Источники:

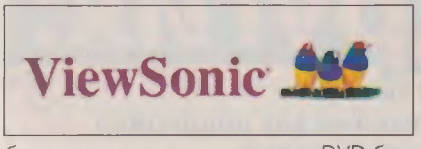
Компьюлента: www.compulenta.ru

iXBT: www.ixbt.com

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

Три языка до магазина доведут

Компания **ABBYY Украина** и компания **Фабрика Игр** заключили договор о распространении на территории Украины специальной комплектации электронного словаря **ABBYY Lingvo 11 Три языка**. Версия, получившая название *Персональной*,



будет продаваться в стеклянном DVD-боксе и распространяться через каналы компании Фабрика Игр, которые охватывают более 1000 партнеров по всей Украине. Продукт можно приобрести как на розничных «лотках», так и в специализированных салонах-магазинах.

Отличие Персональной версии электронного словаря «ABBYY Lingvo 11 Три

GEMBIRD®

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

НАШІ ПАРТНЕРИ:

L7 Computers	8 (044) 242-08-31 Київ
TARGET	8 (0572) 58-58-05, 58-58-06, 58-58-07 Харьков
Алгри	8 (048) 37-07-06, 37-07-07, 37-07-15 Одесса
Алси	8 (044) 484-48-00, 484-48-37 Київ
Вайтек	8 (044) 248-43-43 Київ
Версия	8 (044) 554-27-47 Київ
Виктория	8 (0342) 55-65-57, 51-11-44 Ивано-Франковск
Ворлдвайд Мануфактуринг И.Д. ООО	8 (044) 490-21-14, 490-21-15 Київ
Компания "ДАКО" г.Севастополь	8 (0692) 54-00-10, 54-00-15 Севастополь
Дивест	8 (044) 251-11-11 Київ
Интерком	8 (0552) 22-32-70, 49-21-21 Херсон
Калина Трейдинг	8 (044) 451-42-52, 529-73-22 Київ
Кварк	8 (0542) 349-055, 346-056 Сумы
Комел	8 (044) 239-25-88 Київ
Компасс-Трейд	8 (044) 531-97-30 Київ
КПИ-Сервис	8 (044) 248-95-55 Київ
К-Трейд	8 (044) 522-02-22 Київ
КЭН ООО	8 (056) 370-24-72 Днепропетровск
Ланкерон	8 (044) 253-87-00 Київ
Ланкерон	8 (06562) 22112, 22118 Феодосия
МДМ	8 (044) 464-55-55 Київ
Н-Бис	8 (048) 777-70-70, 728-70-70 Одесса
Нео-Сервис	8 (0322) 94-81-81 Львов
Ньюком	8 (0432) 52-34-73 Винница
Протон	8 (0642) 585-999 Луганск
Ромв Лтд. ООО ПКФ	8 (061) 220-96-16, 220-94-82 Запорожье
Сигма-профи ООО	8 (044) 280-0910, 280-4178, 280-0838, 280-0847 Київ
Скай-Лайн	8 (044) 238-66-00 Київ
ТЕСТ-88	8 (044) 451-85-27, 411-09-32 Київ
Техносервис г. Каменец-Подольский	8 (03849) 3-95-37 Каменец-Подольский
Фито	8 (062) 381-32-05, 381-34-72 Донецк
Фокстрот	8 (044) 423-04-56/56, 428-01-44/45/46 Київ
ЧЕЙН ООО	8 (044) 234-74-87, 234-29-61 Київ
ЧИП	8 (056) 370-46-00, 721-92-55 ,370-46-36 Днепропетровск
ЧП Шестопал А.Е.	8 (057) 751-83-11 Харьков

Ексклюзивні дистрибутори на території України:

Джі-Ем-Бі Україна
8 (044) 592-73-25
www.gembird.ua

Дако
8 (044) 417-12-34
www.dako.ua

языка» от исходной состоит в том, что ее регистрационный ключ может быть активирован лишь на одной рабочей станции.

Я другой такой страны не знаю...

Компания **ViewSonic**, мировой лидер в области компьютерных средств отображения информации, провела в Москве пресс-конференцию, посвященную объявлению итогов года, анонсированию новых партнерских программ и планов на будущее.

В рамках пресс-конференции с докладами выступили ведущие менеджеры компании ViewSonic. В своем докладе *Вадим Степанишин*, Глава представительства компании ViewSonic в России и странах СНГ, отметил, что все цели, которые ставило перед собой российское представительство на 2005 год, были достигнуты. По итогам года, представительство ViewSonic в странах СНГ было удостоено награды *The best country of the year 2005*.

Рост продаж ЖК-дисплеев ViewSonic в России в 2005 году составил 90%. «Самый большой объем продаж среди ЖК-мониторов пришелся на серию **VX**. ViewSonic остается лидером по быстродействию — в прошлом году мы первыми выпустили монитор со временем отклика 3 и 2 мс, в начале 2006 года мы представили технологию, которая позволила нам достичь времени отклика 1 мс. Помимо обновления серии быстрых мониторов VX, в 2006 году мы планируем выпустить новинки в каждой серии — профессиональной, графической и бюджетной, а также представить новые телевизоры и проекторы», — говорит Вадим Степанишин.

Напомним нашим читателям, что компания ViewSonic (основана в 1987 г., штаб-квартира в г. Уолнат, штат Калифорния, США) — мировой лидер в области компьютерных средств отображения информации, предлагает полный спектр визуальных решений для бизнеса, образования и домашнего использования. Стоит отметить, что продукты компании получили около 2000 наград специализированных изданий и организаций.

«МУК» взялся за DELLo

Компания **МУК** объявила о подписании дистрибьюторского договора с мировым лидером в производстве компьютерной техники стандартной архитектуры — компанией **Dell**.

Условиями контракта предусмотрено продвижение на отечественный рынок всей линейки продукции DELL: серверов *PowerEdge*; систем хранения данных, в том числе EMC; ноутбуков *Latitude* и *Inspiron*; графических станций *Precision*; персональных компьютеров *Optiplex*; КПК *Axim*; сетевого оборудования *PowerConnect* и периферии.

Появление в спектре предложений «МУК» продукции Dell открывает серьезные новые возможности для партнеров компании, которые смогут получать из одних рук продукцию всех основных грандов производства серверной техники: Dell, HP, IBM, Fujitsu-Siemens Computers. Клиентам компании становится доступным активное сетевое оборудование производства Dell, Cisco Systems, HP, D-Link. Более весомыми станут и предложения ноутбуков, ПК, КПК и другого оборудования.

В связи с подписанием нового соглашения в структуре компании «МУК» создан новый отдел, который будет отвечать за развитие продаж оборудования Dell.

Создан постоянный склад, а также организован ряд маркетинговых мероприятий, направленных на ознакомление партнерской сети компании с новым брендом и продвижение продукции Dell в Украине.

Намечена сертификация сервисного центра компании «МУК» по обслуживанию всего спектра техники Dell, после чего в крупнейших регионах Украины пройдет авторизация сервисных агентов, что позволит за короткое время сформировать сеть сервисной поддержки партнеров.

Готовится ознакомительный курс о продукции Dell в учебном центре МУК.

На снимке — Президент группы компаний «МУК» *Игорь Переверзев* и Региональный менеджер Dell *Олег Жуков*.

Ericssip молодости для Киевстара

Лидер рынка мобильной связи Украины компания **Киевстар** и ведущий мировой поставщик телекоммуникационного оборудования и решений компания **Эрикссон** подписали трехгодичный рамочный договор на поставку оборудования и услуг для дальнейшего расширения и развития GSM/GPRS/EDGE-сети крупнейшего оператора Украины.

В соответствии с условиями подписанного контракта, Эрикссон выступит в качестве поставщика оборудования опорной сети и радиосети для «Киевстар», что является следующим шагом в развитии долгосрочных взаимоотношений между двумя компаниями.

КИЇВСТАР

Одним из ключевых положений нового договора является поставка решения **Ericsson Mobile Softswitch**, его внедрение в сети «Киевстар» и, соответственно, постепенная миграция сети оператора на распределенную архитектуру (*Layered Architecture*). Плавный и экономичный переход на новый тип архитектуры обеспечит оператора рядом преимуществ, позволив оптимизировать использование транспортных ресурсов и улучшив качество передачи речи. Технология Ericsson Mobile Softswitch послужит базой для создания единой коммутационной сети для GSM и WCDMA (3G) на пути эволюции к IP-сетям с пакетной коммутацией.

ERICSSON

Бьорн Хемстад, Президент компании Эрикссон в Восточной Европе и Центральной Азии, комментируя событие, отметил: «Данное соглашение является подтверждением долгосрочного стратегического партнерства между двумя компаниями. Мы благодарны компании Киевстар за ее выбор, который заверяется не только успешным многолетним опытом сотрудничества наших компаний, но и тем, что Эрикссон предложил наиболее эффективное решение для будущего развития сети оператора».

COLOCALL
INTERNET DATA CENTER
Почему наш хостинг лучше других:
- мы занимаемся этим 5 лет
- у нас круглосуточная техническая поддержка
- у нас незагруженные каналы связи
- у нас можно попробовать бесплатно
- мы сами являемся регистраторами доменов
- у нас есть предложения и для очень больших и для средних и для совсем маленьких сайтов.
www.colocall.net
тел. (044) 461 79 88

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Американское МЧС

Компания **Strategy First** объявила о выходе третьей части стратегической игры **Emergency**, повествующей о нелегких буднях американского Министерства чрезвычайных ситуаций. Как и в предыдущих частях, нам предложат возглавить данное ведомство и приложить все усилия для спасения жителей вир-

туального мира от виртуальных же природных напастей. Так как игра стратегическая, то помимо разгребания завалов и помощи жертвам тайфунов, наводнений и пожаров, вам придется довольно много времени провести за подбором снаряжения для спасательных команд, распределением финансов, которые вовсе не бесконечны, а также уделить внимание набору и обучению персонала. Игра уже поступила в продажу на территории Северной Америки и в самое ближайшее время должна появиться в странах Европы. О российском релизе пока что ничего не известно.

Красная угроза

Компания **Vivendi Universal Games** официально анонсировала свой новый стратегический проект **World of Conflict**, непосредственной разработкой которого занимается студия **Massive Entertainment**, знакомая нашим геймерам по футуристической серии Ground Control. К написанию сценария был привлечен известный в Америке писатель-фантаст Ларри Бонд (Larry Bond).

Действие игры будет разворачиваться в мире альтернативной истории, в котором Советский Союз к 1989 году захватил всю Европу и напал на Соединенные Штаты. В данной реальности боевая машина США оказалась не на высоте, и советские войска, успешно высадившись на восточном побережье, начали продвигаться вглубь страны. Игроку предлагается выступить в роли полевого командира американской армии и помочь выдворить агрессора за границы «колыбели демократии».

Разработчики обещают нам полностью интерактивный мир, в котором можно будет разрушить все что угодно — лишь бы хватило огневой мощи, а новый трехмерный движок *Masstech*, разработанный программистами Massive Entertainment, будет поражать нас красотой картинки. Также в игре предусмотрена система распределения ролей — игроку придется выбирать, какими именно юнитами он будет руководить в данной миссии — пехотными, бронетанковыми, авиацией или силами огневой поддержки, другие же части армии придется оставить на милость искусственного интеллекта, который, по обещаниям разработчиков, будет хорошо знать свое дело.

Помимо сингловой кампании в игре будет мультиплеер, поддерживающий до шестнадцати игроков одновременно.

Релиз World of Conflict намечен на весну 2007 года.

«Нивал» выходит на мобильный рынок

«Мобильное подразделение компании **Nival Interactive** анонсирует новый брэнд — **«Мир Былин»**.

«Мир Былин» — это единый, масштабируемый историко-мифический игровой мир древних цивилизаций, ярко воссозданный на различных платформах по первоисточникам былин, сказок и летописей разных народов.

«Мир Былин» — это новая мифология от Nival Interactive:

✓ это мир истории в отголосках ожившей старины и преданиях наших предков;

✓ это мир магии и сказки, персонажи которых словно вернулись к нам из детства;

✓ это мир богатырей, где становятся настоящими героями;

✓ это мир гармонии, единства души и природы, религии и мудрости.

Уникальная ролевая многопользовательская он-лайн игра «Мир Былин» для мобильного телефона является главным продуктом проекта, созданным при поддержке компании **«Евросеть»**. Впервые мобильный телефон становится проводником в мир VIII-XI веков.

Создав своего персонажа, пользователь определяет его характер и способности, выбирает профессию и отправляется в приключение по настоящим городам и территориям. Регулируемый уровень сложности и техники дает игроку возможность самому выбирать территорию по своим силам. В каждом уголке «Мира Былин» открываются многочисленные возможности знакомиться с другими игроками, а также объединяться в кланы и дружины. Кто-то, веря в свою судьбу, отправляется в завоевательные походы или отбивает нашествия врагов. Другие видят свое предназначение в мирном труде, создавая семью и собственный дом. Третьи считают себя хранителями величайшей мудрости...»

Как вы сами можете видеть, «Нивал» подошел к своему первому мобильному проекту со свойственным этой компании размахом. Что ж, посмотрим, что из этого всего выйдет.

Игровой PR

Имя компании **«Гелеос»** сегодня у всех на устах в связи со скандалом, развернувшимся вокруг недавно вышедшего проекта **Lada Racing Club**. Об этой игре можно сказать много чего плохого, но нельзя не согласиться с тем, что у Lada Racing Club все-таки есть одна сильная сторона. Это PR. Ведь почему вокруг неудачной гонки подняли столько шума? А исключительно потому, что PR-отдел «Гелеоса» всю дорогу поддерживал интерес к еще не вышедшей игре. И делал это профессионально. И вот теперь услуги пиарщиков, «раскрутивших» «Ладу», доступны всем желающим — если, конечно, у этих желающих есть деньги.

Итак, встречайте первое на территории СНГ PR-агентство, предоставляющее услуги по PR-outsurse на рынке игровой индустрии — **GamePR** (http://www.game-pr.ru).

«GamePR занимается разработкой стратегии продвижения игры на рынок и созданием положительного (или отрицательного, в зависимости от задачи) имиджа для компьютерных и видеоигр. В наших силах добиться того, чтобы о вашем проекте заговорили ведущие СМИ, а игроки штурмовали магазины в день выхода проекта! Мы предоставляем полный цикл поддержки продукта — от выбора названия и создания сайта, контактов с прессой до организации релиз-пати и презентации игры дилерам и игрокам.

GamePR может:

✓ заниматься полной поддержкой проекта;

✓ курировать проект в сотрудничестве с PR-отделом вашей компании;

✓ обеспечивать поддержку проекта на финальной стадии (организация публикаций, релиз-пати, оформление торговых точек);

✓ работать по индивидуальному плану (поддержка проекта в конкретной области, которую выбирает заказчик);

✓ организовывать специальные мероприятия и BTL-акции;

✓ представлять проект на тематических выставках;

✓ придумать дизайн-концепцию сайта, обложки, рекламных макетов и POS-материалов;

✓ делать то, на что у вас хронически не хватает времени».

Появление PR-агентства, занимающегося исключительно раскруткой игровых проектов, показывает, что рано ставить крест на отечественной гейм-индустрии. Она вовсе не идет ко дну, а напротив, развивается и, будем надеяться, когда-нибудь сумеет выйти на мировой уровень. Мы же, со своей стороны, желаем коллективу GamePR успехов в их начинании.

ALPHA REGISTRATOR

Официальный регистратор доменных имен в зоне .UA

Регистрация и делегирование доменных имен:

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

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

WWW.A-REGISTRATOR.COM.UA

Поиск по вертикали

Вячеслав БЕЛОВ
viacheslavb@ua.fm

Ситуация, которая сложилась сейчас на международном рынке поисковых систем, открывает невероятные возможности для Интернет-предпринимателей всего мира. В США всерьез заговорили о новом буме на поисковом рынке. Сейчас, чтобы не упустить свой шанс, надо лишь воспользоваться замешательством на рынке и успеть застолбить самые лакомые ниши, которые в ближайшие годы могут принести своим владельцам миллионы долларов прибыли.

(Вы, естественно, понимаете: предварительно следует заготовить столбы для столбления. Иначе нам удачи не видать. — *Прим. ред.*)

О глобальной монополии **Google** и **Yahoo** на поисковом рынке не слышал и не читал разве что ленивый. По количеству запросов и представленных ссылок уже который год подряд первенство принадлежит **Google** (**рис. 1**).

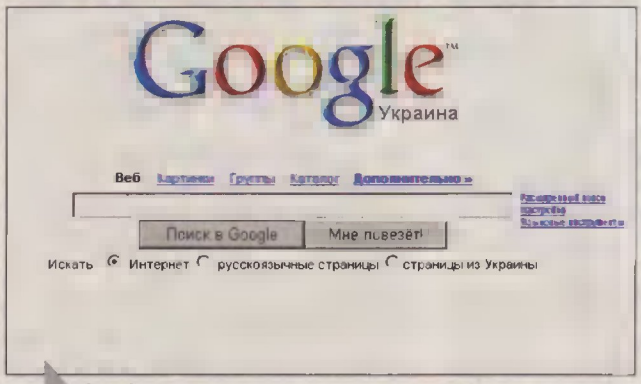


Рис. 1

Однако такая ситуация давно не устраивает не только конкурентов, но и сам рынок. Невероятный трафик и громадное количество поисковых запросов — это лишь изнанка проблемы, налицо же всевозрастающие трудности вебмастеров в продвижении и позиционировании своих сайтов. Ведь ни у кого не вызывает сомнения тот факт, что веб-страничка, находящаяся где-нибудь на сотом месте ранжирования в Google, может быть более информативна и полезна с точки зрения потребителя информации, чем какая-нибудь вебстраница из первого десятка, умело использующая ключевые фразы и метатеги для удачного ранжирования. Да и не может только-что созданный сайт обойти по трафику (а следовательно, и по *PageRank*) сайт, существующий несколько лет и давно позиционирующий себя в Google.

Некоторые веб-мастера могут мне возразить, дескать, в Google есть рекламный блок *AdWords* и, если хочется быть в списке первых, надо лишь разместить там *PPC* (Pay-Per-Click, оплата за клик) рекламу. Так-то оно, конечно, так, но по некоторым ключевым словам реклама становится настолько дорогой, что о ее целесообразности стоит задуматься, тем более, если рекламный бюджет у стартапа ограничен или сайт вообще не коммерческий. Но как бы там ни было, в последнее время в американской специализированной прессе, в рассылках и блогах все чаще говорят о новом явлении на поисковом рынке — **вертикальных** поисковых системах.

Вообще-то, следует отметить, что вертикальные или, как их еще называют, **нишевые** поисковые системы (vertical search engine, niche search engine) не являются чем-то уж совсем новым в Интернете. Дело в том, что в первой половине 90-х годов, когда на рынке поиска не было глобальных игроков, веб-мастера пытались сами создавать автоматизированные каталоги и порталы, так или иначе подчиненные одной теме.

Фактически последним ударом по такому положению дел было появление Yahoo, администрация которого решила перейти от узкой специализации к глобальному поиску, чем в свое время произвела фурор на рынке. С тех пор все известные поисковики стали так называемыми *горизонтальными* поисковыми системами, то есть ведущими поиск не только по узкоспециализированной базе данных, но и по всем доступным ресурсам. Фактически, перебирая доступные вебстраницы, программы поисковиков ищут соответствия по заданному критерию поиска, и не факт, что найденная стра-

Рис. 2

ница по теме полностью соответствует запросу, а не является бекдор-страницей, умело использующей несоответствующий ее тематике запрос для лучшего ранжирования в своей категории (**рис. 2**).

Вход в уголок маньяка

В 2004 году 88% рынка глобального поиска делили между собой всего четыре игрока: Google, Yahoo, MSN и America Online. В 2005 году их общая доля снизилась с 88 до 83%. Падение в 5% кажется совсем несущественным, если не вдаваться в реальные процессы на этом рынке. Дело в том, что Google — единственная компания, показывающая стабильный рост на протяжении последних нескольких лет. Так, согласно исследованиям *Forrester Research Inc.*, Google увеличил свое присутствие с 31% в 2003 году до 41% в 2005 году. По мнению Forrester Research, монополизм этих компаний ухудшает их лояльность, но создает превосходные возможности для нишевых игроков. Фокусируясь на уникальных услугах и информации, которые поисковые гиганты обеспечить не в состоянии, новые игроки могут отобрать свою долю поискового рынка.

Выход из уголка маньяка

Во многом именно такая ситуация при работе с горизонтальными поисковиками и все большая монополизация рынка заставили пользователей сети вспомнить о традиции создавать тематические порталы. В принципе, они и не уходили с арены, только были менее популярны. Сейчас же разного рода аналитики пророчат им большое будущее. И если смотреть на вопрос существования вертикальных поисковых систем с позиции маркетинга, это действительно впечатляет. Косвенным подтверждением тому могут быть существующие брэнды в других, более узких сегментах Интернета.

Например, **eBay**, занявший в свое время нишу Интернет-аукционов, остается лидером в своей области, несмотря на попытки того же Yahoo создать альтернативный Интернет-аукцион под своей крышей. На самом деле лидирующие позиции — каждый в своей нише — занимают **Amazon.com**, **ICQ.com**, **Macromedia.com** и т.д. Их предложения четко соответствуют запросам публики — в этом залог их успеха. На это и рассчитывают сторонники нишевых поисковых систем. По мнению большинства авторов статей, с которыми мне удалось ознакомиться в англоязычной прессе, пользователи, четко позиционирующие свои интересы, все реже прибегают к услугам поисковиков, так как те предоставляют общую ин-

формацию, которую еще надо «переработать», чтобы получить действительно ценные сведения. В отличие от них, нишевые сайты и порталы дают уже отобранную информацию, в этом-то и заключается их ценность с точки зрения потребителя.

И, скорее всего, ситуация выглядит именно так, как о ней пишут, иначе бы Google не инициировал свою услугу **Google Web API**, которая предоставляет доступ к поисковой базе Google и на основе которой можно создать собственный поисковик.

Кстати, большинство вновь созданных малых вертикальных поисковиков идут именно этим, простейшим путем. Ведь для создания поисковика на базе Google Web API не надо быть серьезным программистом, писать мегабайты скриптов, создавать собственные базы данных, привлекать коллектив специалистов и т.п., достаточно лишь получить у Google персональный ключ доступа, поместить на сайт пару простых скриптов, поработать над дизайном — и пожалуйста, поисковик готов.

Важнейшей отличительной чертой вертикальных поисковых систем является также специализированная информация и услуги. Простейшим дополнением к поисковым возможностям такого сайта служит каталог ссылок на специализированные сайты, сборник программ, информация, статьи и новости отрасли, в которой себя позиционирует сайт (так, например, поступила немецкая компания *Zeitraum GmbH*, создав нишевые поисковики для владельцев кошек — **http://cats.yellopet.com**, собак — **http://dogs.yellopet.com**, лошадей — **http://horses.yellopet.com**) (**рис. 3**).

И, по большому счету, при такой схеме, когда сайт интегрирует различные программы и услуги известных поисковых систем для организации собственного поискового движка, использует поиск не как основной, а как второстепенный инструмент, его-то и полноценным поисковиком назвать нельзя, скорее — нишевой сайт с расширенными поисковыми возможностями.

Более серьезным и перспективным считается создание собственных баз данных и отказ от механизмов известных

Рис.3

поисковиков. В этом случае база данных может быть полностью независимой, а сайт действительно со временем превратится в полноценный нишевый поисковый сервер. Сегодня этот подход уже на полную мощность используется в самых разных областях, например, на рынке программных продуктов (**http://www.koders.com** — поиск по фрагментам кода) и даже на обувном рынке (**http://www.ThatShoe.com** — поиск по моделям обуви). При этом узкая специализация может позволить открыть новые алгоритмы поиска, которые в перспективе могут стать для целой отрасли стандартом де-факто. В этом случае, правда, придется на алтарь успеха положить немало усилий программистов и менеджеров, а также финансов и времени.

Однако, в любом случае, с любой схемой, цель вполне оправдывает средства. Ведь в момент, когда между основными, большими и неповоротливыми игроками на рынке ведется война поисковиков и технологий за растущие многомиллионные рекламные бюджеты, выиграть могут десятки и сотни мелких специализированных сайтов — и, в конце концов, отобрать у лидеров рынка львиную долю прибыли. Сегодня поле нишевых игроков на поисковом рынке фактически свободно. Только-только проклюнулись первые ростки будущих конкурентов, пока речи нет даже о конкурентной борьбе в конкретных нишах. Во многом ситуация схожа с той, какая сложилась в Интернете в первой половине — середине 90-х годов XX столетия, когда компании, сумевшие закрепиться в нишах и во всеуслышание заявившие об этом, стали лидерами рынка, начали зарабатывать деньги и диктовать свои правила.

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

По мнению сторонников идеи вертикальных поисковых систем, рост рынка нишевых поисковиков будет обусловлен двумя факторами: наличием на рынке отработанных монополистами и доказавших свою полезность механизмов и алгоритмов поиска, полной свободой в формировании ниш и целых сегментов специализированного поискового рынка.

Источником прибыли для большинства вертикальных поисковиков пока остается реклама и оплата услуг PPC. И надо сказать, что со временем стоимость рекламы на этих специализированных сайтах будет только возрастать. Тем не менее, на рынок нишевого поиска обращают свое внимание и производители, вполне логично считая, что вместо сайта, красочно описывающего производство и продукцию, лучше создать поисковый портал, который станет лидером в своей нише (или даже отрасли) и дополнительно привлечет потенциальных потребителей продукции.

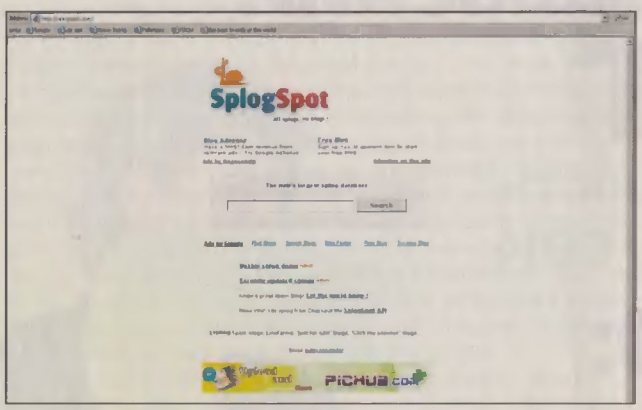
Ну, а что с вертикальными поисковиками в Рунете? Да ничего. В Рунете пока не наблюдается активности нишевых поисковых систем. Однако мировой поисковый рынок открыт в том числе и для нас, так что любой предприниматель, имеющий свежий взгляд на идеи в области вертикального поиска, может попробовать свои силы на этом поприще. И, вполне возможно, уже в скором будущем мы узнаем о рождении подобных проектов и у нас.

Вход в уголок маньяка

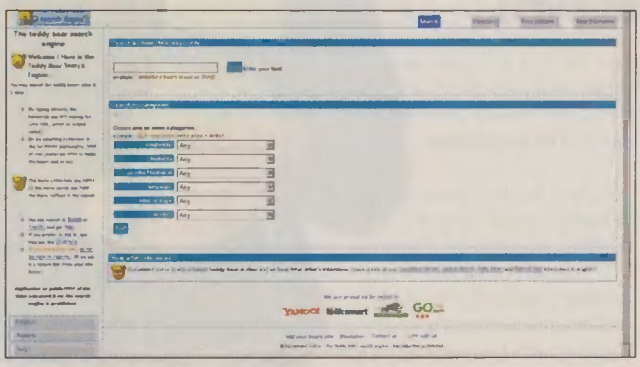
Приведем примеры некоторых интересных вертикальных поисковых систем.

SplogSpot.com — спамерская поисковая система. Splogs, согласно Wikipedia, это «сайты, которые их владельцы используют только для продвижения партнерских программ. Контент этих сайтов малосодержателен или вообще взят из аннотации, которую предлагает партнерская программа, страницы содержат множество ссылок на связанные сайты. Часто такие сайты бесполезны и имеют низкую репутацию». SplogSpot.com — поисковая система, созданная для того, чтобы находить splog-сайты.

TeddyBearSearch.com — это поисковая система, ведущая поиск в категории «teddy bears» (кто не знает — это игрушечные медведи такие, не путать с отечественными плюше-

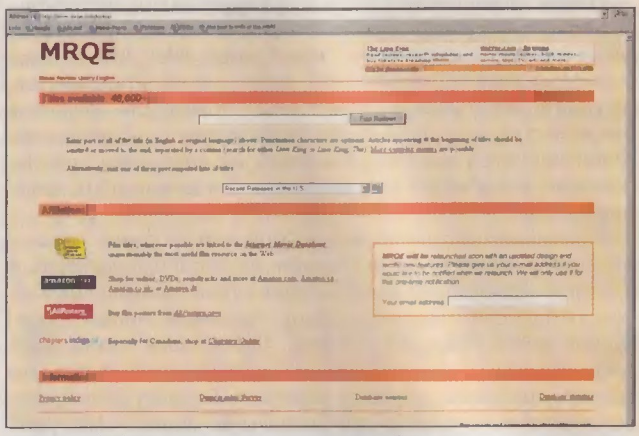


выми). Кстати, на сайте можно провести серьезный поиск по характеристикам, марке производителя, стране производства и т.п.



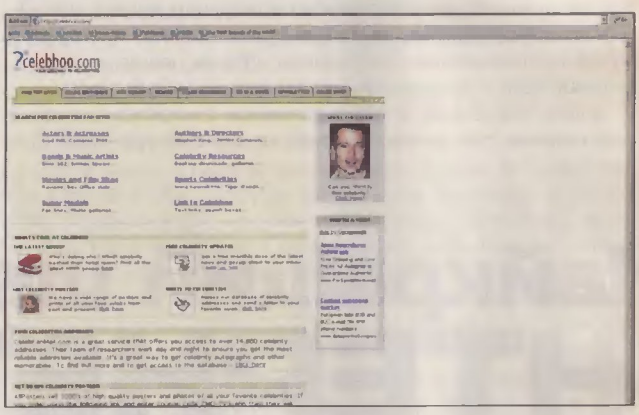
Mrqe.com — Movie Review Query Search Engine, по-нашему это звучит, правда, не совсем гладко: поисковая система запросов кинообзоров. Поиск на сайте ведется среди 480 000 кинообзоров. Для поиска вы можете использовать кроме названия и другие характеристики выбранного фильма. В качестве результата поисковик выдает ссылки на кинообзоры, в которых есть упоминание запрашиваемой фразы.

Ancestorhunt.com — поисковая система некрологов. Это — большой сайт, который ведет поиск некрологов по базам



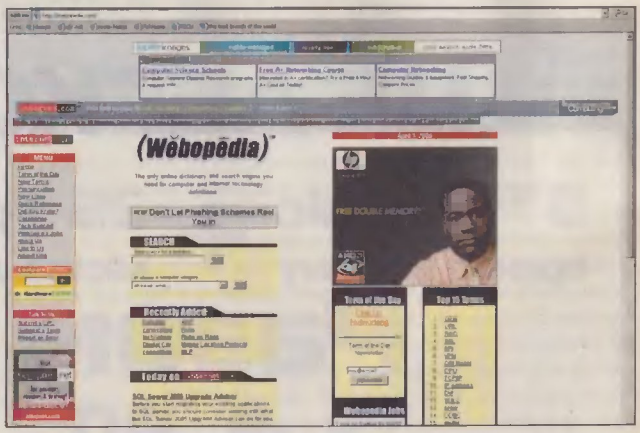
данных библиотек, университетов, общественных организаций и пр.

Celebhoo.com — поисковая система знаменитостей и звезд. На Celebhoo.com вы можете найти информацию о



знаменитостях, сплетни, горячие новости из желтой прессы и т.п.

Webopedia.com — поисковый сайт-словарь по Интернету и компьютерам. Здесь вам растолкуют значения всех со-



кращений и слов, так или иначе связанных с компьютерами и Интернетом. Отличный инструмент для сквоттеров и всех, кто подбирает англоязычные доменные названия для своих сайтов в области компьютерной техники/технологии и Сети.

Выход из уголка маньяка

На витрине: МФУ WorkCentre PE220

Олег ФЕДОРОВ
oleg@fedorov.net.ua

Компания Xerox в Украине представила новое лазерное монохромное МФУ WorkCentre PE220, предназначенное для индивидуальных пользователей, небольших рабочих групп и компаний малого бизнеса. WorkCentre PE220 представляет собой многофункциональное устройство, которое приходит на смену известной модели WorkCentre PE16 и предлагает пользователям более высокий уровень технических характеристик в той же ценовой категории. Ориентировочная среднерозничная цена WorkCentre PE220 составит около $400.

WorkCentre PE220 совмещает в себе функции лазерного принтера, цифрового копировального аппарата, цветного сканера и факса, что в сочетании с небольшими габаритами, простотой эксплуатации и относительно невысокой стоимостью обещает пользователям эффективное и экономичное решение повседневных задач по электронной обработке и созданию документов, как на рабочем месте, так и в домашних условиях.

Многофункциональное устройство Xerox WorkCentre PE220 обеспечивает довольно неплохую скорость печати и копирования — до 20 страниц в минуту (A4) с разрешением 600×600 dpi, а скорость выхода первого отпечатка — всего 11 секунд. Устройство позволяет осуществлять быстрый прием и передачу факсовых данных — 3 секунды на страницу, а также телефонный набор «одной кнопкой» до 100 номеров. Новое МФУ отличается расширенными функциями факса: наличие дополнительного разъема для подключения внешнего телефонного аппарата дает возможность использовать факс не только в автоматическом режиме приема и отправки сообщений, но также и ручном.

Xerox WorkCentre PE220 поставляется в комплекте с программным обеспечением ScanSoft's PaperPort SE10.0 (программой управления отсканированными изображениями) и с ABBYY FineReader 6.0 Sprint Plus (программой распознавания отсканированных текстов и изображений), которое позволяет преобразовывать большие объемы бумажных материалов — писем, контрактов, таблиц, инструкций — в легко обрабатываемые документы в форматах текстовых редакторов и электронных таблиц.

Это устройство уже продается в Украине по цене приблизительно 400 у.е.

Тонкий клиент от HP и AMD

Олег ФЕДОРОВ
oleg@fedorov.net.ua

HP и AMD представили новый продукт — тонкий клиент t5720. В нашей стране решения рабочих мест на базе тонких клиентов довольно экзотичны. Но это вовсе не отменяет некоторых явных привлекательных черт этих решений — низкая стоимость развертывания, низкая стоимость владения, большой срок безотказной работы.

31 марта 2006 года представительства компаний HP и AMD провели совместную пресс-конференцию, где официально представили новый для украинского рынка продукт — тонкий клиент **t5720** (**рис. 1**). Компьютер построен на процессоре AMD Geode NX 1500 и в зависимости от конфигурации оснащается от 256 до 512 Мб ОЗУ и от 512 Мб до 1 Гб базовой флэш-памяти.

На сегодняшний день это самая производительная модель в данной продуктовой линейке HP. Кроме того, она единственная в линейке способна работать под управлением полноценной Microsoft Windows XP Embedded SP2.

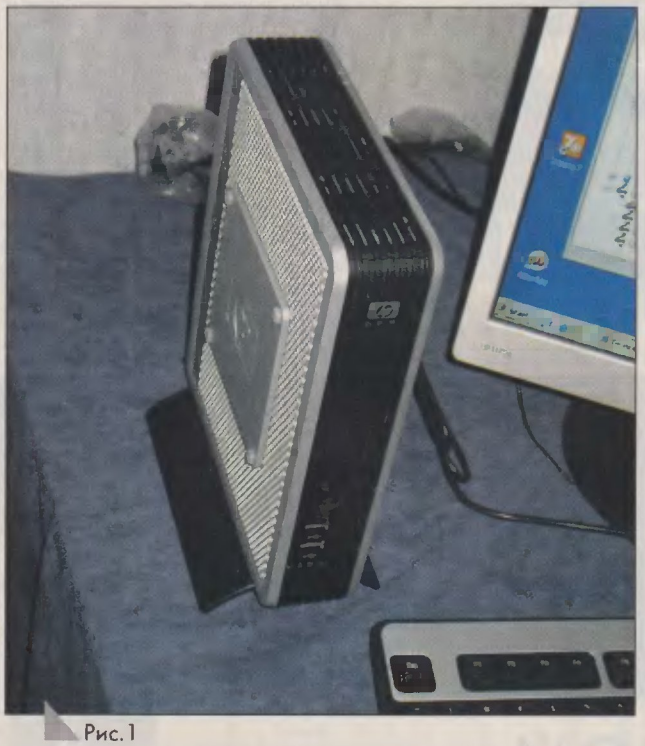


Рис. 1

На пресс-конференции с докладами выступили представители компаний HP и AMD — *Игорь Евчук*, менеджер направления группы персональных систем HP, *Владимир Дьячков*, менеджер по развитию направления серверов и систем хранения данных HP, и *Ирина Кривчикова*, PR-консультант компании AMD в Украине.

Кроме того, в пресс-конференции приняли участие журналисты ведущих деловых и специализированных изданий. После мероприятия состоялся фуршет, где приглашенные могли пообщаться в неформальной обстановке. PR-сопровождение пресс-конференции осуществил медиа-центр *«Четвертый сектор»*.

Игорь Евчук, менеджер HP по тонким клиентам и рабочим станциям в странах СНГ (**рис. 2**), подробно остановился на новом продукте. Помимо этого присутствующие были ознакомлены и с линейкой серверов компании HP, базирующихся на процессорах компании AMD, без которых было бы невозможно продемонстрировать новый тонкий клиент. Докладчики отметили, что специфика отечественного рынка терминальных решений на базе тонких клиентов заключается в том, что, в отличие от других стран СНГ, в этом сегменте у нас до сих пор преобладают относительно небольшие канальные продажи. Во всем мире такая продукция в основном продается в составе проектов, у нас же имеется вышеотмеченная особенность.

Рис. 2

Остановимся подробнее на том, что же это за новый продукт. Компания HP представляет тонкий клиент t5720 как оптимальное решение для корпоративных клиентов, которым требуется гибкая, безопасная и надежная вычислительная среда, достаточно компактная для любого рабочего пространства.

Заметим, что тема тонкого клиента далеко не нова и занимала значительно большее место на страницах прессы десятилетие назад. Такие решения построения рабочих мест в корпоративной среде привлекали разными преимуществами. Главными из них были *возможность обеспечения информационной безопасности и низкая стоимость владения*. С удешевлением десктопов, а особенно ноутбуков, будущее таких решений стало казаться не таким радужным, однако преимущества (прежде всего в виде совокупной стоимости владения) по-прежнему актуальны, что показывает нам компания HP. Не стоит забывать и о безопасности.

Тонкий клиент HP Compaq t5720 оснащен процессором AMD Geode™ NX 1500 с флэш-памятью до 512 Мб и ОЗУ 512 Мб DDR, что означает переход на новый уровень вычислительной мощности тонких клиентов. Благодаря повышенной емкости памяти и скорости процессора приложения станут работать быстрее, а инвестиции будут надежно защищены; традиционные же пользователи ПК оценят простоту и удобство использования такой системы на рабочем месте.

Компактный и стильный t5720 предназначен для вертикальной или горизонтальной установки и поэтому одинаково подойдет как для настольного применения, так и для монтажа на стене или под столом с помощью крепежей HP Quick Release, а также может устанавливаться с помощью стандартных мониторов VESA от HP, стоек, скоб, кронштейнов или настенных крепежей, позволяющих «спрятать» клиент.

В качестве монитора для рабочего места отлично подходит новый плоскопанельный монитор HP LP2065. Эта современная модель обеспечивает разрешение до 1600×1200 точек на дюйм на 20.1-дюймовом экране. К расширенным возможностям монитора относятся широкий угол обзора, сверхтонкая рамка, позволяющая составлять матрицу из нескольких мониторов, несколько входов (аналоговые и цифровые), малое время отклика, встроенный концентратор USB и регулируемая по высоте стойка с возможностью вращения. В результате рабочее место может выглядеть, например, как на (**рис. 3**).

Опциональный расширительный разъем PCI на t5720 позволяет использовать дополнительные устройства, а порт USB, размещенный спереди, удобен для соединения с периферийными устройствами. Новые возможности по подключению периферийных устройств и простота установки HP Compaq t5720 упростят процесс развертывания, помогут достичь максимальной производительности тонкого клиента и защиты данных, и все это по ценам ниже традиционных настольных систем.

Модель t5720 поставляется с операционной системой Microsoft Windows XP и полной лицензией на решение по развертыванию Altiris, позволяющее пользователям управлять тонкими клиентами, настольными системами, портативными компьютерами и множеством других устройств с одной консоли. Тонкий клиент t5720 включает в себя HP Sygate Security Agent (SSA), лучшие программные средства защиты тонких клиентов на базе Windows XP от вирусов и троянов, а в скором времени он также будет поддерживать встроенный агент Symantec с антивирусной защитой.

Рис.3

Приложения на таком рабочем месте запускаются с сервера, локальная ОС работает в терминальном режиме. Однако возможен и доступ, например, к базам данных посредством веб-браузера.

В каком случае стоимость развертывания и владения рабочих мест на базе тонких клиентов, работающих в терминальном режиме, окажется выгодной? По некоторым подсчетам, это становится выгодно при количестве рабочих мест от двух десятков и более. Надежность и срок безотказной работы подобного рабочего места может значительно превышать таковые для обычного десктопа.

Тонкий клиент на основе отраслевых стандартов HP Compaq t5720 отвечает требованиям директивы ЕС по использованию опасных веществ и директивы по обращению с отходами электрического и электронного оборудования. Появление в продаже HP Compaq t5720 в странах Европы, Ближнего Востока и Африки — март 2006 года.

Цвет — в массы!

Олег ФЕДОРОВ
oleg@fedorov.net.ua

Продолжаем мини-тестирование цветных лазерных принтеров ценовой группы до 1000 у.е. Напомним, что ранее мы осуществили знакомство с принтерами Samsung CLP-510 и Epson AcuLaser C2600N.

Продолжение, начало см. в МК, №50 (377) за 2005 г. и в МК, №6 (385) за 2006 г.

Выполняем обещание потихоньку пройтись по всем цветным лазерникам, попадающим в ценовую категорию до 1000 у.е. На этот раз в наших руках побывали два довольно-таки интересных устройства. Одно из них — **CLP-600**, новинка от компании **Samsung**, второе — симпатичный принтер **Xerox Phaser 6120**. Каждый из этих принтеров обладает своими неповторимыми особенностями, которые делают выбор одного из них вполне определенным и осознанным. Об этих особенностях мы и расскажем.

Напомним об основных принципах тестирования офисных цветных лазерных принтеров. Прежде всего эти принтеры предназначены для печати разного рода документов, как черно-белых, так и цветных (презентации, маркетинговые материалы и т.п.). Поэтому, как постоянно отмечалось, печать фотографий не является главным для таких устройств.

Методика тестирования

Для того, чтобы читателям не требовалось перелистывать предыдущие номера, повторим вкратце основные подходы при тестировании.

Поскольку типичными документами для печати офисным цветным лазерным принтером являются счета, документы Word с цветными заголовками, вставками и оформлением, презентации, диаграммы, графики, листовки, то и оценка принтеров проводилась согласно этим соображениям.

Оценивалось следующее:

- ✓ Производительность и качество печати черно-белого многостраничного документа.
- ✓ Производительность и качество печати цветного делового документа со вставками диаграмм, цветными заголовками, формат Microsoft Word.
- ✓ Печать презентации в формате Microsoft PowerPoint с диаграммами, графиками, таблицами, фотографиями.
- ✓ Печать графического документа в формате PDF.
- ✓ Печать графики и фото (из общего интереса).

Помимо этого важным параметром является себестоимость печати одной страницы черно-белого и цветного документа при стандартном заполнении (5%), эти данные мы тоже попытались подсчитать.

Печать проводилась при параметрах по умолчанию и разрешении 600 точек на дюйм для деловых документов и максимально возможном разрешении и фоторежиме для растровых изображений (фотографий).

Samsung CLP-600

Эта модель была представлена совсем недавно, весной этого года. Принтер выглядит довольно типично, в стиле, присущем принтерам Samsung. Кубическая форма (**рис. 1**), аккуратная лаконичная панель управления (**рис. 2**). Казалось бы, недавно рассмотренная модель Samsung CLP-510 обладает довольно неплохими параметрами, удобен в работе, имеет конкурентную цену, есть у него и «фишка» — полный дуплекс, так сказать, даже в базовой комплектации. Чего же еще желать? Однако CLP-600, по сути, является не продолжением линейки, а представителем новой линейки. Основное его отличие — однопроходный механизм, позволивший достичь *очень высокой скорости печати цветных документов* — 20 страниц в минуту, точно такой же, как и черно-белых. Механизм переноса изображения этого принтера тоже ленточный, что делает его относительно негромким в работе (не более 50 дБ). Хотя картриджи расположены точно таким же образом, как

Рис.1

Рис.2

и у CLP-510, горизонтально один над другим (**рис. 3**), но сами картриджи другие. Как можно увидеть на фото, каждый картридж теперь снабжен барабаном. Таким образом, заменяемых узлов у новинки становится меньше.

В остальном устройство имеет довольно удобную конструкцию, легкий доступ к сменным узлам, например, к узлу переноса изображения, достаточно лишь открыть боковую крышку (**рис. 4**). Основной лоток для бумаги привычно расположен снизу (**рис. 5**). Замена картриджей в цветных лазерных принтерах Samsung производится даже легче, чем кажется. Если в устройствах с револьверным расположением картриджей требуется «общение» с принтерным меню для того, чтобы принтер повернул соответствующий картридж в требуемое положение, то здесь достаточно открыть крышку и в любой последовательности вынуть старый картридж и вставить новый (**рис. 6**). Основные параметры нового прин-

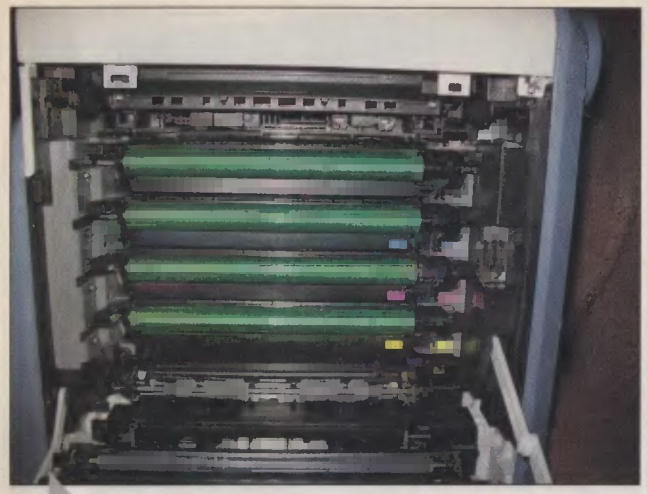


Рис.3

Рис.4

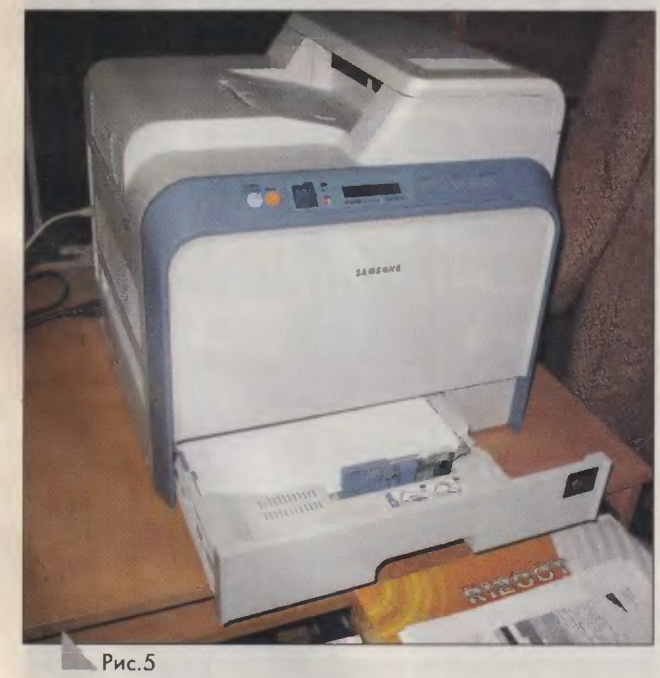


Рис.5

Рис.6

ТАБЛИЦА 1

	Samsung CLP-600
Разрешение, dpi	2400 x 600
Процессор	250 МГц
Память,Мб	32
Интерфейсы	
Стандартные	USB 2.0
Дополнительные	Ethernet 10/100 Base TX (CLP-600N),802.11a/b/g - опция
Бумага	
Емкость лотков,листов	250+ 100 (многоцелевая кассета), 500 - дополнительный лоток
Размеры бумаги	от 90x140 до 216x356
Типы бумаги	обычная бумага,конверты, наклейки,открытки
Диапазон плотности бумаги,г/м ^{2}	60-163
Скорость печати	
Выход первой страницы	менее 20 сек
Скорость печати(монохром/цвет),стр/мин	20/20
Ресурс картриджей	
Черный (при заполнении 5%,A4)	4000
Цветные (при заполнении 5%,A4)	4000
Рекомендованная месячная нагрузка	45 000 ч/б
Ресурс блока переноса изображения	35 000
Уровень шума,дБ	50
Размеры,мм	465x465x445
Масса полная,кг	28.5
Дополнительные особенности	Встроенный полный дуплекс
Ориентировочная розничная цена	
Цена ч/б картриджа	
Цена цветного картриджа	
Цена блока переноса изображения	

тера приведены в **таблице 1**. Обращает на себя внимание меньший объем памяти, хотя, вероятно, разработчики рассудили, что при такой скорости печати этого вполне достаточно (забегая вперед, замечу, что практика подтвердила это предположение).

Цены на CLP-600 и CLP-600N ожидаются в диапазоне от 600 до 1000 условных единиц. Начало продаж принтера намечено на 2-й квартал этого года, поэтому более точные цифры будут известны позже. По этой же причине пока не показаны цены на расходные материалы, однако предварительные подсчеты показывают, что стоимость печати одной цветной страницы составит не более 12 центов, а черно-белой — не более 2.3 цента при 5%-ном заполнении.

Xerox Phaser 6120N

Какое-то время назад мы ассоциировали эту компанию с доступными настольными и малыми офисными принтерами. Но время идет, все меняется, и вот уже и Xerox предлагает на рынке недорогие лазерные принтеры, как черно-белые, так и цветные. Модель Phaser 6120N позиционируется производителем как офисный принтер начального уровня. Принтер обладает приятным дизайном (**рис. 7**), относительно небольшой массой, всего 20.2 кг, и является одним из самых легких принтеров среди «одноклассников». Более того, его корпус снабжен выемками-ручками с двух сторон для удобства переноса устройства (**рис. 8**). Конструкция Phaser 6120N тоже обеспечивает удобный доступ ко всем сменным узлам. Принтер, если можно так выразиться, выглядит полностью «раскрытым» ☺ (**рис. 9**). Ленточный узел переноса изображения при этом оказывается вверху, открывается легкий дос-

Рис.7

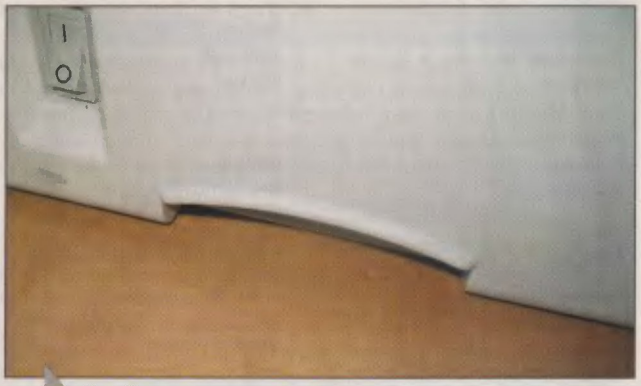


Рис.8

Рис.9

туп и к барабану. Его легко можно вынуть при помощи специальной рукоятки, за которую так и хочется потянуть (**рис. 10**). Вообще говоря, внутри корпуса все необходимые действия

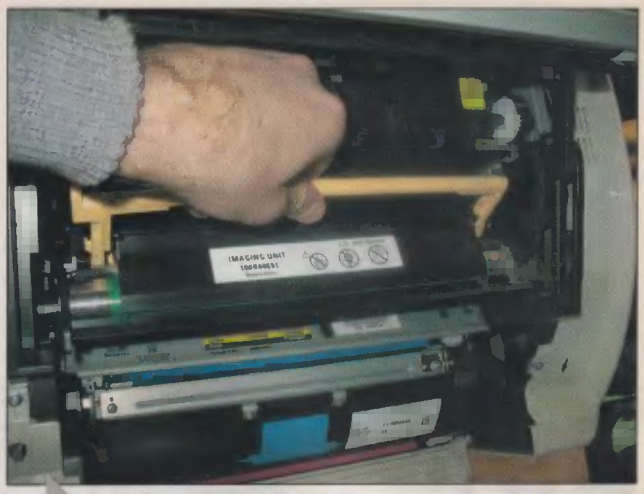


Рис.10

проиллюстрированы, так что не потребуется долго читать инструкцию, чтобы заменить картридж или какой-либо другой сменный узел (**рис. 11, 12**).

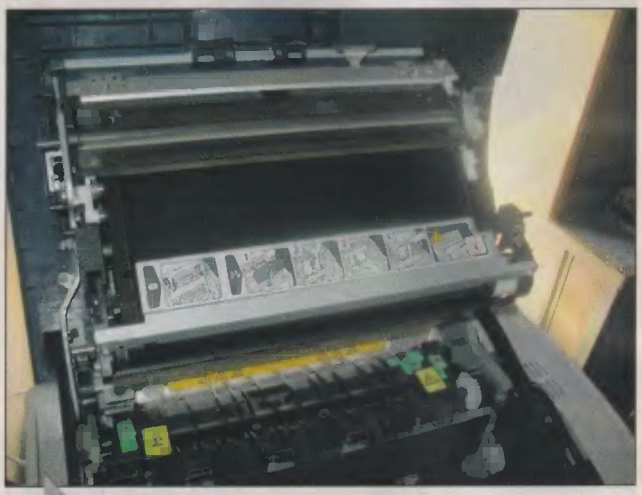


Рис.11

Рис.12

Поскольку узел переноса здесь тоже ленточный, то уровень шума, хотя и несколько выше, чем у Samsung CLP-600, но тоже довольно-таки невысок. Все технические характеристики Xerox Phaser 6120N представлены в **таблице 2**. У этого принтера картриджи расположены на «револьверном» механизме, поэтому заменить их все одновременно не удастся ☺. Впрочем, замена их довольно проста. Достаточно в меню принтера выбрать соответствующий пункт и выполнить подсказки принтера, отображаемые на монохромном дисплее. При этом принтер будет поворачивать соответствующий картридж в нужное положение. Перепутать картриджи разных цветов просто невозможно.

ТАБЛИЦА 2

	Xerox Phaser 6120N
Разрешение, dpi	стандарт 600,расширенное 2400
Процессор	300 МГц Motorola FreeScale
Внутренний жесткий диск	до 20 Гб (опция)
Память,Мб	128(макс. до 640)
Интерфейсы	
Стандартные	Parallel,USB 2.0,10/100Base -TX Ethernet
Дополнительные	
Бумага	
Емкость лотков,листов	200 + 500 (доп. лоток
Размеры бумаги	ширина 92x148длина 216x356
Типы бумаги	обычная бумага,конверты,наклейки, открытки
Диапазон плотности бумаги,г/м ^{2}	75-163
Скорость печати	
Выход первой страницы	22 сек (моно),13 сек (цвет)
Скорость печати(монохром/цвет),стр/мин	20/ 5
Ресурс картриджей	
Черный (при заполнении 5%,A4)	4500
Цветные (при заполнении 5%,A4)	1500
Рекомендованная месячная нагрузка,не более	35 000
Ресурс блока переноса изображения	20 000 (чб),10 000 (цвет)
Уровень шума,дБ	54
Размеры,мм	442x395x341
Масса полная,кг	20.2
Дополнительные особенности	возможность установки жесткого диска
Ориентировочная розничная цена	440-460
Цена ч/б картриджа	
Цена цветного картриджа	
Цена блока переноса изображения	

Данная модель имеет возможность опциональной установки дуплекса и, что интересно, жесткого диска. Последнее довольно необычно для бюджетного цветного лазерника. Кроме того, обращает на себя внимание внушительный объем памяти. Еще больше впечатляют возможности ее наращивания. Принтер оснащен всеми интерфейсами — и параллельным, и USB, и сетевым. В целом, все это выглядит довольно привлекательно.

Но перейдем к тому, ради чего оба этих принтера созданы, — к печати.

Испытание

Начинаем в том же порядке, с **Samsung CLP-600**. Разумеется, для этого его необходимо подключить и установить драйверы. Лаконичная панель разъемов расположена сзади (**рис. 13**). Установка драйвера проходит без сучка и задоринки, тем более, что перед началом инсталляции сразу можно выбрать русский язык в предлагаемом меню (**рис. 14**).

Рис.13

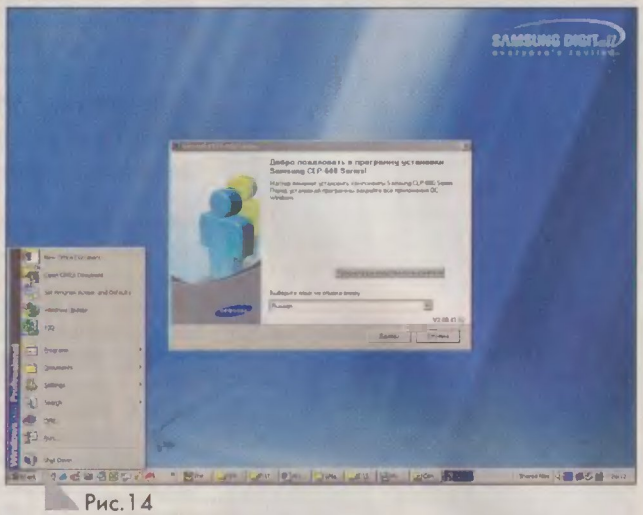


Рис.14

Не буду останавливаться на описании внешнего вида меню и возможных регулировок. Отмечу, что все необходимое там есть, при необходимости можно делать и ручные корректировки, а можно оставлять все по умолчанию.

Печать черно-белой тестовой страницы сразу привлекла внимание тем, что шрифт размером 2 (из Microsoft Word) отчетливо читабелен. Для тех, конечно, у кого хватит зрения читать столь мелкий текст. Представляете, какие шпаргалки студенты печатать смогут? ☺ При реверсе (белый шрифт на черном фоне) уверенно читается шрифт 3-го размера. После печати многостраничного сложного документа мы убедились, что качество черно-белой печати просто отличное. Все шрифты пропечатываются четко, без излишней жирности или тонкости, а главное — эта печать очень приятна для глаз.

Скорость печати примерно соответствует заявленной — впрочем, это справедливо для большинства современных принтеров.

Цветная заливка в Word показала, что черные буквы в заливке имеют легкую белую окантовку, благодаря чему видны контрастно даже на синей заливке. Узнать, это так задумано или это какой-то артефакт, нам пока не представилось возможности. Однако стоит заметить, что на желтой заливке черный текст не имеет такой окантовки. Сами цвета заливок в Microsoft Word печатаются очень яркими.

Свой главный козырь принтер Samsung CLP-600 продемонстрировал при печати многостраничного полноцветного документа (презентация в Microsoft PowerPoint). Если время вывода первой страницы у этого устройства явно не чемпионское, особенно при печати полностью черно-белых бумаг, то презентация в 30 страниц вылетала с той же скоростью, что и ч/б документы. Это довольно непривычно и поэтому производит впечатление. Такая возможность окажется весьма кстати при подготовке цветного многостраничного раздаточного материала перед какой-нибудь конференцией. Качество печати полноцветных документов с деловой графикой тоже находится на приличном уровне. Поскольку у нас остались распечатки CLP-510, то мы имели возможность сравнить. 600-й цвет печатает примерно так же, может быть, даже немного лучше (ярче). Как офисный принтер CLP-600 показал себя с самой лучшей стороны.

Неплохо выглядят и распечатанные фотографии. Если, конечно, не рассматривать их внимательно вблизи. Похвалы заслуживает цветопередача. В темных участках есть недостаток проработки деталей. Хотя мое мнение по-прежнему неизменно — для печати фотографий нужно использовать фотопринтеры.

Отмечу еще одно. Распечатки Samsung CLP-600 — матовые.

Окончание на стр. 25

Акустическая классика показывает класс

Александр ФОНН
alexofonn@gmail.ru

Продолжим обзор линейки акустических систем формата 2.0 компании Edifier. Теперь пойдет «тяжелая артиллерия» — колонки высокого уровня.

Продолжение, начало см. в МК, №15 (394)

Итак, простые и недорогие колонки у нас обслушаны. Переходим к акустике, которую сам производитель относит к средне-высокому и высокому уровню. Это акустические системы Edifier R1800TN, 1800TII и Edifier R1900TII, 1900TIII.

В чем же заключается эта «средневысокость»? Начнем, разумеется, с Edifier R1800, а точнее, с R1800TN. Давайте заглянем в технические характеристики (**таблица 1**).

ТАБЛИЦА 1

	Edifier R1800TN	Edifier R1800TII
Макс. вых. мощность, RMS, Вт	2 x 18(1 кГц,КНИ* < 10%)	2 x 18(1 кГц,КНИ* <10%)
Входное сопр.,кОм	20	20
Входное напряжение ном.,мВ	450	450
Количество входов,шт	2	2
Динамики	НЧ/СЧ : 4"(106 мм) волоконнокомпозитный (кевларовый), с магнитным экранированием ВЧ: 3/4" (72 мм),купол PV мембрана, с магнитным экранированием Сопростивление – 8Ом	НЧ/СЧ : 4"(106 мм)кевларовый, с магнитным экранированием ВЧ: 3/4" (72 мм)шелковый купол, с магнитным экранированием Сопротивление 4 Ом
Частотный диапазон усилителя,Гц	50 – 20 000 (<= -0.3дБ)	32 – 20 000 (<= -0.3дБ)
Отношение сигнал/шум усилителя,дБ	> 80	> 90
Коэфф. нелинейных искажений усилителя,%	<=0.2% (1kHz,9 Вт) <=0.5% (20Гц – 20кГц,9Вт)	<=0.2% (1kHz,9 Вт)
Размеры (ширина X высота X глубина), мм	160 x 280 x 190	160 x 280 x 190
Масса,кг	9,5	9,5
Розничная цена,грн	255	320

Примечания
* КНИ – коэффициент нелинейных искажений

Прежде всего, существенно выросла мощность. В связи с этим вполне разумно и адекватно воспринимается увеличение массы акустических систем. И действительно, раз выросла мощность, значит, должна стать больше мощность (и масса) блока питания, кроме того, мы должны обнаружить на задней стенке сколько-нибудь заметный радиатор. Если внимательно рассмотреть и остальные параметры, то тоже заметим явное улучшение.

Извлекаем из коробки **Edifier R1800TN** (**рис. 1**). Исполнение уже более интересное. Солидное, что ли. Корпус цветом под красное дерево. А давайте-ка заглянем на обратную сторону (**рис. 2**). Вот и то, что хотелось увидеть — более или менее заметный радиатор. Помимо прочего — все те же удобные два входа, а также регуляторы громкости и баса. Зажимы для присоединения второй (правой) колонки пока что остаются обычными. А вот провода уже посерьезнее. Это уже можно назвать акустическими проводами (терпение, фото будет позже).

Рис.1

Рис.2

Если почитать описание этих колонок, то оказывается, что низкочастотно-среднечастотные динамики здесь применены *волоконнокомпозитные*. Или, что как-то больше «на слуху», *кевларовые*. Что же это такое? А вот как они выглядят (**рис. 3**), и даже не нужно слов. Вот они какие, кевларовые-то динамики! В этих акустических системах применены и более качественные высокочастотные динамические головки.

Рис.3

Самое время приступить к прослушиванию. Разумеется, сразу бросается в... уши ощутимо более высокая мощность. Но не только. Стал более качественным бас. В низких частотах звук стал более различимым — но, вместе с тем, и более сочным, мощным. R1800TN одинаково неплохо воспроизводят как «бумающий» электронный бас так называемой «клубной» музыки, так и бас-гитару в ряде роковых композиций. Хорошо слушается и джаз, но у нас теперь повысились запросы ☺ и мы начинаем понимать, что универсальных акустических систем не бывает. Средние и высокие частоты находятся в разумном балансе с басами и, в результате, звуковая картинка получается очень даже ничего. Ох, как непросто описывать звучание... В общем, если коротко, за свои деньги Edifier R1800TN звучат очень хорошо.

Теперь очередь «братьев» — **Edifier R1800TII** (**рис. 4**). Читаем, что это усовершенствованные 1800-е. Может быть, и так, но видно ведь, что это вообще другие колонки. И дело вовсе не в ином цвете корпуса и ткани на защитной крышке. Окно фазоинвертора-то выведено не назад, а вперед! При практически одинаковых размерах ящиков акустических систем это может заметным образом сказаться на звуке.

Рис.4

Но сначала пойдем по проторенному пути. Первым делом посмотрим на ж... простите, на заднюю стенку колонок (**рис. 5**). С удовлетворением наблюдаем и радиатор, и два входа. Ну и, конечно, зажимы для проводов и регуляторы громкости и баса. Все это становится уже привычным. Ну, а низко-сред-

Рис.5

нечастотник какой, кевларовый? Фух, кевларовый, конечно (**рис. 6**). Однако...

Рис.6

что-то тут еще не так. Ну да, высота корпуса та же, а на передней стенке теперь имеется выход фазоинвертора. В результате центры НЧ/СЧ- и ВЧ- динамиков стали ближе друг к другу. В общем случае принято считать, что это неплохо. И как это скажется на звуке?

Слушаем. Ну да, звук этих акустических систем заметно другой. Вот тебе и братья-сестры. Прежде всего совсем другой бас. Более густой, сочный что ли. Бархатистый? Нет, этот бас хорош для джаза. Потому что при повышении громкости ручку регулировки баса приходится выводить на минимум. Иначе, в частности, при воспроизведении на полной громкости композиций «Текилы Джаз» из альбома «Целлулоид» низы кажутся избыточными. Правда, на большинстве других музыкальных фрагментов это не заметно. Самое интересное, что при этом никаких перегрузок не слышно — диффузор ходит так, что его не видно, воздух гуляет, как от вентилятора, а ни тебе хрипотцы. Но я не стал долго гонять их на пределе — чай, не свои (я ведь додумался закрутить на предел и бас, и громкость ☺). Что же, для того и имеется у нас регулировка баса, чтобы подбирать его уровень в зависимости от громкости и музыки. Да и собственного вкуса. Средние же и высокие частоты воспроизводятся примерно так же. Хотя показалось, что музыкальная картинка вроде бы более четкая. Надеюсь, это не мнительность.

Edifier R1800TII отлично годятся для джаза. Хорошо звучат они и на всем остальном, но джаз — оччхорошо. Бас и голос. Красота!

Теперь как-то даже неохота стало приступать к самым основным — 1900-м колонкам. Что еще там можно услышать? Колонки-то компьютерные. Куда больше? Ну-ка, глянем характеристики (**таблица 2**). Ага, а разница есть. Больше диаметр низкочастотно-среднечастотников, да и высокочастотники вроде бы купольные. И собственно между Edifier R1900TII и R1900TIII видна разница в характеристиках. А масса-то еще больше. Ну и мощь, мощь. Диапазон воспроизводимых частот пошире, а шум поменьше. Ладно, посмотрим.

Edifier R1900TII (**рис. 7**) выглядят такими себе темненькими, неяркими. Зато сзади красиво ☺. Синяя глянцевая панель смотрится богато (**рис. 8**). Обратите внимание, вход только один. Почему — неизвестно. Но обойдемся. В различных описаниях доводилось читать оценки колонок 1900-й серии в том духе, что это уже, мол, Hi-Fi. Притязания

Рис.7

Рис.8

на подобный статус можно оценить еще до прослушивания. Получив разрешение на вскрытие, мы его (вскрытие) совершили. Прежде всего, я хотел увидеть тот самый фильтр, о котором пишут в описании колонок на сайте (**www.edifier.com.ua**). Да, там действительно все вполне аккуратно исполнено. Изнутри видно высокое качество сборки, можно реально оценить толщину MDF-плит. Ну, а фильтр — вот он (**рис. 9**).

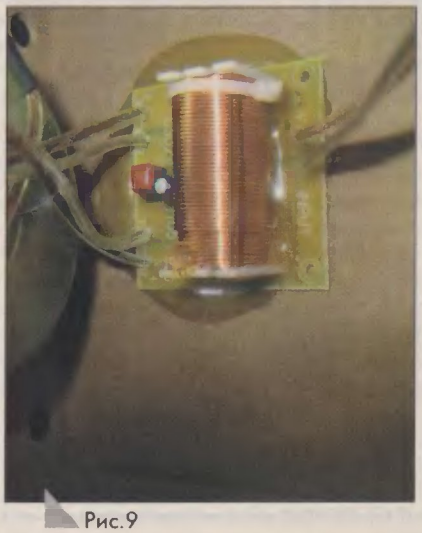


Рис.9

ТАБЛИЦА 2

	Edifier R1900TII	Edifier R1900TIII
Макс. вых. мощность, RMS, Вт	2 x 22 (на 1 кГц,КНИ* < 10%)	2 x 30 (на 1 кГц,КНИ* < 10%)
Входное сопр.,кОм	10	10
Входное напряжение ном.,мВ	450	450
Количество входов,шт	1	2
Динамики	НЧ/ НЧ/СЧ : 5" (131мм)бумажно - волоконный диффузор,с магнитным экранированием ВЧ: 1" с шелковым куполом, с магнитным экранированием Сопротивление – 4 Ом	НЧ/СЧ : 5" (131мм)композитный диффузор,с магнитным экранированием ВЧ: 1" с шелковым куполом, с магнитным экранированием Сопротивление – 4 Ом
Частотный диапазон усилителя,Гц	46 – 20 000 (<= -0.3дБ)	20 – 20 000 (<= -0.3дБ)
Отношение сигнал/шум усилителя, дБ	> 95	> 92
Коэфф. нелинейных искажений усилителя,%	<=0.2% (1kHz,10 Вт)	<=0.2% (1kHz,10 Вт)
Размеры (ширина X высота X глубина),мм	166 x 290 x 215	172 x 296 x 215
Масса,кг	11	13
Розничная цена,грн	70 у.е.	85 у.е.
Примечания * КНИ – коэффициент нелинейных искажений		

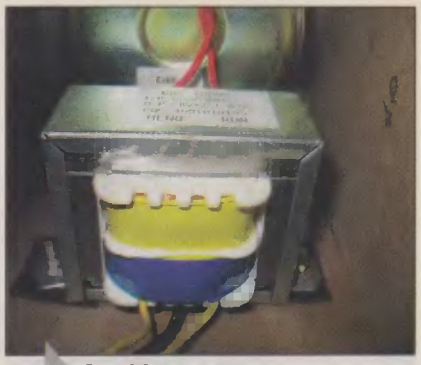


Рис.10

Заодно покажем и трансформатор питания, благо на нем видны его параметры (**рис. 10**).

Все это, казалось бы, не столь важно, но ведь цена колонок 1900-й серии уже не столь мала, так что достаточно важно убедиться, что за эти деньги сделано все, как положено.

Прослушивание показало полное соответствие увиденному. Хороший, мощный, сбалансированный звук. Доводить

Рис.11

до максимальной громкости в квартире, скорее всего, не потребуется — мощности колонок и так хватает. Да, собственно, это и не нужно, ведь показанный в таблице коэффициент нелинейных искажений измерен при мощности 10 Вт, а это, поверьте, для помещения площадью 20 квадратов — большая мощность.

Edifier R1900TIII (**рис. 11**) исполнены несколько в ином стиле. Черные, строгие, но изящные акустические системы. Вы поймете, почему я быстро пе-

Рис.12

Рис.13

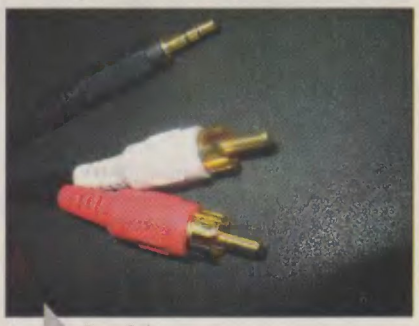


Рис.14

Рис.15

решел к ним, из дальнейшего описания. Во-первых, уже по задней стенке (**рис. 12**) ощущается нечто более серьезное — заметно увеличена площадь радиатора усилителя. Во-вторых, у нас для соединения второй колонки применены не зажимы, а нормальные желтые разъемы-закрутки (**рис. 13**). В-третьих, провода в комплекте не обычные, а тоже с качественным покрытием, причем сигнальных кабелей два — один для компьютера (пальчик-тюльпаны, **рис. 14**), второй — для другой аппаратуры (тюль-

Рис.16

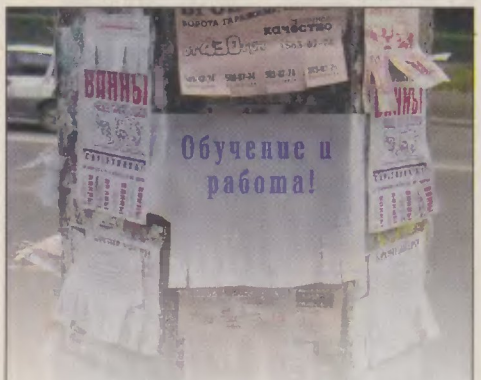
Рис.17

паны-тюльпаны). И, наконец, невозможно удержаться от того, чтобы не показать соединительные провода. Это в сравнении с проводами R1800TII (**рис. 15**). Очень неплохо! Это уже не совсем компьютерные колонки ☺. Ну и, конечно, «потрошились» внутренности — **рис. 16, 17**.

Разумеется, звук этих акустических систем оказался наилучшим. На этот раз тип звучание подобен «младшим сестрам» (R1900TII), только еще мощнее, т.е. выше максимальная мощность и, соответственно, номинальная. В конечном итоге эти колонки попросту «прилипли» ко мне, не хотелось их возвращать после тестирования.

Выводы

Акустические системы **Edifier** показали себя с отличной стороны. Главное их свойство — полное соответствие стоимости тому, что за нее получаешь. Пожалуй даже получаешь больше. Все они сконструированы вполне грамотно. Можно заметить, что технические данные показаны честно, без преувеличений или сокрытий. Особенность всех рассмотренных систем Edifier — способность работать на предельной громкости в длительном режиме и без неприятных искажений, что говорит о правильном конструировании всей системы. При этом колонки отличаются хорошим, мощным и правильным (без гула или «бубнения») воспроизведением басов.



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

Окончание. Начало на стр. 18–21

Теперь проделаем то же самое с **Xerox Phaser 6120N**.

Рис.15

Его панель разъемов не менее лаконична (**рис. 15**). И здесь разработчики не забыли предложить нам выбрать удобный язык. После выбора русского попадаем в удобное универсальное меню (**рис. 16**), из которого уже и выбираем свой дальнейший путь. В результате мы инсталлируем два драйвера — *Post Script* и *PCL6*. Опять же, не будем подробно ос-

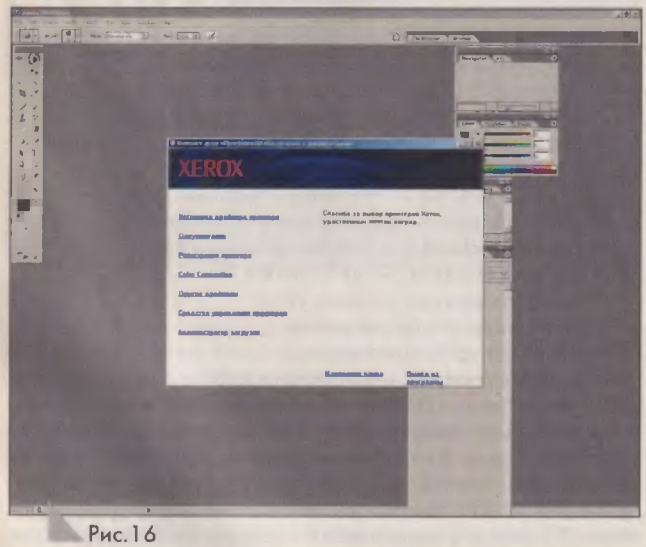


Рис.16

танавливаться на описании установок. Они тоже позволяют осуществлять все необходимые настройки. В заключение устанавливаем элементы основного лотка, которые придают принтеру готовый к работе вид (**рис. 17**). (А у Samsung CLP-600 лоток полностью задвигается в корпус.)

Печать черно-белого документа тоже получила отличную оценку. Хотя печать и более плотная, но различимость деталей и мелких шрифтов практически такая же. Уже по черно-белой печати видно, что Phaser 6120 кладет тонер более плотно, даже сочно, но это не мешает проработке мелких деталей. Скорость печати тоже примерно соответствует заявленной.

На своего «конька» Phaser 6120N начал «садиться» уже при печати заливок в Microsoft Word. Заметна точность передачи цвета даже в этом случае. Но это происходит при печати на Post Script. При печати через PCL6 цветопередача не такая точная. Поскольку при печати черно-белых документов или цветных презентаций из Microsoft PowerPoint точность цвета не так уж важна, а важна, скажем так, эффектность печати, то я бы печатал такие документы через PCL, а фото — через Post Script.

Рис.17

Полноцветные презентации, напечатанные Xerox, выглядят очень эффектно. Яркие, сочные цвета, и при этом с небольшим блеском. Конечно, скорость печати показывает то, что принтер однопроходный.

Вот уж где показал себя во всей красе Phaser 6120N — так это при печати фотографий. В режиме полного разрешения и режиме «фото» снимки выглядят настолько гладкими, что какие-либо «зернышки» или растр невозможно заметить, даже тщательно приглядываясь. На высоте и цветопередача, и проработка деталей в тенях и светлых участках.

Выводы

Что же, теперь можно сделать выводы. Во-первых, обозренные... нет ☺, рассмотренные принтеры совершенно невозможно, да и нельзя сравнивать. У каждого из них освои особенности.

Samsung CLP-600 (CLP-600N) является, если я не ошибаюсь, первым однопроходным принтером в сегменте бюджетных цветных лазерных. Сохранив и даже улучшив качество печати, знакомое по принтеру CLP-510, 600-й печатает полноцветные страницы с той же скоростью, что и черно-белые — 20 страниц в минуту! Отлично печатает в черно-белом режиме, очень хорошо печатает растр и цвет. Встроенный дуплекс по-прежнему остается «фишкой» Samsung.

Что-то надо отметить и как недостаток... Вот что: скорость выхода первой черно-белой страницы (скорость выхода первой цветной в порядке) и невозможность увеличения памяти (по крайней мере, пока иных данных нет — принтер-то новый).

Xerox Phaser 6120N — совсем другой. Это однопроходный принтер, его «изюминкой» является высокое (в своем сегменте) качество печати цвета, как деловых цветных документов, так и фотографий, возможность расширения памяти, возможность установки жесткого диска, невысокий вес, доступная цена. У этого принтера недостаток заложен в его однопроходности — скорость печати цветных бумаг обычна для бюджетных цветных лазерников.

Вот и решайте, какие характеристики вам важнее. Нам же понравились оба принтера.

Устройства предоставлены:

Samsung CLP-600N — *представительством* **Samsung Electronics** *в Украине.*

Xerox Phaser 6120N — *представительством* **Xerox** *в Украине.*

А присобачим-ка к пингвину...

Алексей РУССКИН aka Letux
letux@inbox.ru

Всем известно, что Linux славится своей возможностью настроить систему «под себя», если знать где и что настраивать. Вот и сегодня мы будем делать из обычной, но такой родной и любимой мультимедийной клавиатуры Пульт Управления Летающей Тарелкой ☺. А именно — настраивать мультимедийные клавиши.

Начнем с того, что объясним Иксам, что у нас не обычная клавиатура со 101 клавишей, а особенная, мультимедийная, и что у нас есть еще много хитрых кнопок ☺.

Создаем где-нибудь файлик **load_mult**.

Переходим в какой-нибудь каталог. К примеру, **~/tmp**, т.е. **tmp** в нашей домашней директории:

```
$cd ~/tmp
```

Собственно, создаем файл:

```
$touch load_mult
```

Выдаем ему демократические права — выполнение для всех (зачем, узнаете позже):

```
$chmod a+x load_mult
```

Открываем его любимым редактором, к примеру:

```
$kate load_mult &
```

Так как консоль нам еще понадобится, то запускаем редактор в фоне (ставим **&** в конце).

В новом файле пишем примерно следующее:

```
#!/bin/sh
xmodmap -verbose -e "keycode 174 = XF86AudioLower
Volume"
xmodmap -verbose -e "keycode 176 = XF86AudioRaise
Volume"
xmodmap -verbose -e "keycode 229 = LetuxSearch"
xmodmap -verbose -e "keycode 222 = XF86Standby"
xmodmap -verbose -e "keycode 160 = XF86AudioMute"
xmodmap -verbose -e "keycode 162 = XF86AudioPlay"
xmodmap -verbose -e "keycode 164 = XF86AudioStop"
xmodmap -verbose -e "keycode 178 = XF86HomePage"
xmodmap -verbose -e "keycode 236 = XF86Mail"
xmodmap -verbose -e "keycode 153 = XF86AudioNext"
xmodmap -verbose -e "keycode 144 = XF86AudioPrev"
xmodmap -verbose -e "keycode 234 = XF86Back"
xmodmap -verbose -e "keycode 233 = XF86Forward"
xmodmap -verbose -e "keycode 232 = XF86Stop"
xmodmap -verbose -e "keycode 230 = XF86Favorites"
xmodmap -verbose -e "keycode 231 = XF86Refresh"
xmodmap -verbose -e "keycode 237 = XF86AudioMedia"
xmodmap -verbose -e "keycode 161 = XF86Calculator"
xmodmap -verbose -e "keycode 235 = XF86MyComputer"
xmodmap -verbose -e "keycode 223 = XF86Sleep"
xmodmap -verbose -e "keycode 227 = XF86WakeUp"
```

Стоит обратить внимание: называть иначе кнопки нельзя.

Далее в консоли запускаем программу **xev** (**рис. 1**), которая расскажет нам тайну «волшебных кнопок» ☺.

По нажатии определенной кнопки выводится много информации. Нас же интересует третья строчка:

```
state 0x10, keycode 229 (keysym 0x0, NoSymbol),
same_screen YES
```

А конкретно — число, стоящее за словом **keycode**. Это код нажатой клавиши.

Далее, нажимая мультимедийные кнопки, сверяем код **keycode**, появляющийся в терминале после нажатия определенной кнопки, с соответствующим значением в файле **load_mult**.

Вот перечень названий:

- ✓ **XF86AudioLowerVolume** — уменьшить звук;
- ✓ **XF86AudioRaiseVolume** — увеличить звук;
- ✓ **XF86Search** — поиск;
- ✓ **XF86Standby** — режим ожидания;
- ✓ **XF86AudioMute** — звук на ноль;

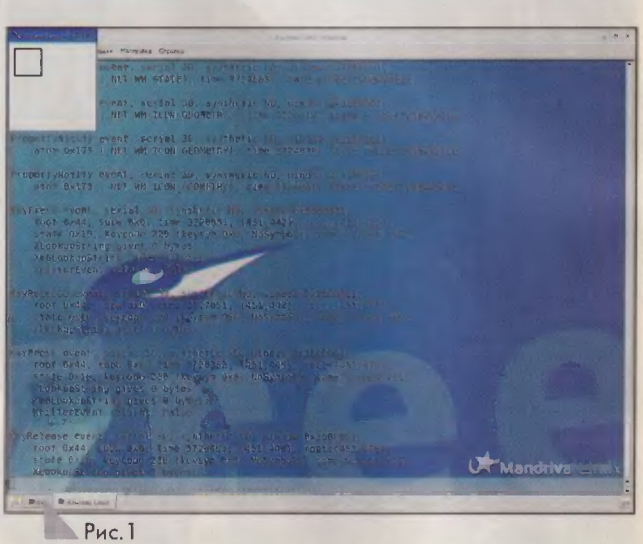


Рис. 1

- ✓ **XF86AudioPlay** — играть дорожку в аудиопроигрывателе;
- ✓ **XF86AudioStop** — остановить проигрывание;
- ✓ **XF86HomePage** — запустить браузер;
- ✓ **XF86Mail** — запустить почтовый клиент;
- ✓ **XF86AudioNext** — следующая дорожка;
- ✓ **XF86AudioPrev** — предыдущая дорожка;
- ✓ **XF86Back** — на одну страницу назад в браузере;
- ✓ **XF86Forward** — на одну страницу вперед в браузере;
- ✓ **XF86Stop** — остановить загрузку страницы;
- ✓ **XF86Favorites** — любимые страницы;
- ✓ **XF86Refresh** — перезагрузить страничку;
- ✓ **XF86AudioMedia** — запуск проигрывателя;
- ✓ **XF86Calculator** — по comment ☺;
- ✓ **XF86MyComputer** — здесь тоже;
- ✓ **XF86Sleep** — спящий режим;
- ✓ **XF86WakeUp** — проснуться.

Закончив проверку, приступаем к самому приятному — к настройке нашего ПУЛЬТА. Но для начала сделаем наш волшебный файлик **load_mult** доступным другим пользователям. Не лишать же их благ цивилизации ☺! Если у вас еще нет такой замечательной папочки, как **public**, то как раз пришло время ее создать, выбрав для нее раздел, где больше всего места. Кстати, внутри нее можно создать несколько тематических каталогов, как-то: **Clips**, **Images**, **Downloads**, **Video**, **Music**, а потом, открыв доступ к нему по SMB, легко администрировать, копируя туда нужные всем файлики или создавая символические ссылки. Но мы отвлеклись. Кидаем в **public** наш **load_mult**. Назначаем необходимые права на **public** — разрешаем всем (параметр **a**) читать и заходить в каталог (параметры **rx**).

```
$chmod a+rx public
```

Настройка KDE

Для начала нам необходимо устроить автозапуск файла **load_mult** при каждой загрузке KDE. Идем в папку **.kde/Autostart**, которая находится в домашней директории нашего пользователя. И делаем здесь символическую ссылку на **public/load_mult**. На первый раз запустим его вручную.

```
$./load_mult
```

В KDE за назначение клавишам каких-либо действий отвечает служба, которую мы найдем в Центре Управления KDE.

Запускаем **kcontrol**:

```
$kcontrol &
```

На вкладке **Индекс** выбираем **Системные>Привязка действий**.

Перед нами окно настройки клавиш (**рис. 2, 3**).

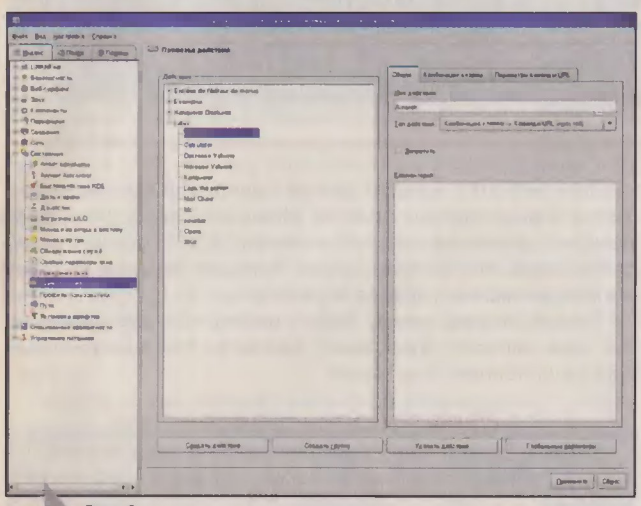


Рис.2

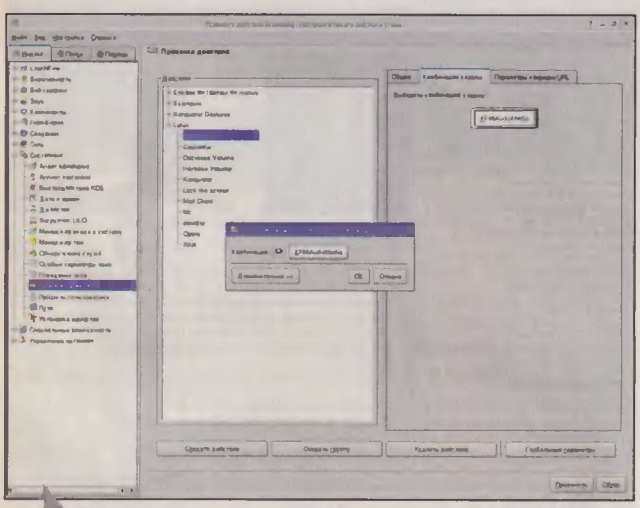


Рис.3

Для удобства можно создать свою группу клавиш — кнопка **Создать группу**. Итак, начинаем колдовать!

Жмем кнопку **Создать действие**. Появляется новое действие. В поле *Имя действия* как-нибудь его называем. Выпадающий список *Тип действия* содержит такие варианты действий: *Общие, Комбинация клавиш>Команда/Url (простой), Элемент К-меню (простой), Комбинация клавиш>вызов DCOP (простой), Комбинация клавиш>ввод с клавиатуры (простой), Росчерк>Ввод с клавиатуры (простой), Комбинация клавиш>Активирование окна*. Рассмотрим каждое по отдельности.

✓ **Комбинация клавиш>Команда/Url (простой)** — на вкладке **Комбинация клавиш** кликаем на прямоугольнике и нажимаем кнопку, которой хотим назначить действие. Если все прошло удачно, то появится название этой кнопки из нашего любимого ☺ **load_mult**. На следующей вкладке **Параметры команды/URL** мы пишем необходимое заклинание. К примеру: **amarok** на кнопку *Медиа*, **kcalc** на кнопку *Калькулятор*, **kontact** на кнопку *Почта*, **konsole -e mc** на кнопку *Мой компьютер* для запуска Midnight Commander'а в Консоли, **opera** на кнопку *Браузер*, наконец, Великое и Ужасное слово **xkill** на кнопку Стоп ☺ (кстати, очень часто только так и можно победить взбунтовавшуюся программу — к примеру, gmplayer или Smb4K).

Как вы понимаете, ничто здесь не может помешать полету вашей творческой мысли, разве что права доступа ☺;

✓ **Комбинация клавиш>вызов DCOP (простой)** — выбираем клавишу, которой назначаем DCOP-вызов. На вкладке **Параметры вызова DCOP** заполняем поля. Если не уверены, жмем кнопку **Запустить KDCOP** и уточняем формат вызова;

✓ **Комбинация клавиш>ввод с клавиатуры (простой)** — позволяет вводить в указанное окно заданный текст. Настроить так же просто, как и предыдущие действия;

✓ **Росчерк>Ввод с клавиатуры (простой)** — отличается от предыдущего тем, что используются не обычные комбинации клавиш, а такая новомодная фишка, как *росчерк мышки*. На вкладке **Росчерки** нам предлагается задать до трех росчерков, используя которые, можно вводить в нужное окно ваш текст.

Все, теперь жмем **Применить** и наслаждаемся. Если не работает, можно проверить в **Компоненты>Управление службами**, включена ли поддержка спецклавиш.

Настройка IceWM

В IceWM идем в скрытый каталог настроек IceWM:

```
$cd ~/.icewm
```

Открываем (или создаем) файл **keys**:

```
$kate keys
```

Затем заполняем его строками по формату:

```
key название_клавиши комманда-заклинание
```

Например:

```
key XF86AudioLowerVolume /home/martrix/bin/voldown
key XF86AudioRaiseVolume /home/martrix/bin/volup
key XF86AudioMute /home/martrix/bin/mute
key XF86AudioPlay xmms -t
key XF86AudioStop xmms -s
```

И т.д.

Осталось только запустить наш **load_mult**. В IceWM придется немного покрутить. Опять-таки, ничего сложного.

С правами root'а ищем бинарник IceWM:

```
#whereis icewm
```

Переходим туда и переименовываем **icewm** на **icewm.bin**.

Создаем новый icewm:

```
#touch icewm
```

Вписываем в него такие строчки:

```
#!/bin/bash
#Запускаем load_mult
/public/load_mult
#Запускаем IceWm
icewm.bin
```

Вот вроде бы и все. Делаем новый файл исполняемым:

```
#chmod a+x icewm
```

ПУЛЬТ

Вы думаете, это все? Конечно же нет! Ведь мы только настроили мультимедийные клавиши. Разве это ПУЛЬТ? Совсем не похоже. Наш ПУЛЬТ должен быть похож на Пульт управления, и у него должны быть актуальные надписи над кнопками. А еще лучше значки...

Запускаем какой-нибудь офисный пакет.

```
$oowriter2
```

Выбираем в меню **Вставить>Изображение>Из файла**, после чего идем в **/usr/share/icons/** и ищем подходящую иконку — благо их там тьма. Вставляем в документ. Размеры сводим к 0.72×0.77 см. Проделываем то же с остальными, пока не укомплектуем необходимый нам набор, после чего распечатываем все скопом. Вырезаем каждую иконку и клеим скотчем над кнопочками. Вот и все — ПУЛЬТ готов. Можно взлетать ☺.

Эпилог

Эти действия возымели эффект в дистрибутивах: Mandrake 10.1, Mandriva 2006, ASP 9. В очередной раз было доказано, что если руки у человека есть, то Linux выглядит не дремучим лесом со страшным зверем — Консолью, а светлой солнечной полянкой. И не надо платить за всякие там ограниченные в возможностях программы. Теперь и вы в курсе: если что-то сделаете в Linux'е, вы точно будете знать, КАК это что-то устроено. А так как Знание — свет, то Linux — это свеча во тьме Окон, дающая надежду. Всем приятных полетов ☺.

Благодарю *Андрея Олеговича Русскина* за помощь.

Юбилей эрудита

Павел ЦЫПЛЯК aka TeDOF
tedof@mail.ru
http://tedof.boom.ru

*Сейчас, наверное, **Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия** известна практически всем. Что вполне обоснованно: понятный интерфейс, множество настроек, стильный дизайн, и главное — справочник содержит в себе мириады «знаний» ☺.*
***«Знания обо всем»** — вот их девиз. Эта статья посвящается десятому, юбилейному, изданию БЭКМ.*

Энциклопедия, содержащая аудио-, видеоматериалы, множество текстовой информации, изображений, анимированных карт занимает, естественно, немало места. Полная версия вышла на одном DVD или на 12-ти CD (**рис. 1**).

Рис.1

Наряду с полной вышла урезанная версия на 3-х CD. На ней отсутствуют видео и аудио, некоторые приложения и изображения, библиотека.

До сих пор я пользовался урезанной версией БЭКМ 2003 года выпуска. И пожаловаться не могу. До того, как я вкусил все прелести полного издания, я был и от нее без ума.

На этот раз приобрести решил полную версию. Дивидишкой пользоваться намного удобнее, согласитесь — не нужно энное количество раз менять диски. К тому же стоит она немного дешевле. На момент покупки: DVD — 150 грн., а CD — 180 грн. Имея комбо-привод, я даже не задумывался над выбором.

И вот я путешествую по разделам БЭКМ 2006.

Энциклопедические статьи

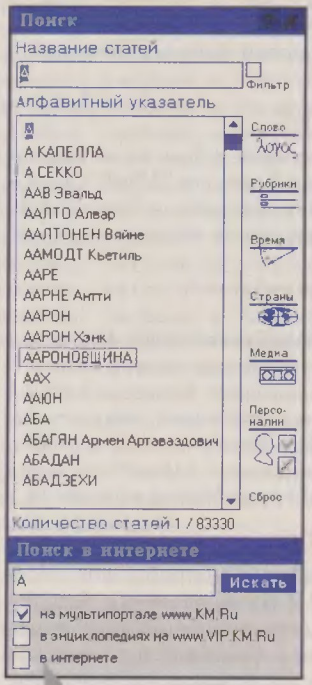


Рис.2

Энциклопедия содержит 87 224 энциклопедических статей. Внушительная цифра, да? Причем данные можно найти, используя систему поиска (**рис. 2**) с множеством фильтров: по рубрикам (страны, животные, история и др.), по странам, по видам медиа-объектов (фотоиллюстрации, видео, аудио, анимации и др.), по времени (выбрав год или период). Таким образом, вы отбрасываете ненужные материалы, упрощая поиск себе и машине. Есть функция поиска слов в отдельной статье.

Особенно мне понравилась функция «Лингвистический анализ». То есть программа склоняет слово по всем падежам, временам. Если, например, вы ввели слово «я», то слова «меня», «мной» также будут учитываться. Если же вам это не нужно, то отключить эту опцию не составит труда ☺.

Материалы статей охватывают все — науку, животный и растительный мир, всевозможные термины, историю, исторических личностей. Есть, информация о музыкальных стилях, композиторах, исполнителях и др.

Практически к каждой статье прилагаются медиа-материалы: видео-, аудиофрагменты, анимации, карты, схемы, чертежи, исторические анимированные карты, географический атлас мира, на котором кроме больших городов указано множество мелких городов и поселков.

Статьи связаны между собой перекрестными ссылками, так что можно буквально бродить по бесконечным информационным просторам.

Мультимедиа-приложения

БЭКМ содержит немало мультимедийных приложениях, поэтому остановлюсь только на самых важных и наиболее интересных.

Библиотека — включает в себя более трехсот произведе-

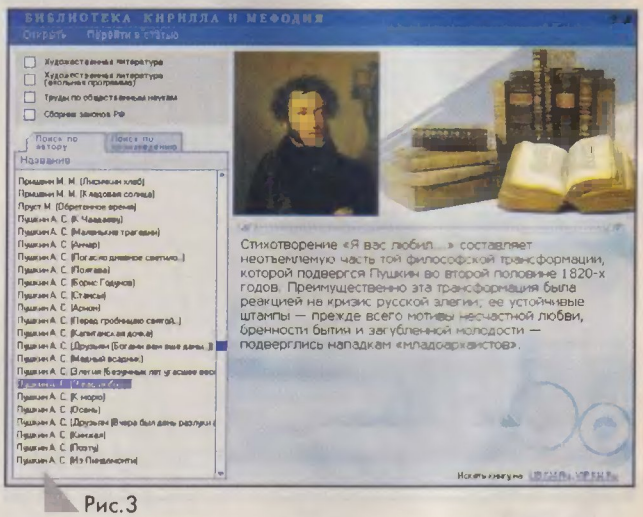


Рис.3

ний мировой литературы (**рис. 3**).

Есть возможность поиска по автору или произведению. Безупречный помощник для тех, кто учится в школе: не нужно ходить по книжным хранилищам в поисках нужного рассказа или повести. Есть немного критики к каждому произведению, фото автора. Можно произвести поиск нужного слова, оно будет выделено. Кстати, работает «Лингвистический анализ».

Перед произведением есть содержание в виде ссылок на каждую главу. В общем, всё для облегчения нашего с вами чтения. Единственное «но»: текст из библиотеки невозможно скопировать — на поле текста не работают ни левая, ни правая кнопки грызуна, то есть ни выделить, ни скопировать ничего нельзя.

Мультимедиа-панорама (**рис. 4**) — приложение, которое показывает животный мир различных климатических поясов земли и эволюцию жизни. На фоне слышны звуки, характерные для той или иной мультимедиа-панорамы. Некоторые животные двигаются. При наведении на них курсора-лупы и щелчке появляется описание, изображение и, если есть, видеофрагмент. Всего имеется 32 мультимедиа-панорамы.

Исторические хроники — приложение, похожее на мультимедиа-панораму. Здесь в хронологическом порядке указаны события. Вот эти исторические хроники: эволюция человечества, история культуры, история развития науки и техни-

Рис.4

ки, хроника второй мировой войны, история освоения космоса, история Олимпийских игр, история Москвы, история Древней Греции, история Древнего Рима, история Отечественной войны 1812 г. Впечатляет? Намного интереснее смотреть эти хроники, чем читать книгу, выискивая нужную информацию. Определяетесь с интересующим вас событием — появляется окошко с информацией. Также есть подборка энциклопедических статей, где более подробно обо всем написано.

Историческая хроника регулярно обновляется. В БЭКМ

Рис.5

2006 указаны важнейшие события даже 2004–2005 годов. Их вы можете видеть на скриншоте (**рис. 5**).

На мой взгляд, самым большим отличием полной версии энциклопедии от сокращенной является наличие видео, аудио и фото.

Видеоприложения — это краткие видеофрагменты, продолжительностью не более пяти минут. В среднем — около минуты каждое. Они скомпонованы по группам: «Наука. Техника. Культура», «Жизнь диких животных», «Всемирная видеохроника», «Исторические личности», «Видеоархив российской истории». Всего на диске 530 видеофрагментов, 7 часов видео. Оно довольно неплохого качества, практически каждое прокомментировано.

Видео охватывает огромное количество отраслей: жизнь животных, разнообразные воздушные трюки на самолетах, показ возможностей техники, видео о мировых деятелях, хроники великих сражений, отрывки из фильмов и выступлений музыкантов и т.д.

Фонотека — думаю, из названия все понятно: коллекция разнообразных звуков. Она также подразделяется на несколько групп: государственные гимны, классическая музыка, традиционная музыка, популярная музыка, выступления, литературные произведения, песни из кинофильмов, звучание музыкальных инструментов. Всего 860 аудиофрагментов, 9 часов звучания.

Вы можете прослушать гимны и национальную музыку большинства стран. Из украинских есть музыка народных танцев «Гопак» и «Казачок», а также песня «Місяць на небі». В разделе классической музыки представлены отрывки из музыкальных произведений великих композиторов.

Интересна рубрика «Литературные произведения». Можно послушать стихи и отрывки прозы в профессиональном исполнении.

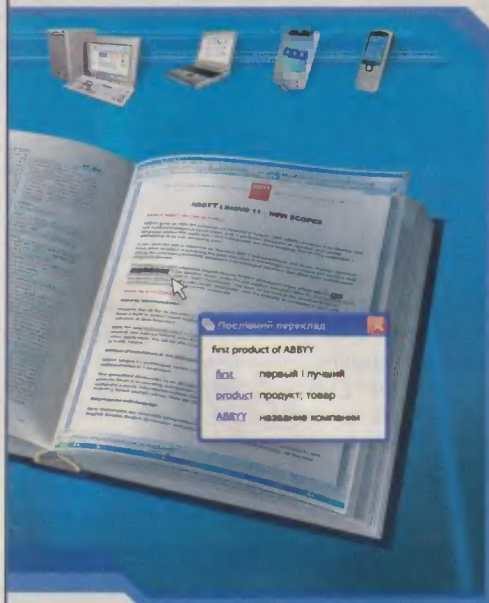
Есть немалая коллекция голосов животных. Это всевозможные грозные рычания кошачьих и других хищников, голоса домашних животных и трели певчих птиц.

Географический атлас мира (**рис. 6**) — карта всего мира.

WWW.ABBYY.UA

ABBYY®
Lingvo® 11
Електронний словник

ВИВЧИВ УКРАЇНСЬКУ ТА КИТАЙСЬКУ



- 14 мільйонів перекладів
- 113 загальних, спеціалізованих та тематичних словників: фінанси, юриспруденція, економіка, медицина, техніка та інші
- українська ⇄ англійська
  українська ⇄ російська
  англійська ⇄ російська
  німецька ⇄ російська
  французька ⇄ російська
  італійська ⇄ російська
  іспанська ⇄ російська
  турецька ⇄ російська
  китайська → російська
  латинська → російська
- миттєвий переклад
- озвучений словник
- створення власних словників
- зручний інтерфейс українською, російською та англійською
- ABBYY Lingvo Tutor – програма заучування слів
- інсталяція на ПК, КПК та смартфони

КУПУЙТЕ У ПАРТНЕРІВ ABBYY УКРАЇНА

Вінниця 0432
Ліана 554565
Team 350669

Дніпропетровськ 0562
UNITRADE 357700
АБ-Центр 353533
АВЦ-Дніпро 349359
АДЕОН 366322
Санлайн 7853627
СІ-Інтегра 7772021

Донецьк 062
UNITRADE 3871384
AMI 3854888
Константа 3453450
Нова Електроніка 3813161

Житомир 0412
ІНКОМ 417332

Запоріжжя 0612
UNITRADE 626363
ІНКОМ 123050
Крафт 2240191

Івано-Франківськ 0342
UNITRADE 777457
ІВЦ БТА 44236, 776076
ІНКОМ 559087
ССБ Електронікс 777208

Іллічівськ 04868
Комп'ютерний Бум 69299

Київ 044
DiaWest 4569633
Компьютерленд 4906792
Еверест 4647777
Екомтех 4942770
ІНСАЙТ 5013700
ПОРТО 2060533
ІТ ЛЕНД 5228117
Геймленд 5720917
Коннект 4193433
МС Центр 2447881
Сомніум 5253609
Софтлайн Інтернешнл 2010300
ТехЕксперт 4909164
Український центр ліцензійного ПЗ 2055885

Кіровоград 0522
Інвіс 352050
Магнус 241534
ІнфоТехно 301437
Комп'ютер-Плюс 246590

Кременчуг 0536
ІНКОМ 798498

Кривий Ріг 0564
ІНКОМ 265486

Луганськ 0642
UNITRADE 590703
Ангстрем 344044

Луцьк 033
Волинська Софтова компанія 2724098

Львів 0322
UNITRADE 403000
Гал-Бух 598974
Комплекс 403090
Комплексні Інформаційні Технології 965489

Маріуполь 0629
UNITRADE 512072

Мукачево 03131
ПроКК 54222

Одеса 0482
UNITRADE 7770070
Комп'ютери 346723
Усе для офісу 375222

Полтава 0532
Агроінфо 509016
НКС 509289
Софт Сервіс 501557

Рівне 0362
ІнтерСофт 636236

Севастополь 0692
UNITRADE 553111
Нова Електроніка 549032

Северодонецьк 06452
ІНКОМ 48519
Северодонецькрадіотехніка 61156

Симферополь 0652
UNITRADE 290050
ТуБіСофт 515999

Суми 0542
Кіт ЛТД 219900

Тернопіль 0352
ІНКОМ 235506

Ужгород 0312
ІНКОМ 612179

Ужгород 0312
ТехМаркетСервіс 671911

Харьків 057
UNITRADE 7544544
Орбіс-Т 7195275
Практик-Облік 7175985
СПЕЦ 7121717
МКС 149521

Херсон 0552
ІНКОМ 423547
Арт-Софт 424336

Хмельницкий 0382
КомпАС 787733

Червоноармійськ 06239
Нова Електроніка 23220

Черкаси 0472
UNITRADE 540813

Чернігів 0462
Інгресс Лайн 675603
Ингресс Софт Технолоджи Ко 651120

Чернівці 0372
ІНКОМ 584423
Трініті 76901

Ялта 0654
Багз Бастерс 231000

Повний список партнерів на www.ABBYY.ua

ABBYY Україна
Тел.: (044) 4909999
Купуйте OnLine: store.ABBYY.ua

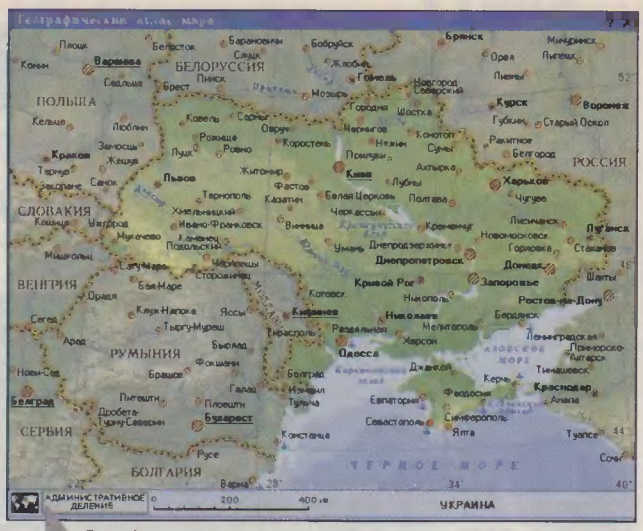


Рис.6

Можно, уменьшая или увеличивая масштаб, смотреть на всю Землю целиком, на отдельные материки, страны, административные единицы государств. Показаны более или менее крупные города всех стран мира. С географической карты можно перейти к статье о городе (если, конечно, таковая имеется в наличии ☺).

Карта звездного неба (рис. 7). На ней отображены звезды, созвездия, планеты. Есть возможность поиска нужного небесного тела, здесь также присутствуют некоторые фильтры.

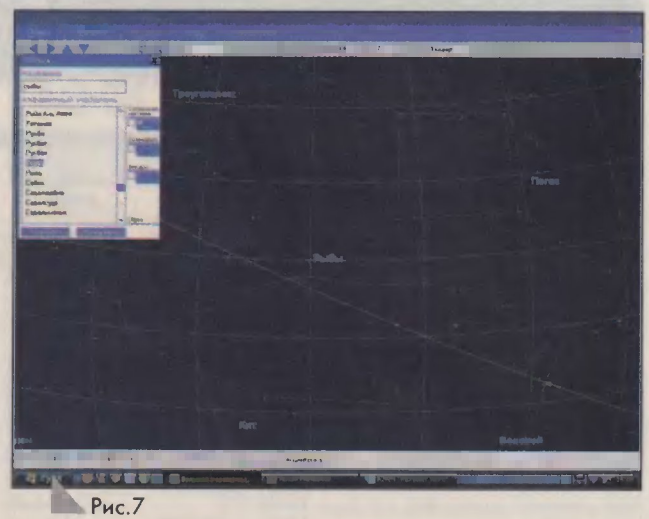


Рис.7

Карту звездного неба можно просматривать как всю целиком, так и из отдельного населенного пункта. Но тогда часть звезд, естественно, будет скрыта. Можно смотреть на небо «сейчас», а можно взглянуть, каким оно будет через десять, сто лет ☺. Это в основном отражается на положении планет и Луны.

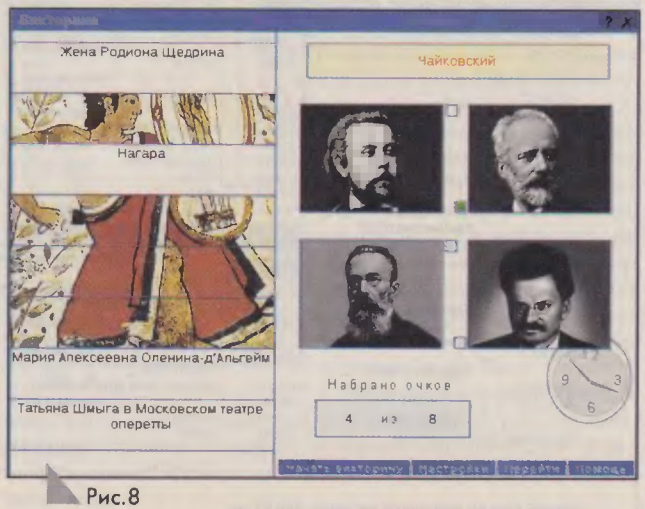


Рис.8

Среди мультимедиа-приложений интересное место занимает **Викторина (рис. 8)**. Правила ее очень просты: вам задается вопрос и предоставляются варианты ответов. За правильный ответ открывается сегмент картинки слева. Однако, «Викторина» — не азартная игра, а обучающая. Вы можете беспрепятственно пользоваться всеми ресурсами Энциклопедии. То есть игра направлена на расширение ваших знаний. Играть можно на очки и на время.

Словари

Энциклопедия включает в себя цифровые версии популярных словарей:

✓ *толковый словарь русского языка С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой* **(рис. 9)** (80 000 слов и словосочетаний);

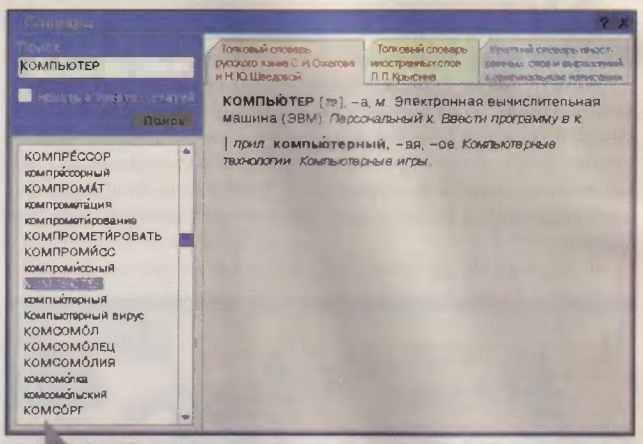


Рис.9

✓ *толковый словарь иностранных слов Л.П. Крысина* (25 000) — словарь, дающий объяснения словам и словосочетаниям, которые пришли из иностранных языков;

✓ *краткий словарь иностранных слов и выражений в оригинальном написании* — сборник всевозможных крылатых фраз, типа «pro et contra» и других; не так часто используется, как предыдущие словари, но также немаловажный, иногда очень нужный;

✓ *статьи из «Энциклопедического словаря Брокгауза и Ефрона»* (770 статей) — сборник материалов, не потерявших актуальности и ныне, из вышеуказанного словаря;

✓ *сборник афоризмов* — сборник высказываний философов, писателей, музыкантов и др.; есть возможность поиска по темам афоризмов или по автору;

✓ *пословицы русского народа В.И. Даля* — народная мудрость in vitro.

Другие справочники

Статистические данные — поистине огромный свод статистических данных по всем странам. Здесь есть практически все: начиная от площади страны, населения до ее доходов, средней продолжительности жизни. Можно изучить одну страну по всем показателям сразу. Данные будут представлены в виде диаграмм, графиков, таблиц.

Есть возможность сравнить страны по какому-нибудь одному параметру, и программа построит графики, отображающие различия. Это может пригодиться и на работе, и, как говорится, ради интереса — никогда не будет лишним почитать о своей Родине и других странах.

Перевод единиц измерения — интерактив, который помогает перевести одни единицы измерения в другие. Количество последних опять-таки огромно. О многих я раньше даже не слышал.

Периодическая система элементов — электронная копия творения Д.И. Менделеева. Кликнув один раз по нужному элементу, вы получите краткие сведения о нем, кликните дважды — откроется статья, очень подробно характеризующая элемент.

Вы любите разгадывать кроссворды? Если да, то **Помощник любителя кроссвордов** вам однозначно понравится. Очень простой в обращении справочник: вы выбираете отрасль

Окончание **на стр. 39**

Статистика в динамике

Вячеслав КЛИМЕНКО
GamesMaker@rambler.ru

Программа Statistica специально разработана для анализа данных. Множество поддерживаемых форматов, функциональность и оптимально насыщенный интерфейс отличают ее от подобных программ (к примеру, Excel). Разнообразные вычисления, постройки диаграмм, гистограмм, графиков, отчетов и многое другое делают программу Statistica незаменимым средством для всех, чья работа так или иначе связана с анализом массивов данных.

Принципы основ

В данном случае мы имеем дело с шестой версией программы, английской. Разумеется, существует и русская версия, которая может оказаться удобнее для многих пользователей. На **рис. 1** изображено главное окно программы. Как видим, в нем есть еще одно дочернее — это автоматически созданная электронная таблица. Она состоит из определенного количества столбцов (переменных) и строчек (случаев), которое можно изменять следующим образом: чтобы добавить или удалить переменную, нужно нажать правой кнопкой мыши на заголовок столбца и, соответственно, выбрать **Add Variables** или **Delete Variables**. Таким же образом формируется число строк. Еще эти элементы можно копировать, перемещать или форматировать. Для форматирования ячеек можно воспользоваться окном, которое вызывается командой **Format>Cells**. В нем есть четыре закладки. Первая — **Number** — позволяет задать тип ячейки (например, для процентных значений рекомендуется выбирать тип *Percentage*). Следующая, **Alignment**, устанавливает режим размещения данных в ячейке. Далее — **Font** — установка шрифта, и **Border** — настройка рамок (типы линий, цвета).

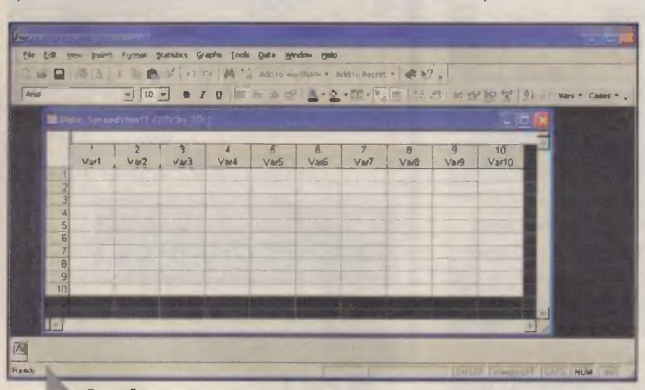


Рис.1

Например

Возьмем некоторые приблизительные записи товаров из прайсов МК в разное время, проследим изменения в их стоимости, построим соответствующие графики и т.п. (№274, 321, 336, 392). Сначала нужно подготовить таблицу: пусть будет 7 строк (наименования девайсов) и 4 переменных (года, начиная с 2003). Для удаления неиспользуемых последних трех случаев нужно навести курсор мыши на число «8» — название восьмой строчки, зажать левую клавишу и выделить вместе с текущей две следующие. Теперь нажимаем правую кнопку, в появившемся контекстном меню выбираем **Delete Cases** и затем OK. Таким же образом поступаем и со столбцами. Вводим названия товаров (двойное нажатие на заголовке строки). Далее нажимаем дважды на заголовке первого столбца. В появившемся окне (**рис. 2**) можно задать имя, формат и, при надобности, формулу для него. В поле **Name** вводим 2003, выбираем тип *Number* и нажимаем OK. Таким образом мы сможем вводить значение стоимости товара в 2003. Заметьте, что там был и денежный формат, но его не использовали по той причине, что нам будет достаточно вводить целые числа в гривнах без копеек. Проделываем то же с остальными переменными (столбцами) в таблице и заполняем все пустые ячейки (**рис. 3**). Теперь можно построить трехмерный график, который визуально отобразит колебания в цене

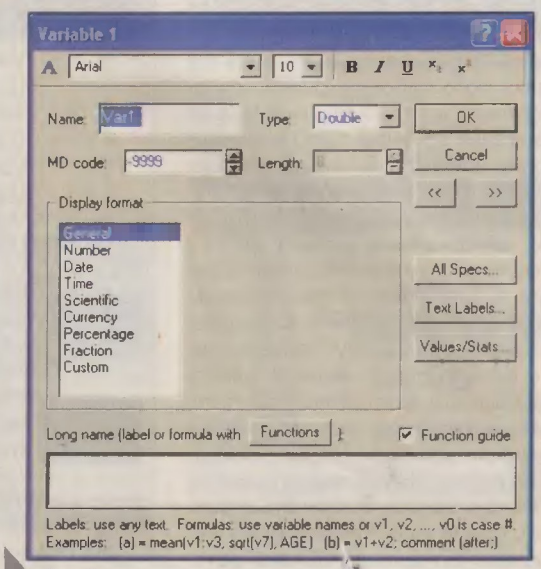


Рис.2

	1 2003	2 2004	3 2005	4 2006
Athlon XP 2000+	392	304	292	218
DDR 256Mb, 400 Mhz	200	213	205	113
80Gb WD, 8M	454	375	400	194
CD-ROM 52x	111	83	86	78
128M GeForce FX5200	431	369	319	212
17" Samsung 755DFX	821	821	749	728
Canon LBP-1120	1058	913	1104	758

Рис.3

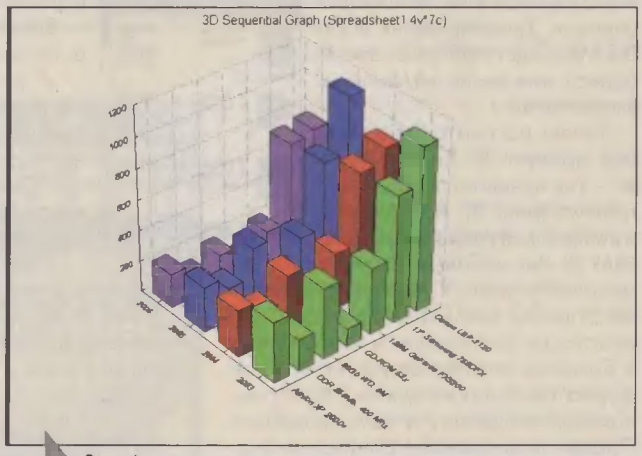


Рис.4

Окончание на стр. 43

Софт для КПК: Графика

Рустам ИРЗАЕВ a.k.a. Lenivetc
irzaev@rambler.ru

Всем привет! На днях один знакомый попросил меня написать обзор графических программ. Точнее, программ, которые имеют какое-то отношение к графике. Я пообещал ему это устроить ☺. Вот мы теперь посмотрим, что у нас получилось...

Смотрелки графики

Вообще, в наше время очень тяжело описать какой-то конкретный программный продукт, убедив читателя в том, что аналогов ему нет. Поэтому мы будем рассматривать по нескольку продуктов одного направления. А вы для себя решите, что милее вам и что стоит себе устанавливать (а что закидывать помидорами ☺). Итак...

Программа **SplashPhoto** известна своим удобством и богатством функций для создания фотоальбомов, редактирования картинок и оптимизации размеров изображений для и без того небольшого экрана нашего карманного компьютера. Она позволяет осуществлять быструю навигацию по папкам с фотографиями, находящимися в памяти КПК и на флэш-картах, открывать директории с «предпросмотром» картинок в уменьшенном виде и показывать изображения в режиме слайд-шоу. Также в комплекте со SplashPhoto имеется аналогичный софт для «настольной» системы, с помощью которого можно изменять разрешение картинок для удобства их просмотра на КПК и подготавливать альбомы для закачки в карманный компьютер. Кроме того, SplashPhoto имеет встроенные функции для обмена фотографиями с другими пользователями: программа позволяет быстро послать копию картинки на другой КПК через ИК-порт или по e-mail (если у вас имеется такая функция).

К тому же программа умеет автоматически масштабировать фотографии под размеры экрана наладонника и дает пользователю возможность разбивать архив снимков на категории.

Скриншот — **рис. 1**. Программа, разумеется ☺, демонстрационная. Демо-архивчик весит 3.3 Мб и ждет любого из вас по адресу **www.hpc.ru/soft/download.phtml?id=5964**.

Рис.1

Теперь рассмотрим бесплатный продукт ☺. **XnView Pocket** — так называется наша программа (**рис. 2**). Ее коморка: **www.hpc.ru/soft/download.phtml?id=8869** ☺. Вес небольшой, поэтому качайте смело. Пару слов о программе: отличная бесплатная программа для просмотра фотографий и изображений в большом количестве разнообразных форматов, а также для их обработки, показов слайд-шоу и тому подобное. Продукт поддерживает следующие форматы:

✓ чтение: JPEG/JFIF, GIF, BMP, PNG, 2BP, TIF, PCX, PBM, PGM, PPM, PNM, XBM, XPM, TGA;

✓ запись: JPEG, GIF, BMP и PNG.

Программа может как просматривать изображения, так и корректировать их.

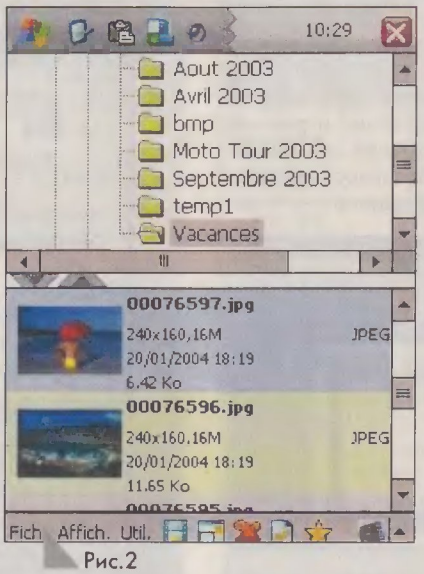


Рис.2

Возможности XnView Pocket по просмотру:

✓ отображение в пяти режимах: уменьшенные образы, список, детализация, аналогично кинокадрам, полноэкранный;

✓ масштабирование, автоматическая подгонка под размер экрана;

✓ использование favorites для упрощения навигации по фото;

✓ отображает атрибуты файлов, exif- и iptc-данных.

Возможности XnView Pocket по коррекции:

✓ разрезание картинки стилусом;

✓ регулировка контрастности, яркости и гаммы;

✓ поворот картинок, поворот JPEG без дополнительных потерь качества;

✓ регулировка четкости;

✓ уменьшение шумов.

Также прога обладает настроечками типа сортировки, захвата экрана (скриншот) и т.п.

Качаем ☺...

Чертежи? Коллажи? Не проблема!

Стояла когда-то у меня программа под названием **One Cat Doodler** (**рис. 3**). Весила она три метра и обитала (и сейчас там лежит — специально проверял ☺) на **www.hpc.ru/soft/download.phtml?id=14457**.

One Cat Doodler — продвинутая программа для рисования и одновременно для проведения презентаций. Ее возможности, как для продукта такого объема, весьма широки (хотя на эти $34.95 хотелось бы большего ☺):

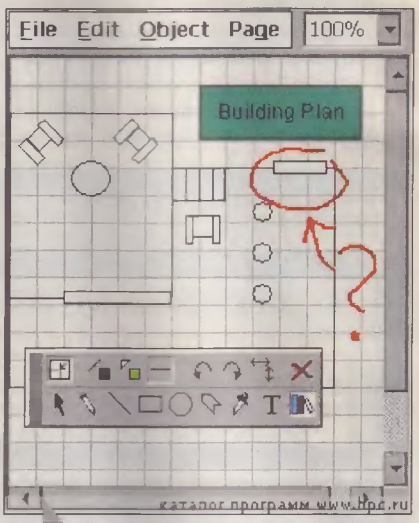


Рис.3

✓ составление презентаций или изготовление рисунков;

✓ среди инструментов: кисть, прямоугольник, эллипс, текст;

✓ импорт изображений в форматах BMP, 2BP, JPEG и GIF в рисунки;

✓ сдвиг, растяжение, поворот и позиционирование объектов;

✓ масштабирование;

✓ библиотеки из объектов;

✓ многоуровневое группирование объектов;

✓ создание слайд-шоу.

Единственная оговорка: у меня на моем Pocket PC 2003 программа (хотя она и демо) вела себя очень интересно ☺. Она могла вырубиться в любой момент, сама свернуться. Но как я понял, виной тому была оперативная память, которой у меня совсем мало.

Раскрась-ка меня

А давайте вспомним детство! Зайдем на **www.hpc.ru/soft/download.phtml?id=14191** и скачаем демо-версию программы **Mellow Yellow**. Я не думаю, что вы готовы отдать за полную версию программы $6.95 ☺, но ссылочку дам: **www.pocketgear.com/basket.asp?id=20574**.

Что такое Mellow Yellow (**рис. 4**)? Это забавная программка для расслаб-

ления и снятия стресса. Должна включать наше правое полушарие мозга, если таковое еще не затопилось пивом ☺. Смысл простой — раскрашивание исходного черно-белого изображения. Можно использовать встроен-

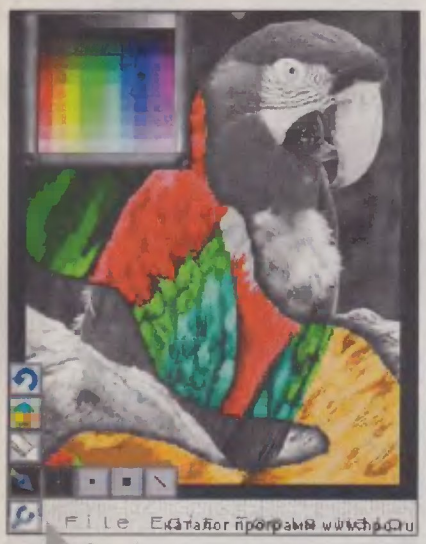


Рис.4

ные и свои собственные дополнительные картинки.

Возможности Mellow Yellow:

✓ полноэкранный режим;
✓ 256 цветов (это и мне показалось смешным);
✓ четыре вида кистей;
✓ ластик;
✓ отмена;
✓ автоматическая конвертация изображений;
✓ набор рисунков.

В принципе, этого более чем достаточно, если вам надоели всякие стрелялки и вы хотите просто расслабиться.

Графические редакторы, однако

PocketBrush (рис. 5) — графический редактор. Позволяет рисовать на Pocket PC, а также обрабатывать готовые изображения, что тоже, согласитесь, немаловажно.

Рис.5

Возможности PocketBrush:

✓ загрузка и сохранение JPEG-, BMP- и PNG-картинок, экспорт GIF- и 2BP-изображений;
✓ 4 инструмента выбора: Rectangular Marquee, Lasso, Magic Wand и Polygon Lasso;
✓ 5 инструментов для рисования: Pen, Brush, Airbrush, Spraycan и Eraser;
✓ примитивы: линии, прямоугольники, прямоугольники со скругленными краями, окружности, эллипсы, многоугольники;
✓ различные виды заполнения;
✓ 8 инструментов-фильтров: Blur, Sharpen, Smudge, Lighter, Darker, Tint, Red Eye Reduction и Healing;
✓ дополнительные инструменты: Eyeper, Text Tool, масштабирование;
✓ палитра, диалоги;
✓ 6 готовых палитр;
✓ преобразование изображений: Brightness, Contrast, Hue, Saturation, Luminance, Gamma Correction, Colorize, Invert, Grayscale, Rotate, Flip, Resize;
✓ фильтры: Gaussian Blur, Average (low-pass), Sharpen, Unsharp Mask, Despackle, Add Noise, Jitter, Edge Detect, Emboss, Find Contours, Custom Textures, Mosaic, Oilpaint, Offset, Sphere, Swirl, Waves, RGB Separation, Solarize и Threshold;
✓ Поддержка VGA-экранов.

Почти как настольный Photoshop ☺. Только весит 196 Кб (!), стоит $19.95, а чтобы ее скачать, необходимо ручками ввести в вашем браузере такую строчку: **www.hpc.ru/soft/download.phtml?id=13293**.

И все же существует один особенный продукт! Я его специально оставил для конца статьи... Продукт, который я бы назвал сенсационным. Дорогой только чересчур. Полная версия программы стоит... Приготовьтесь — $49.95 ☹. Пятьдесят зеленых!!! Однако прочитав описание продукта, вы согласитесь со мной. Если вы художник и у вас есть карманный компьютер с хорошим процессором и большим объемом оперативной памяти — купите это ☺.

Название программы: **Pocket Artist**.

Размер: 6.7 Мб

Лицензия: Shareware, $49.95

Где взять: **www.hpc.ru/soft/download.phtml?id=4556**.

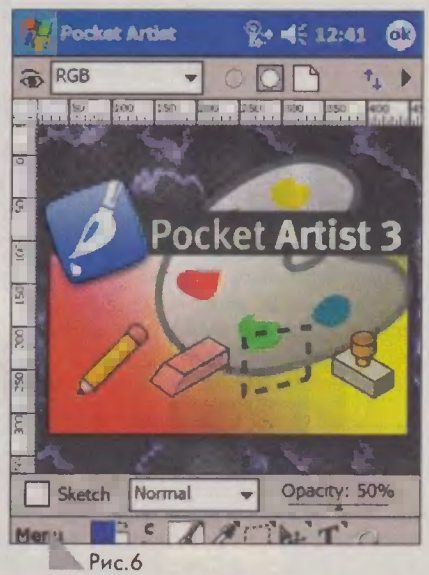


Рис.6

Описание в двух словах: мощный графический редактор, даже по «десктопным понятиям» — поддерживает работу со слоями, градиентами, различными фильтрами, имеет богатый инструментарий для рисования. Одним словом, PhotoShop в кармане.

А теперь я постепенно и по пунктам распишу возможности этого редактора (**рис. 6**, **рис. 7**):

✓ поддержка 24-битных изображений;
✓ поддержка форматов PSD/JPG/GIF/BMP;
✓ инструменты для рисования;
✓ инструменты для редактирования фото;
✓ работа со слоями;

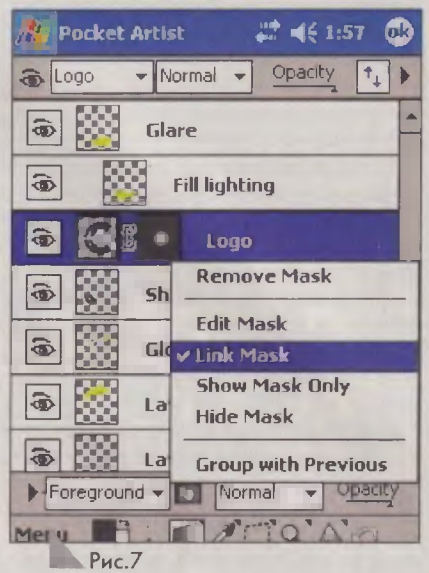


Рис.7

✓ градиенты;
✓ коррекция цветов и уровней;
✓ фильтры;
✓ плавающие маски;
✓ 23 режима смешивания цветов;
✓ буфер обмена;
✓ дополнительные плагины с кистями и градиентами;
✓ поддержка прозрачности;
✓ антиалиасинг;
✓ поддержка Windows Mobile 5;
✓ поддержка TGA-формата;
✓ поддержка Windows Mobile 2003 Second Edition/VGA-экранов;
✓ массовая обработка JPEG-изображений;
✓ мастер по работе с анимированными GIF-изображениями;
✓ поддержка IPTC/EXIF, редактор подписей;
✓ многоуровневая отмена действий;
✓ работа с виртуальной памятью — файлами подкачки;
✓ маски слоев и альфа-каналы;
✓ сохранение в PNG, GIF с палитрами;
✓ полноэкранный режим;
✓ можно настраивать хард-кнопки;
✓ сетка, линейки, гайды, привязка;
✓ инструменты Stroke, Copy Merged;
✓ инструмент Constrained Selection;
✓ масштабирование и сдвиг;
✓ выбор цвета на палитрах HSB, Gray, Web-Safe.

И так далее, список можно продолжать до бесконечности.

А если одним коротким предложением — «Photoshop в кармане».

Полезная софтинка. Выпуск 74

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

Нынешний выпуск посвящен удобству ☺. С помощью представленных в нем программ можно легко и просто загрузить любые обложки для своих аудио- и видео-коллекций, повысить эффективность работы с десятками и сотнями различных папок, провести дефрагментацию системного реестра и удалить резервные копии различных заплаток от Microsoft.

DVD Cover Searcher 3.0

Создавая свои домашние медиа-энциклопедии, не забудьте украсить их обложками, соответствующими тематике вашей коллекции, будь то DVD-диски, Audio-CD, видеокассеты, книги и т.п. Довольно часто выпускаемые на экраны фильмы имеют свои собственные сайты, где можно найти кадры из фильма, постеры и обои для Рабочего стола. Однако это удобно, если вы собираетесь состряпать обложку к конкретному фильму, в крайнем случае — подборке картин с участием вашего любимого артиста. Когда же создается коллекция или небольшая база данных, лучше воспользоваться специальной утилитой для поиска обложек. Среди такого рода программ особую популярность снискала DVD Cover Searcher.

Интерфейс программы интуитивно понятен, к нему можно быстро и легко привыкнуть. Выбирая обложку, пользователь может определить тип медиа-продукта — DVD, Video/CD, Audio/X-Box/Playstation, 1&2/PC, Application/PC Game, а также задать параметры поиска по двум направлениям — по свойствам носителя (название, тип обложки — CD Case, DVD Case, Jewel Case, язык, регион (для DVD), формат видео (Pal/NTSC)) или же по дате. В последнем случае программой отображаются все новинки за указанный пользователем период. По щелчку на кнопке Search программа автоматически соединяется с базой данных в Интернете и находит все обложки, соответствующие заданным условиям (**рис. 1**).

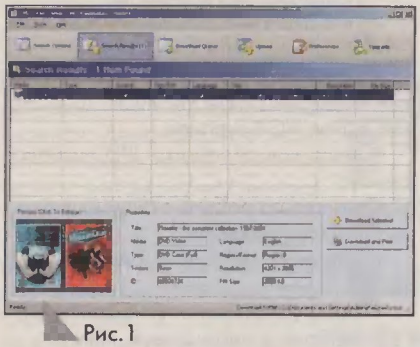


Рис.1

Результат поиска содержит предварительное изображение обложки и полную информацию о носителе. Щелчком на соответствующей кнопке обложка может быть сразу же загружена на компьютер пользователя и распечатана (в последнем случае потребуется наличие программы **DVD Cover Gold** версии 2.0 или позже).

Для упрощения работы с уже загруженными обложками утилита содержит шаблон базы данных. Незарегистрированная версия программы имеет ограничение до 8 загружаемых обложек, которое снимается при покупке программы.

Программа имеет исключительно английский язык интерфейса, работает в среде Windows 9x–XP и доступна для загрузки с **69.60.111.87/downloads/t/dvdcoversearcher3.0.zip**, размер 2.18 Мб.

AutoDialogs 2.3.144 Service Release 2

Каждый опытный пользователь знаком с проблемой упорядочения информации, обостряющейся с ростом количества папок на жестком диске. Нередко ветви древа каталогов оказываются так глубоки, что до нужной папки можно добраться лишь с десятого клика мышью. Привычное дело, скажете вы. Отвечу вопросом: а оно вам надо?

Утилита AutoDialogs позволит до минимума сократить количество щелчков мышью при открытии или сохранении документа. Работа программы основана на создании списка «любимых папок», в которые вы будете попадать одним кликом, независимо от того, на каком уровне иерархии они находятся. Иконка программы добавляется в стандартные диалоги открытия/сохранения файлов программ и находится в верхнем правом углу окна, рядом с кнопкой закрытия окна.

Списки папок могут быть объединены в тематические группы, можно заменить стандартную иконку для папки любой другой, определить «горячие» клавиши для папок; часто используемые каталоги дополнительно отображаются во всплывающем списке *Recently used*. Утилита автоматически запускается при старте системы, ее значок постоянно находится в трее, откуда, кстати, можно также быстро открыть любую из папок, добавленных в список «любимых».

Несмотря на исключительно английский интерфейс, работа с программой не представляет сложностей. Период использования незарегистрированной версии составляет 30 дней, последнюю версию дистрибутива программы можно загрузить с **dl.filekicker.com/send/file/167693-1Q00/adsetup.exe**, размер 650 Кб, Windows 95–2003, стоимость $19.95.

RegCompact.NET 1.8

Эта крохотная утилита размером всего 113 Кб выполняет одну единственную операцию — осуществляет дефрагментацию файлов реестра и их сжатие (щелчок на кнопке **Compact**). Утилита не требует инсталляции, при запуске автоматически проводит анализ файлов реестра, после чего отображает в своем окне информацию по каждому файлу, а именно: размер до и после дефрагментации (**рис. 2**).

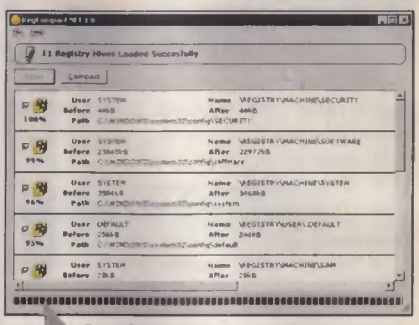


Рис.2

Утилита работает в среде Windows NT/2000/XP, имеет английский интерфейс, для ее функционирования необходимо наличие *Microsoft .NET Framework 1.1*. Загрузить программу можно с **dl.softportal.com/load/RegCompact.NET-1.8.exe**.

XP Remove Hotfix Backup 2.1.6

Эта программа подчищает «мусор», остающийся после установки пакетов обновлений и заплаток для Windows XP. Как известно, при установке обновлений создаются их резервные копии на случай, если обновление по каким-либо причинам не устроит пользователя. Программа проводит анализ папки **Windows** на предмет наличия резервных копий и выдает на экран список найденных пакетов. Пользователь властен сам выбирать, что ему делать дальше — удалить все найденные копии или только отдельные пакеты, при этом самые необходимые оставить в системе. При этом программа запоминает выбор пользователя, и при следующем анализе указанные ранее пакеты будут в безопасности. Также доступен просмотр описаний пакетов, удаление лог-файлов и ключей реестра. Стоит помнить лишь одно: удаленные пакеты невозможно восстановить.

Программа распространяется бесплатно, не требует установки и доступна для загрузки с **www.dougknox.com/xp/utils/xp_remove_hotfix_backup.zip**, размер 28 Кб.

Издательский дом

МОЙ КОМПЬЮТЕР

и компания

SAMSUNG

объявляют всеукраинский конкурс цифровой фотографии на тему

"Времена года"

К участию в конкурсе принимаются 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) на «Киевскую Фотоярмарку» и распечатать их 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).

21 мая в 12:00 жюри ИД «Мой компьютер» и компании Samsung подведет итоги и наградит победителей ценными призами.

1x

Слимфон D520

2x

Фотопринтер SPP-2040

3x

Фотопринтер SPP-2020

16-21 мая в МВЦ (Киев, Броварской пр., 15, стр. Павильон №1) Четвертая международная «Киевская Фотоярмарка»

Болеют ли мобилки?

Александр ГРЕХОВ
grekhov@gmail.com

По данным компании Gartner, глобальные вирусные эпидемии могут сотрясти сети мобильной связи не ранее чем через два-три года. Такие оптимистичные заявления аналитиков не могут не радовать, но возникает пара вопросов: 1) что же сдерживает развитие «вирусных технологий» в мире? 2) через какое время мобильные вирусы захлестнут Украину?

В нашем бурно развивающемся технологическом мире в последние годы наблюдается явная тенденция к всестороннему проникновению беспроводных технологий — начиная от мобильных телефонов, кончая глобальными беспроводными сетями передачи данных — во все сферы повседневной жизни. С появлением устройств, способных обмениваться между собой различной информацией, возможность их интеграции с глобальными, локальными, домашними сетями способствует не только повышению функциональности электронных устройств, но и наследованию проблем, до недавнего времени присущих исключительно «стационарным» системам. Развитие мобильных «вирусных технологий» в данный момент полностью повторяет траектории развития вирусов на персональных компьютерах, что заставляет уже сейчас думать о безопасности мобильных технологий.

Для начала следует выделить основные факторы, которые напрямую влияют на «качественное» распространение любых вирусов: среда распространения, потенциальные носители вирусов и программные оболочки для исполнения вредоносных программ. Применительно к мобильным вирусам, в качестве среды распространения выступают сети передачи данных и беспроводные сети, коммуникаторы — в качестве носителей, а наибольшей популярностью среди производителей мобильных терминалов на сегодняшний день пользуются операционные системы на базе Symbian OS и Windows CE/Mobile. Теперь подробнее о каждой из составляющих...

Среда распространения и признаки заражения

Хоть на сегодняшний день и неизвестны факты заражения мобильных коммерческих сетей каким-либо быстро распространяющимся вирусом, и основным путем проникновения по-прежнему остаются мультимедийные сообщения (MMS) и технология Bluetooth (в ближайшем будущем, в связи с конвергенцией мобильных технологий, к ней присоединится Wi-Fi), но вероятность «подхватить» вредоносный код из окружающего пространства от этого ничуть не уменьшается. Впрочем, не стоит забывать и о других источниках распространения — электронной почте, сменных картах памяти, синхронизации с ПК, Интернете и т.д.

Мобильные вирусы не столь безобидны, как может показаться на первый взгляд, они вполне способны полностью вывести из строя мобильный терминал без возможности его дальнейшего восстановления. Поэтому всегда стоит обращать особое внимание на «странное» поведение мобильного терминала. Такими основными первичными признаками «странного» поведения могут быть:

- ✓ вывод на экран сообщений или изображений, не запрошенных пользователем;
- ✓ подача непредусмотренных звуковых сигналов;
- ✓ произвольный запуск на коммуникаторе каких-либо приложений;
- ✓ наличие в памяти коммуникатора отправленных без вашего ведома сообщений;
- ✓ частые сбои и зависания в работе коммуникатора;
- ✓ замедленная работа программного обеспечения;
- ✓ исчезновение или искажение файлов;
- ✓ «зависание» приложений, работающих с Интернетом.

При выявлении этих или других проблем первым делом стоит установить антивирусное программное обеспечение на мобильный коммуникатор (далее подробнее будут рассмотрены популярные антивирусные средства), благо почти все разработчики предлагают 30-дневные бесплатные версии своих продуктов. Если нет возможности оперативно установить антивирус, то можно провести некоторые профилактические меры, вплоть до «ручного» удаления вредоносных программ:

- ✓ просмотреть память мобильного терминала на предмет установленных неавторизированных (неизвестных или установленных без вашего ведома) приложений;
- ✓ просмотреть принятые и отправленные сообщения, а в особенности принятые от неизвестных адресатов;
- ✓ просмотреть полученные от других пользователей данные через Bluetooth.

Уже сейчас существуют вирусы, которые комфортно себя чувствуют как в компьютерных, так и в мобильных сетях. Глобализация технологий, к сожалению, сказывается и на развитии вирусов. Все это не означает, что пользователю следует отказаться от различных коммуникационных возможностей, предоставляемых мобильными сетями, но в то же время накладывает некоторые обязательства и ограничения на использование различных средств приема и передачу различных видов данных. То есть не стоит принимать контент от ненадежных источников или неизвестных пользователей, прежде всего, по каналам Bluetooth и Wi-Fi. Не загружайте Java-приложения с сомнительных сайтов — большинство вирусов не способны распространяться без «посильной» помощи пользователя.

Программные оболочки и антивирусы

Как ни странно, до недавнего времени основным сдерживающим фактором распространения вирусов были мобильные операционные системы. Ситуация в принципе повторяет развитие вирусов на настольных системах. В течение нескольких лет в мобильные терминалы встраивали *разные* операционные системы, и пока в этом сегменте не появились ярко выраженные лидеры в лице Symbian OS и Windows Mobile, ни о каком массовом поражении терминалов вирусописатели и не помышляли. На сегодняшний день обе операционные системы хорошо документированы, и с развитием функциональности программного обеспечения все чаще параллельно развивается «функциональность» вирусов.

Пока еще рано говорить о предпочтениях вирусописателей относительно какой-либо определенной операционной системы. Однако благодаря «заложенным» разработчиками уязвимостям (автоматическая обработка полученных файлов), а также большей распространенности в этом плане выделяется Symbian OS, она на сегодняшний день и является наиболее подверженной вирусным атакам.

Многие компании (F-Secure, Symantec, Trend Micro, «Лаборатория Касперского» и SimWorks) уже сейчас предлагают антивирусное ПО для мобильных операционных систем. Перед тем как перейти к краткому обзору антивирусных продуктов, стоит отметить, что большинство существующих антивирусов имеют схожую функциональность и с легкостью находят и удаляют известные вредоносные программы. Их главное отличие состоит в направленности каждого продукта на определенную операционную систему.

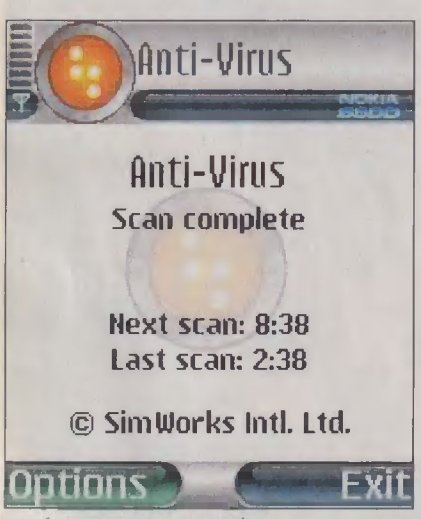
Лаборатория Касперского (www.kaspersky.ru) предлагает пакет программ **Kaspersky Security для PDA**, который включает в себя антивирусы для устройств, работающих под операционными системами Palm OS и Windows CE. Охват большого

спектра мобильных платформ (досадное упущение разработчиков — отсутствие в этом списке Symbian OS) позволило осуществить комплексную антивирусную защиту и снизить цену продукта. Обновления антивирусных баз может происходить как в автоматическом, так и в ручном режиме, что позволяет поддерживать антивирусную защиту в актуальном состоянии.

Symantec (www.symantec.com) предлагает продукт **Symantec Mobile Security**, который состоит из антивируса и файрвола и предназначен для защиты коммуникаторов исключительно на базе Symbian OS. Антивирус включает в себя все фирменные разработки компании и два года технической поддержки, что сказывается на его окончательной цене.

Trend Micro Mobile Security (www.trend micro.com) включает защиту не только от вредоносных программ, но также содержит в своем составе модуль антиспама, защищающий от надоедливых SMS-рассылок. Среди поддерживаемых мобильных платформ заявлены Windows Mobile и Symbian OS.

Разработчик **SimWorks International Limited** (www.simworks.biz) предлагает узкоспециализированный антивирус **Simworks AntiVirus** для мобильных телефонов под управлением Symbian OS. Антивирус защищает от всех



наиболее известных мобильных вирусов и позволяет проводить сканирование новых файлов, поступающих на телефон, в режиме реального времени, в том числе и передаваемых через Bluetooth. Для получения обновлений антивирусных баз следует один раз подписаться на обновления (подписка будет действовать на протяжении одного года).

F-Secure (www.f-secure.com) выпускает один из лучших антивирусных продуктов в своем классе, охватывающий все наиболее популярные разновидности операционных систем (Symbian OS и Windows CE/Mobile). **F-Secure Mobile Anti-Virus** защищает от всех существующих мобильных вредоносных программ. Так же, как и Simworks AntiVirus, программа осуществляет автоматическую проверку всех поступающих на телефон данных.

Не только пользователь мобильного терминала может самостоятельно защищаться от вредоносных программ — операторы тоже должны обеспечить оптимальную защиту от распространенных MMS-червей, проходящих через их интернет-серверы.

Производители телефонов, в свою очередь, комплектуют антивирусами свои терминалы (компания *Nokia* встраивает во все новые модели смартфонов на платформе *S60* пакет Mobile Anti-Virus). Но функциональность большинства мобильных антивирусных программ пока оставляют желать лучшего, они не способны пока достичь в работе эффективности своих «стационарных» собратьев в настольных аналогах.

Носители вирусов

Если еще пару лет назад встретить на улице человека с коммуникатором было в диковинку, то сейчас ситуация резко изменилась, и все больше людей устремляют свои взоры в сектор многофункциональных мобильных устройств, которые до недавнего времени были основными переносчиками вирусов. С появлением разновидностей вирусов, маскирующихся под Java-приложения (например, *Trojan-SMS.J2ME.RedBrowser.a*), в разряд незащищенных терминалов попал большой слой телефонов среднего класса.

Теперь уже не нужно ждать, пока дорогие коммуникаторы перейдут в разряд массовых продуктов и начнут продаваться наравне с обыкновенными телефонами. Да и массовое появление различных устройств со встроенными функциями беспроводных коммуникаций только приближает начало вирусных эпидемий.

Так что прогнозируемые два-три года при сегодняшних темпах развития мобильных технологий (предпосылок к замедлению не предвидится) могут сократиться до одного года, к концу которого массовое заражение мобильных терминалов уже не будет казаться чем-то далеким, даже в условиях Украины.

Итоги

На сегодняшний день заметна активизация вредоносных программ, передаваемых посредством мобильных коммуникаций. Стремительное увеличение количества смартфонов популяризует технологию, что способствует развитию вирусов. Увеличение функциональности новых вирусов ставит под угрозу личные данные пользователей, хранимые на мобильных терминалах.

Оптимистический пыл западных аналитиков стоит поубавить, так как уже сегодня мобильные вирусы превратились из чего-то экзотического во вполне обыденное явление. Стремительное развитие беспроводных технологий на территории Украины предполагает такое же бурное развитие «вирусных технологий» в самом ближайшем будущем.

Вещие аватары

Сергей ПАРИЖСКИЙ
www.Heel.net.ua

Наверняка вы не раз бывали на интернет-форумах и обращали внимание на картинки, характеризующие их участников, называемые аватарами. Иногда картинка даже изображает текущее время или ваш IP, заставляя вас задуматься: «Интересно, как это он узнал мой IP, успел впихнуть его в рисунок и залить на форум?» Конечно же, такими глупостями никто не станет заниматься, ведь это все можно реализовать намного проще, написав сценарий на PHP.

Первый аватар

Начнем с простого: допустим, у вас есть несколько аватаров, но свалить их все в кучу вы не можете, а постоянно менять — занятие не из веселых. Напишем сценарий, который будет загружать посетителю один из случайно выбранных аватаров, которые мы заготовили в нашем каталоге. Сначала нужно собрать все ваши любимые аватары в один каталог с именем **avas**. Дайте им в качестве имени порядковые номера (1.gif, 2.gif и т.д.), чтобы было удобней работать. Рядом с каталогом **avas** создайте сценарий с именем **avatar.php** и напишите такой код:

```
<?php
Header('Pragma: no-cache'); //запрещаем кэширование страницы
$num = mt_rand(1,10); //генерируем случайное число от 1 до 10
$pic = ImageCreateFromgif('avas/'.$num.'.gif'); /* создаем на основе рисунка новое изображение */
Header("Content-type: image/gif"); //указываем, что это рисунок в формате GIF
Imagegif($pic); //сохраняем рисунок
ImageDestroy($pic); //закрываем рисунок
?>
```

Так как рисунок будет всегда динамическим, то есть его содержимое будет все время меняться, а имя оставаться несменным, мы запрещаем его кэширование. Таким образом, рисунок будет не сохраняться у пользователя на компьютере, а все время закачиваться заново. Затем мы генерируем случайное число, при этом для функции `mt_rand()` следует указать пределы диапазона чисел — имен наших рисунков. В данном случае у меня в каталоге **avas** находится десять рисунков с именами от 1 до 10. Мы берем начальный и конечный предел и подставляем их в функцию генерации случайных чисел `mt_rand()`. После того как число сгенерировано, открываем соответствующий рисунок. Чтобы указать, что данный сценарий является рисунком, мы записываем информацию в хедер:

```
Header("Content-type: image/gif");
```

После этого сохраняем и закрываем рисунок. Все, готово, теперь каждый посетитель форума будет видеть новый рисунок и удивляться, как это вы так быстро умудряетесь менять свои авы ☺.

Второй аватар

Теперь дадим более сложный пример, с выводом текста на изображение. На аватаре либо подписи выведем текущую дату и время. Приготовьте рисунок, на который это все будет выводиться, назовите его **1.jpg** и разместите в каталоге со сценарием. Код сценария **avatar2.php**:

```
<?php
Header('Pragma: no-cache'); //запрет кэширования
```

Рис. 1

```
$pic = ImageCreateFromjpeg('1.jpg'); //открытие изображения
Header("Content-type: image/jpeg"); //указываем тип содержимого
$color=ImageColorAllocate($pic, 0, 0, 255); //цвет – темно-синий
ImageString($pic,5,55,50,date('d.m.Y'),$color); //выводим дату
ImageString($pic,5,55,70,date('H:i:s'),$color); //выводим время
Imagejpeg($pic); //сохраняем рисунок
ImageDestroy($pic); //закрываем рисунок
?>
```

В плане работы с рисунком здесь почти ничего не изменилось. С помощью функции `ImageString()` мы выводим текст на изображение. В нашем случае текстом является дата в формате `день.месяц.год` и время в

формате **час:минуты:секунды**, которое выводится ниже. При выводе текста мы определяем его размещение по ширине и высоте. Дата выводится со смещением на 55 пикселей вправо и 50 пикселей вниз, а время — на 55 пикселей вправо и 70 пикселей вниз. Таким образом, мы имеем дату, размещенную выше над временем (**рис. 1**).

Третий аватар

Этот пример подобен предыдущему, только вместо даты и времени мы будем показывать посетителю его IP, версию ОС и браузера. При виде такой информации на рисунке пользователи особенно удивляются ☺. Один чайник мне как-то написал на форуме приватное сообщение: «Ты не поверишь!!! Я не знаю, как это вышло, но у меня такой же браузер, ОС и даже IP, как у тебя!!!» ☺. М-да, ну что тут скажешь... Я решил не объяснять ему, как произошло такое чудо-совпадение ☺.

Итак, приготовьте рисунок, на котором будет выводиться данная информация, поместите его в один каталог с будущим сценарием и назовите **2.jpg**. Затем создайте здесь сценарий с именем **avatar3.php** и напишите в нем такой код:

```
<?php
$pic = ImageCreateFromjpeg('2.jpg'); //открываем заготовленный рисунок
```

Рис.2

```
Header("Content-type: image/jpeg"); //указываем, что это рисунок в формате JPEG
$color=ImageColorAllocate($pic, 0, 0, 255); //темно-синий цвет
//выводим на изображение IP-адрес посетителя
ImageString($pic,5,15,50,'IP:'.$_SERVER['REMOTE_ADDR'], $color);
//выводим на изображение ОС и версию браузера посетителя
ImageString($pic,5,15,70,$_SERVER['HTTP_USER_AGENT'],$color);
Imagejpeg($pic); //сохраняем изображение
ImageDestroy($pic); //закрываем изображение
?>
```

Теперь мы работаем с форматом JPEG, поэтому изменились функции работы с изображением, а также передаваемый хедер. Необходимые нам данные, которые мы выводим на изображение, находятся в переменных окружения **$_SERVER['REMOTE_ADDR']** (IP-адрес посетителя) и **$_SERVER ['HTTP_USER_AGENT']** (ОС и версия браузера посетителя).

Пример выполнения данного сценария показан на **рис. 2**. Так как я отлаживал этот сценарий у себя на localhost, то мой IP-адрес — 127.0.0.1.

Четвертый аватар

Теперь сделаем аватар, ориентированный на страну посетителя. Например, если форум читает участник из Росси, то он видит у нас аватар с русским флагом, если с Украины, то виден украинский флаг **рис. 3**. Для этого создайте каталог **flags** и скопируйте туда нарисованные, либо уже готовые изображения флагов. Для примера я взял три рисунка: **ru.gif**, **ua.gif** и **en.gif**. Рядом с каталогом **flags** создайте сценарий **avatar4.php** и напишите такой код:

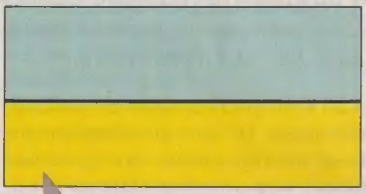


Рис.3

```
<?php
Header('Pragma: no-cache');
//узнаем язык интерфейса
$lang = $_SERVER['HTTP_ACCEPT_LANGUAGE'];
$img = ''; //очищаем переменную с информацией о языке
/* проверяем, какой язык интерфейса используется */
if (!(strpos($lang,'en') === true)) $img = 'flags/en.gif'; //английский
if (!(strpos($lang,'ru') === true)) $img = 'flags/ru.gif'; //русский
if (!(strpos($lang,'ua') === true)) $img = 'flags/ua.gif'; //украинский
if ($img === '') $img = 'flags/ua.gif'; /* если язык интерфейса пользователя не значится в нашем списке, то ставим на аватар родной украинский флаг */
$pic = ImageCreateFromgif($img);
Header("Content-type: image/gif");
Imagegif($pic);
ImageDestroy($pic);
?>
```

В построении изображения ничего не изменилось. Теперь перед тем как вывести картинку мы узнаем, какой язык интерфейса используется у пользователя, и на основе полученной информации выводим рисунок с изображением соответствующего флага.

Эпи.log

Как вы поняли, таким образом можно выводить на изображение много интересной информации. Чтобы отображалась картинка из скрипта, вы должны зайти в настройки своего профиля и найти там функции изменения аватара. Вам предлагается несколько способов отображения рисунка на аватаре — выберите вариант постоянной загрузки с внешнего сервера. Закачайте сценарий и все необходимые файлы на сервер, поддерживающий выполнение PHP-скриптов. После этого просто укажите адрес сценария (не рисунка) в качестве аватара — и все готово!

Окончание. Начало на стр. 28–30

науки, указываете количество букв, вводите, если нужно, дополнительную информацию и нажимаете кнопочку «Пуск» (не ту, что в левом углу экрана ОС Windows ☺). Через некоторое время помощник найдет подходящие слова и выдаст вам их список.

ИМХО. Вывод

На мой взгляд, работа, компании **«Кирилл и Мефодий»** (http://www.km.ru) выполнена на достойном уровне. Действительно огромное количество знаний уместилось на одном DVD.

Если вы не любите читать бумажные энциклопедии, если вы не пользовались прошлыми версиями БЭКМ... даже если вы никогда ничего не слышали об энциклопедиях ☺ — меняйте свое мнение, потому что эту энциклопедию почитать стоит.

(Согласитесь, эта статья не рекламная. Это рассказ о полезнейшем и интереснейшем софте, аргументированно отражающий отношение автора к теме. Так что, если и у вас, уважаемые читатели, есть сокровенные любимые IT-продукты, опишите их и присылайте материалы в редакцию. Познакомим с ними всех! — Прим. ред.).

Темная сторона Бейсика-3

Вячеслав КЛИМЕНКО
GamesMaker@rambler.ru

Иногда приятнее на все смотреть со стороны, а еще лучше — сверху. Создание двумерных игр немного проще трехмерных в плане сложных спецэффектов, просчетов динамики и реалистичных лиц персонажей. И все-таки для того, чтобы боевые единицы не расползлись по карте или не начали штурм своей базы, им нужно задать свой сценарий перемещений и реакций. Также их нужно уметь красиво нарисовать и одушевить (речь об анимации ☺).

Продолжение, начало см. в МК, №11(390), 13(392)

Спрайты — это основной материал для создания двумерных игр. С их помощью можно размещать на экране анимированные изображения, которые будут выступать в качестве персонажей, карты и т.д. На содержании в памяти может быть несколько десятков тысяч таких объектов, но лучше обходиться несколькими сотнями. Также к подобным инструментам можно отнести *объекты-блиттеры*, которые имеют подобные возможности и свойства.

Вспомним игру StarCraft. Если обратить внимание на конкретный объект, то можно точно назвать число изображений, из которых состоит его анимация. Это говорит о том, что необязательно роль последней должны играть файлы с данными анимации или видео. Для этого может быть достаточно несколько рисунков, которые можно даже сохранять в одном файле.

Рассмотрим на примере. Сделаем небольшую имитацию «неопознанного летающего объекта», который будет парить над землей и сталкиваться с себе подобным. Для этого нам понадобится каталог, в который нужно поместить три файла-рисунка: **obj.bmp** (ширина — 300 точек, высота — 150 точек), **fon.bmp** (640×480) и **obj2.bmp** (200×200). Первый будет изображением нашего героя. Особенность его такова: оно должно состоять из двух рисунков. С помощью ScreenShot'а я создал трехмерный объект и сфотографировал его сверху. Создайте что-то подобное **рис. 1** (главное, чтобы

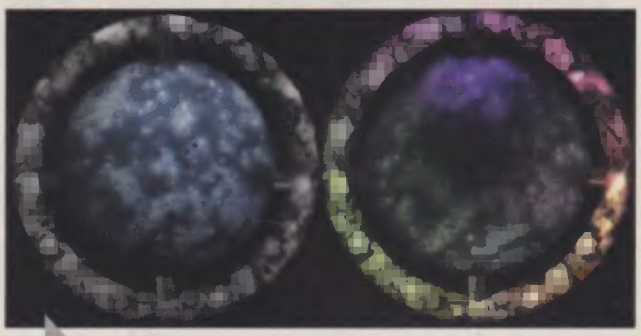


Рис.1

каждый НЛО был 150×150). Таким образом мы сможем создать анимацию — эффект подсвечивания объекта при движении. Далее создаем еще один, чтобы нашему герою не было скучно на чужой (а может, и своей ☺) планете. Размерами он будет чуть побольше (**рис. 2**). На художественных моментах надолго останавливаться не будем, потому создадим простенький пейзаж. На **рис. 3** показан мой фон — впрочем, он может быть каким угодно. Запускаем Dark Basic и сразу сохраняем проект в каталог с картинками, чтобы потом он не выдавал нехорошие сообщения, после чего пишем:

```
cls
sync on
sync rate 40
hide mouse
```

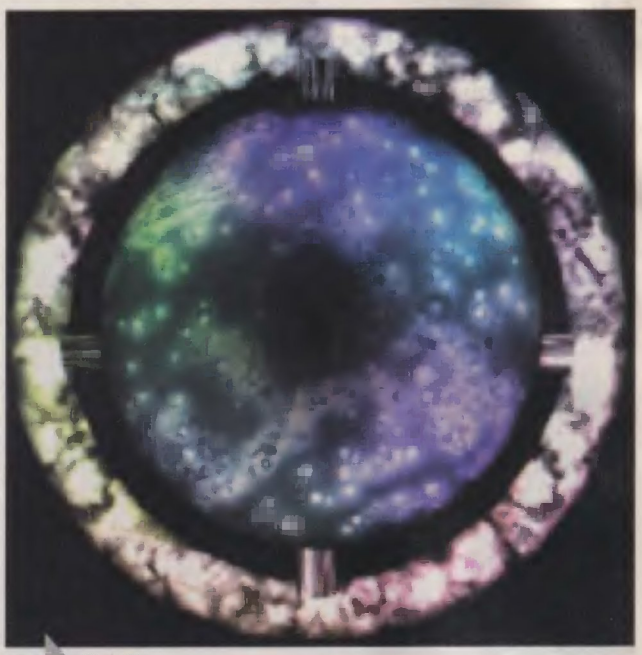


Рис.2

Рис.3

Тем самым мы очистили экран, включили синхронизацию кадров (40 fps) и спрятали мышку.

```
set text font "times new roman"
set text size 32
set text to bolditalic
text 220,220,"Load completed"
```

Немного практики с текстом. В результате этих команд в центре экрана появится надпись «Load completed». Причем, она будет иметь указанный нами шрифт, тип, размер и координаты.

```
rem Это для небольшой паузы перед началом (1с)
```

```
wait 1000
rem Загружаем фон и для реалистичности делаем его размытым
load bitmap "fon.bmp",0
blur bitmap 0,3
rem Загружаем рисунок НЛО
load bitmap "obj.bmp",1
get image 1,0,0,150,150
rem Создаем из него спрайт
sprite 1,200,200,1
rem Для определения состояния анимации
r=1
rem Загрузим для дальнейшего использования и НЛО «с подсветкой»
get image 2,150,0,300,150
rem Отметим начальные координаты НЛО
x=200
y=200
rem Создадим его «дружка»
load bitmap "obj2.bmp",2
get image 3,0,0,200,200
sprite 2,400,230,3
rem Основной цикл с обновлением экрана
do
rem Запоминаем текущие координаты на случай...
oldx=x
oldy=y
rem ...нажатия клавиш-курсоров
if upkey()=1
 y=y-3
rem Если не светится — запалим
 if r=1 then r=2 else r=1
rem Чтобы не улетело за пределы видимости
 gosub _walls
```

Немного остановимся и посмотрим на строчку `gosub _walls` — это переход на метку с возвратом. Где же она сама? Обычно метки и функции описываются в конце программы. Благодаря таким переходам и пользовательским функциям упрощается код игры. В конце кода мы обнаружим метку; также там располагаются команды для определения столкновения с краями экрана. Благодаря этому переходу с возвратом нам не придется копировать один и тот же код для обработки каждой клавиши. Но можно сделать и по-другому — описывать ситуации столкновения после нажатия клавиш и по необходимости размещать объект в предыдущих координатах.

```
endif
if downkey()=1
 y=y+3
 if r=1 then r=2 else r=1
 gosub _walls
endif
if leftkey()=1
 x=x-3
 if r=1 then r=2 else r=1
 gosub _walls
endif
if rightkey()=1
 x=x+3
 if r=1 then r=2 else r=1
 gosub _walls
endif
rem Размещаем НЛО и загружаем нужную картинку (с подсветкой или без)
sprite 1,x,y,r
rem Тела все-таки твердые
 if sprite collision(1,0)>0
  x=oldx
  y=oldy
  sprite 1,x,y,r
 endif
```

В случае столкновения мы можем вернуть объект в предыдущее положение. Заметим, что проще обнаружить столкновение двух плоских тарелок, чем двух летающих трехмерных драконов ☺.

```
sync
loop
rem Здесь проверяем на выход из области экрана
_walls:
if (x<0) or (y<0) or (x>490) or (y>330)
 x=oldx
 y=oldy
endif
rem И возвращаемся
return
rem Очистим немного память
delete sprite 1
delete sprite 2
delete image 1
delete image 2
delete image 3
delete bitmap 0
delete bitmap 1
delete bitmap 2
rem Конец
end
```

Теперь сохраняем, компилируем и запускаем. Сначала появляется текст с информацией о состоянии загрузки (можно вывести, например, информацию об игре), потом должна появиться пара НЛО, один из которых управляется клавишами-курсорами (**рис. 4**).

Рис.4

Со спрайтами можно вытворять что угодно:

- ✓ устанавливать/выключать режим восстановления фона:

SET SPRITE Номер спрайта, Сохранение фона, Прозрачность

- ✓ зеркально отражать (по горизонтали):

MIRROR SPRITE Номер спрайта

- ✓ переворачивать по вертикали:

FLIP SPRITE Номер спрайта

- ✓ увеличивать/уменьшать размеры:

SCALE SPRITE Номер спрайта, Коэффициент масштабирования

- ✓ сжимать и растягивать:

STRETCH SPRITE Номер спрайта, Коэффициент масштабирования по оси X, Коэффициент масштабирования по оси Y

Спрайты и объекты-блиттеры выступают также в роли спецэффектов в трехмерных играх. Приведенный пример демонстрирует один из нескольких методов создания двумерных игр, каковых в настоящее время хватает. Вспомните War Craft: Frozen Throne — игру сложно отнести к «бродилкам», но это и не совсем стратегия; она состоит из 3D-объектов, что делает ее более реалистичной. В целом, не стоит спешить с выбором типа будущей игры — никогда не поздно развернуть или поднять камеру.

В следующий раз мы рассмотрим некоторые хитрости 3D, покрутим камерой и затянем все туманом (атмосферным ☺).

Пришло время страдать

Разработчик: Surreal Software
Издатель: Midway Games
Издатель в России: «Новый Диск»
Минимальные системные требования: Microsoft Windows 98/Me/2000/XP, процессор Pentium 3 1 ГГц, 128 Мб оперативной памяти, 2 Гб свободного места на жестком диске, видеоадаптер с памятью 32 Мб, совместимый с DirectX 8.0, звуковая карта, совместимая с DirectX 9.0b, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков

Роман АЙДИБАЛОВ aka Deathknight
(при поддержке Лепрекона)

Немного философии

Знаете, я часто задавался вопросом: «Что же есть такого-эдакого в компьютерных играх, в чем их притягательность, как им удается побуждать играть нас снова и снова?» Словно одержимые, мы припадаем к экранам мониторов, и... буквально

выпадаем из этого мира. Подобное чувство знакомо каждому геймеру. Мы называем это «увлечением хорошим геймплеем», «бешеным драйвом», «экшеном» и т.п. Общественное мнение не столь либерально и именует тот же феномен «киберзависимостью», «компьютерным зомбированием» и т.д., старательно подбирая нелестные эпитеты. Как бы там ни было, старшее поколение продолжает ругать (не все, есть и исключения! — *Прим. Лепрекона*), а мы... играть и играть! Особенно если есть во что.

И горе родным, горе школе и институту, горе всем работам и подработкам — они нас долго еще не увидят!!! Ибо настал час великой боли, настал час ужаса, пришло время пролить кровь, пришло время страдать!!! Игра **The Suffering: Ties that bind** даст нам это!

Свершилось!

Наконец-то все фанаты оригинального Suffering'а могут ликовать — компания **Surreal Software** произвела на свет продолжение (ИМХО: культового!) экшен-хоррора The Suffering: Ties that bind. Я думаю, нет нужды напоминать, какой эффект вызвало появление первой части, по праву (снова ИМХО!) названной «хитом сезона». Основываясь на собственном опыте, хочу сказать, что не так уж часто разработчики балуют обладателей PC хорошими (действительно хорошими!) играми жанра «хоррор-TPS». Из достойных упоминания — кроме, конечно, «великого и ужасного» *Silent Hill*'а — на ум приходит лишь *The Thing*, *Coldfear* и *Hitman*. Если знаете больше — добавьте в список (только без *Obscure*, ладно?). Уникальность Suffering'а состоит в том, что он не только гармонично совместил в себе удачный порт, атмосферный геймплей и относительно скромные требования. Этой игре повезло занять свою особую нишу в игровом пространстве и... в душах геймеров! Мы жаждали крови и зрелищ — мы их получили. Ну, а в продолжении их еще больше! ☺ Разработчики остались верны себе: больше монстров, больше оружия (как холодного, так и огнестрельного), новые фишки и возможности.

Welcome to Baltimore...

Сюжет второй части является логическим продолжением первой: выжив в коридорах смерти тюрьмы Эббот и покинув адский остров Карнэйт, главный герой Торк приплывает в свой родной Балтимор. С первых моментов игры ясно: покой нам только снится. Да, если честно, даже и не снится... ☺ Нашего героя снова мучают кошмарные видения, образы жены и детей. Появляется некто третий — Блэкмор, психопат и отъявленный негодяй, своего рода темный двойник Торка. В сравнении с ним Торк смотрится воистину воплощением добродетели! Сам же Балтимор — в огне: повсюду монстры, смерть и кровь, а тут еще загадочная дама Jordan, которая ведет свою игру... Нам снова придется быть «черным мессией», спасая тех, кто выжил, или... забирая их жалкие жизни!

У Торка простой выбор: или страдать и умереть, или... страдать и страдать!!!

Итак... Страдай!!!

О, да, вы будете страдать, вам будет страшно, очень страшно, вы не сможете спокойно вздохнуть, не сможете расслабиться, не сможете... Вы возжелаете смерти, легкой смерти, словно дуновения ледяного ветра, словно свободного падения в межреальность, сладкого и вечного сна, но... вы ее не получите...

«Мы ждали тебя, Торк, ждали слишком долго... Ты думал, что все позади, что ты сбежал от нас, а мы остались на острове Карнэйт, что ты искупил свою вину... Глупец! Куда ты, туда и мы, мы в тебе, в твоей больной голове, в твоей черной душе... Ты никогда не сможешь искупить свою вину, ты никогда не расплатишься... мы... уже близко... мы... идем за тобой...»

«Твари, вы здесь?» — спросил Торк. «Мы здесь», — ответили твари

Улицы темны и туманны... Тишину нарушают лишь рев пожаров и крики умирающих... Ветер гоняет обрывки газет и всякий хлам... Вот я и дома... Я вернулся, я спасся, я выжил, но теперь, глядя на этот ад, в который превратился Балтимор, я спрашиваю себя: «А нужно ли было?» Пуля в голову, прыжок с утеса и... все. Покой, веч-

ный покой обещают темные воды... Так зачем бороться? Ради чего все эти боль, кровь и смерть? Или я обречен жить с этим проклятьем? Нет ответа... Молчание мертвых, которые пялятся пустыми глазницами... Никого вроде не... Трррр!!! Что это? Кажется, я слышал это раньше, этот лязг металла и скрежет лезвий... Я вижу!!! Я вижу тебя, тварь!!! И я помню тебя, помню, как десятками убивал таких, как ты, на острове! Ну, давай же, давай!!!

Размахивая четырьмя лезвиями, заменяющими ему руки и ноги, ко мне стремительно приближалось нечто, весьма отдаленно напоминающее человека. Вот оно напряглось... прыгнуло вперед... В последний момент я сумел увернуться, а тварь стала неловко тормозить... Развернуться я ему уже не позволил... Я отстрелил ему руку и оно упало на землю, истекая кровью и дергаясь в конвульсиях...

...Я узнал этот двор... Все до боли знакомо... и эта дверь... в щепки!!! Меня обдало жаром... Бешено визжа, предо мной пронеслась тварь, словно сотканная из пламенных струй... Черт!!! Как больно!!! Я же горю!!! Сдохни, сволочь!!! Я ведь разрядил в тебя две обоймы, когда же ты сдохнешь?! О, вроде бы все, но... какая боль!!! Я не могу этого вынести!!! Что это за банка? Написано «Xombium. С любовью и заботой от Dr. Killjoy». Ха! Вот так насмешил «заботливый» доктор! Ну да, я готов на все, лишь бы только стало легче, иначе я

сойду с ума! Аааа... хорошо... Так намного лучше. Нужно будет впредь быть внимательнее, может, это лекарство будет валяться где-то еще.

Теперь вы меня не возьмете! Я знаю, где найти оружие и медикаменты, я знаю, где вы прячетесь. Знайте и вы: я приду и выкурю вас из ваших зловонных нор! Посмотрим, кто на кого будет охотиться!.. Агрх!!!

...Оно сбило меня с ног, его пасть тянется к моему горлу!!! Получи! Посмотрим, как тебе понравится выстрел вплотную из обреза! Что, больно? Не нравится? Черт, оно здесь не одно, их много!!! Ну что ж, подходите за своей порцией свинца! Die! Die! Die!

Бой был жарким и кровавым... я страдал, я убивал — как всегда... И, как всегда, я победил. Победил, несмотря на усталость и боль от ран. Мне кажется, так было всегда... Возможно, так будет всегда, а самоубийство — слишком милосердная участь... Или, может, слишком много «всегда» в моей жизни? Может, настало время слова «никогда»? Так или иначе, я собираюсь выяснить, кто стоит за этим, и когда я его найду...

Ваш арсенал для ваших тварей

Новая игра, новые монстры, новые сражения и новые стальные стволы. Для большего количества монстров — больше оружия, не так ли? Разработчики и здесь не подкачали, в вашем распоряжении пистолет-кольт, шотган (куда ж без него!), револьвер, двуствольный обрез, пистолет-автомат, скорострельный автомат, автомат системы Томсона, пулемет, гранатомет и (вы не поверите!) ракетный комплекс «Игла». С помощью этого оружия вы сможете уравнять шансы и устроить вашим оппонентам настоящий свинцовый дождь! Не верите — проверьте!

Кстати, кто не знает — такое оружие, как кольт, револьвер, обрез и пистолет-автомат можно держать одновременно в двух руках, что увеличивает вашу огневую мощь и время до следующей перезарядки (Джек Слэйт смеется, глядя на это. — *Прим Лепрекона*).

Также в наличии есть гранаты и «спецкровавожесткие» предметы — водопроводная труба, нож и пожарный топор. В некоторых моментах игры эти штуки будут вам просто необходимы, а в некоторых служат для эстетизации страданий. Ведь это «Сафферинг»!

Меня зовут Торк!!!

В общем и целом, разработчики остались верны традициям оригинального The Suffering, решив не портить продолжение сомнительными нововведениями типа четырехмерного звука и сверхточных шейдеров версии 1.012345. Единственное, на что обращаешь внимание, это некоторая доля RPG, которая реализована в игре посредством уровня морали героя. Так, например, если Торк будет помогать немногим выжившим и не будет убивать тех, кто на него не нападает, то ему будет являться «светлый» образ его жены, ну, а если нет, то... привыкайте к кошмарам и голосу психопата Блэкмора в вашей голове.

Теперь ничто не будет забыто! У вас есть два пути: путь зла и путь добра, так что выбор за вами! Больше хороших поступков — уровень морали будет заполняться в «светлую» сторону и вам откроются новые суперспособности во время пребывания в форме монстра. Вы будете поражены, когда увидите, как Торк зависает в воздухе и в следующую секунду превращается в «сердце шторма», разрывая на куски всех врагов в округе! Круто? Погодите, будет еще круче! Крушите, рвите, втаптывайте в грязь, купайтесь в потоках крови! Вы всесильны, вы могучи, вы — равны Богу!!! Однако будьте осторожны: экономно расходуйте форму монстра, поскольку на вашем пути будут попадаться твари, закованные в броню, и убить их можно будет только с помощью ваших спецспособностей. Не хотите создавать шторм? Пожалуйста — пулеметные дула, вросшие в Торка, выметут всю нечисть из коридоров, а та, что осталась в живых, уберется сама!

Есть и некоторая доля интерактивности: можно передвигать ящики, открывать двери пинком ноги, занимать стационарные пулеметы и даже... спускать воду в унитазе ☺.

Но в то же время, сказать по правде, играть стало сложнее: наряду с различными возможностями появилось много «невозможностей», что сильно огорчает. Теперь мы не можем носить с собой весь арсенал оружия — только два вида ☹. Также нельзя набирать аптечки про запас, а значит, нельзя подлечиться именно тогда, когда это нужно. (А лично меня гнетет и слегка злит отсутствие монстров, дерущихся между собой в свободное от погони за Торком время. Ведь они друг друга просто нэнавыдят! — *Прим. Лепрекона*).

Графика и звук

Это не *Half-Life 2*, не *Doom*, не *F.E.A.R.* Но мне лично нравится. Нет, правда. Графика приятная и даже немного с оттенком мрачности (окровавленные стены, обезглавленные трупы — что вам еще надо?!), все это вкупе с отличным звуком создает неподражаемую атмосферу!

Глюки и баги

Кроме «залипаний» текстур никакой крамолы я не заметил. Sorry! Глюки, безусловно, есть, ведь графический движок не подвергался кардинальным изменениям, а порт — он и в Африке порт, но... важно ли это? Хотите — ищите сами, если вам интересно!

Вывод

Игра **The Suffering** и **The Suffering: Ties that bind** по праву может носить титул одной из самых атмосферных гейм. В этом она способна потягаться даже с легендарным *Manhunt*'ом. Ну, а геймплеем, «фаршем» из монстров, оригинальной задумкой, кульминацией и развязкой — даже оставить далеко позади! Иногда it's good to be bad, иногда нужно сделать выбор. Игра даст вам все это, вы не останетесь равнодушным зрителем... вы... не сможете...

P.S. Вчера начал уровень Impossible...

Окончание. Начало на стр. 31

по годам. Для его создания нужно выполнить команду **Graphs>3D Sequential Graphs>Raw Data Plots**, в появившемся окне нажать на кнопку **Variables**, выделить все элементы списка (**Select All**) и нажать OK. На **рис. 4** мы видим результат такого деяния. Чуть выше размещается тулбар с элементами управления данным графиком. Например, при нажатии на **3D Rotation Control** появится окно, в котором можно рассматривать его с любой стороны. Вторая функция программы — аналитические подсчеты. Для получения некоторых основных статистических вычислений нужно выполнить команду **Statistics>Basic Statistics/Tables>Ok**. Должно появиться окно с несколькими закладками. Переходим на вторую (**Advanced**) — она также делится на 3 области: **Location**, **Variation**, **Percentiles**. Допустим, нам нужно знать минимальные и максимальные значения по столбцам. Для этого нажимаем на кнопку **Variables**, выбираем все года, нажимаем OK, ставим галочку в пункте **Minimum&maximum**, убираем со всех остальных пунктов и жмем **Summary**. Как видно на **рис. 5**, можно быстро и легко произвести анализ данных (представьте, что у вас строчек более тысячи, а в кармане — наоборот ☺).

	Descriptive Statistics (Spreadshee	
Variable	Minimum	Maximum
2003	111,0000	1058,000
2004	83,0000	913,000
2005	86,0000	1104,000
2006	78,0000	758,000

Рис.5

Что еще ?

Statistica содержит в себе возможность записи, загрузки или изменения макросов, написанных на VB (расширение **.svb**). Пункт **Options** позволяет произвести настройку программы вплоть до малейших деталей: цвета, шрифты, стили и т.п. Есть возможность графического отображения данных каким угодно образом — двух- или трехмерные графики, планы, рельефные поверхности. Число поддерживаемых файлов для импорта-экспорта превышает несколько десятков.

Беседка «Моего компьютера»

ТРУРЛЬ
reader@mycomp.com.ua

«Каждый сам себе биограф, а жизнь только вносит свои коррективы...»

Компьютер — идеальный тестовый полигон.

Не только для обкатки своих программ и бета-тестерства чужих.

Но.

Он прекрасное средство для тестирования... СЕБЯ.

«Привет! Вот сижу вечерком, читаю нашу с вами Беседку... И встречаю статью в №10 о странных "событиях" с компьютерами, которые никто вроде не может объяснить... Читаю и прямо вижу знакомое: ведь сколько раз со мной происходили такие вещи, а я не уделял этому особого внимания.

А теперь понял, какое логическое объяснение можно найти.

Куча самых разнообразных глюков моего домашнего PC привела меня к заключению: НИКОГДА НЕ СЧИТАЙ, ЧТО КОМПЬЮТЕР ТУПЕЕ ТЕБЯ, И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ НЕ ИСПЫТЫВАЙ СТРАХА ПЕРЕД ЕГО МОЩЬЮ. Ведь, в конце концов, ты рано или поздно убедишься (или, лучше будет сказать, тебя заставят убедиться) в обратном.

Я просто хочу объяснить: такие чувства, как гордыня и страх, для человека крайне губительны. Но они, к сожалению, часто берут верх в управлении нашей жизнью.

Приведу свой пример. Когда мне впервые привезли, установили и настроили комп, я был полный "ноль" в информационных технологиях. Никогда даже к клавиатуре не прикасался! Мне только показали, как пользоваться мышкой, открывать Word и распечатывать — все! Дальше дело было за мной.

Но вот что интересно. Когда мастер устанавливал и настраивал Windows, он, как я заметил, заходил несколько раз в какой-то "синий экран" (тогда я так называл BIOS). Он там быстро — раз, два, нажал, вышел... И после этого у меня появился страх, связанный с этим "синим экраном": а что если я туда случайно зайду, я же ничего не умею, как я оттуда выйду?

И этот страх у меня был долго, пока в один прекрасный день то ли случайно, то ли по воле судьбы каким-то образом нажал на DEL при загрузке и... Вы, наверное, уже догадались, куда попал: в BIOS, в этот самый "синий экран"! Вот и материализовался мой страх. Я был просто в панике, я не знал, что делать, пока наконец не сообразил заглянуть в инструкцию по материнке. Оказалось же, что этот самый BIOS в тысячу раз элементарней того же Word'а! А ведь я его так страшился!

Подобных случаев было много. И все они были связаны либо со страхом перед неизвестным, либо с чрезмерной самоуверенностью. С точки зрения материалистических понятий, все это объяснить сложно, я бы даже сказал, невозможно. Но факт остается фактом. Страх — наш главный враг, и нам надо с ним бороться. Тогда многим станет легче жить!» **M. Nickson**

Для внушительного количества компьютерщиков это очень полезное письмо. Оно подтверждает их взгляды: эти люди привыкли с уважением относиться к устройствам и сущностям, которые выше их понимания. И это правильно!

Есть еще одна группа юзеров. Прямо противоположная. Этих нужно, наоборот, тормозить и сдерживать. Потому что они не думают о последствиях и занимаются тем, что в других ситуациях называют «экстремальные виды спорта». Но, если, навернувшись со скейтборда, можно на время повредить отдельные конечности, то пере_недо_разогнав процессор или недо_пере_форматировав винчестер, можно лишиться железного друга навсегда.

Поэтому интересна эволюция юзеров. Каких представителей больше в начале? Переходят ли они из одного племени в другое? Как быстро развиваются в них разрушительные и созидательные способности? И какую роль в этом играет стоимость угробленных девайсов?

Видите, вопросов много. Помочь с ответами на них можете только вы. Именно вы! Независимо от возраста, профессионального уровня и темперамента. Просто вспомните, как у вас все начиналось, и расскажите Трурлю.

Мы же, обладая редакционными статистически-аналитическими способностями (типа, у нас даже Ексель установлен) постараемся организовать журнал так, чтобы как можно полнее удовлетворить ваши запросы.

«Мы все учились понемногу...»

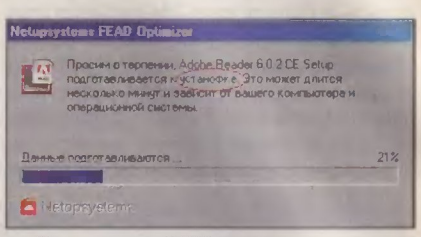
Однажды переписывались мы с одним добрым читателем. Он рассказывал для Беседки множество интересных и полезных баек и советов. Одно только тормозило наше общение: очень уж юзер не дружил с правильнописанием. На Трурлевы укоризны он однажды ответствовал весьма афористично. И фраза эта теперь смиряет периодические профессиональные истерики наших литературных редакторов.

Так вот, читатель написал: *«А меня так учили...»*

Вот мы и приумолкли: ну что мы можем сделать после того, как с человеком поработали учителя, которые сами в педвузе учились на тройки?

Мы можем только призывать его напрягать все орфографические способности в тех ситуациях, когда грамотность обязательна. Ну, к примеру, если читатель локализирует иноязычный софт. Иначе может получаться вот такая несерьезная ситуация.

«Доброго всем времени суток. Редко кто в последнее время (и не только в Инете) не встречался с «падонкафским» жаргоном. Но вот чтоб программа при установке так разговаривала, да еще какая — Adobe reader!



Это версия 6.02_rus так отличилась. Остальные версии разговаривают нормально». **Konstantin**

Правъда, мраккъ???

«Даже мелкие промахи можно исправить с помощью грубых ошибок...»

«Здравствуйте, Трурль. Интересная история случилась на днях в школе.

Дело в том, что один друг, смеясь над своим неумением пользоваться компом, заявил, что он «ламер». Я тут же указал ему на ошибку.

А дело в том, говорил я другу, что ламер — это не тот человек, который «ломает» систему и технику по неумению, а тот, что умышлено взламывает серверы с целью получения кодов активаций, номеров и т.п. Данную информацию я вычитал в одной энциклопедии, но не собираюсь ее рекламировать...

Про ламера как незнайку ему сказал его папа — один из лучших мастеров по ремонту ПК в городе.

Книга для меня — тоже серьезный источник, но друг ей не поверил. В связи с тем, что мы с его отцом встретиться не смогли, мы решили, что лучший знаток компов — Трурль, он и будет нам судьей (если ты не против).

Что мы сейчас хотим узнать: какая информация, по твоему мнению, правильная? Она будет нами восприниматься как правильная до уточнения фактов...» **Андрей**

Видали, какие филологические страсти кипят среди компьютерщиков? И какие интересные версии терминов гуляют в их рядах. Но от удивлений нам пора переходить к пояснениям, тем более, что после гигантской лести насчет «лучшего знатока компов» Трурль уже не имеет права отступать. Поэтому, пока пишутся строки: «Видишь ли, Андрей, то, что я

тебе скажу, есть тоже ИМХО...» Яндекс вовсю ищет определения термина...

И вот что притащили его сети.

Определение материалистичное: «ламер — это прозвище, которым люди, претендующие на продвинутость в компьютерном деле, именуют тех, кто, по их мнению, плохо в этом разбирается».

Определение метафизическое: «ламеры — это такие люди, от которых исчезают программы и данные и перестают работать компьютеры» (http://temp.trans-real.ru/articles.asp?id=4&page=4).

Определение наукообразное: «ламеры — это субъекты, начинающие какую-либо деятельность в компьютерно-информационной подсреде и имеющие в ней только поверхностные знания» (www.cstrike-idw.com/lamus.htm).

Брррр, как бюрократически формально сказано. Так и хочется отметить: «только ламер может так выражать свои мысли».

И можно было бы уже остановиться, так как ситуация проясняется. Но в Сети есть еще столько интересных фраз! Так что еще читайте пару.

Определение поэтическое: «ламер — это чайник, который уверен, что он круто заварен» (http://www.liveinternet.ru/users/ z27).

Определение уважительное: «ламеры — самый ценный материал для софтверной промышленности, потому что совместимость с ламерами — это идеал развития компьютерной техники» (http://www.webplanet.ru/news/focus/2004/2/6/lamer.html).

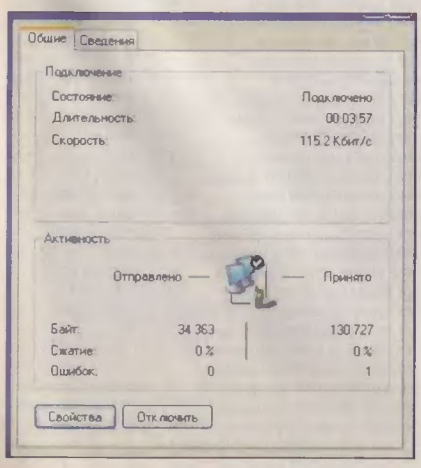
Записки охотника

Охота за компьютерными странностями — это дело, требующее терпения, наблюдательности, а также и удачи, потому что глюк — штука осторожная, пугливая, и добыть его может только профессиональный охотник. Такой, как уже известный вам по публикациям в МК **Kiber-Mazai**.

Кстати, он не только «поймал глюк», но и приручил его — что еще более уникально.

«Совсем недавно, в МК, №390, МК-шники завели дискуссию о глюках.

Продолжаю. Вчера вечером, когда я вышел в Интернет, меня ожидал приятный сюрприз. Старенький модем на 56 Кбит/с (обычный dial-up) вместо привычных 49.2 Кбит/с самовольно разогнался до 115 Кбит/с!!!



Что сказать? В течение трех часов из Инета я не вылезал ☺ — качал, качал, качал и качал. Как потом оказалось, не зря — утром все стало на свои места.

Но скриншот и почти 30 Мб скачанной информации (3D-pack для моделирования карт в Source и парочка мультов) я все-таки успел прихватить.

Как обычно бывает с поэтами, после каждого чуда они хватаются за перья и бегут писать:

* * *

Я помню чудное мгновенье,
Когда увидел краем зренья
Я диал-ап соединенье
На скорости 105 и 2.

К слову...

«Привет, Трурль! К слову — о вирусописателях.

Тут один программер ненормальный бегает и кричит: «Давайте бабок заработаем! Я буду вирусы писать, он — антивирусы, а ты — операционки, под которыми все это будет работать...»

Звучит печально как-то... Получается, все в сговоре против бедного юзера...» **Т-34**

Много раз мы пытались найти действенное средство против вирусописателей. Мы корыстно думали, что, если вы нам таковое подскажете, то мы его запатентуем (с вашим участием), продадим Майкрософту или его другу Касперскому (тоже хороший человек), разбогатеем неслыханно — и наконец подешевеем для читателей в розничной продаже.

А потом убедились, что никаких конструктивных читательских предложений, кроме как «побить лицо плохим людям», мы не получаем.

Но.

Зато мы убедились, что в области ругательств наши читатели профессионалы. Такиие выражения мы от них иногда получаем!

И поняли, что именно эту способность следует использовать на общее благо.

Потому как — взрослый, опытный, наученный компьютерной жизнью человек может так терминологически приложить негодяя, что... может, даже того проймет...

Вдруг хоть один из ста злодеев перестанет делать гадости?

1 из 100.

Это, знаете ли, будет одной из самых серьезных побед над зловредностью во всей IT-шной отрасли!

Напоминалка

Уважаемые Беседочники! Давно вы что-то не радовали своих собратьев по этому уютному дачному домику для общих приятных разговоров новыми хокку. Уж не иссякли ли ваши способности к философскому обобщению видимых и осязаемых компьютерных сущностей?

Этот спад произошел, очевидно, потому, что смена времен года обратила ваше внимание на другие весенние интересности. Так и о них можете нам писать. Вы заметили, что в Беседке запретных тем нет вообще!

А может, это потому, что вы нашли способ еще более лаконично выразить свое мнение по журнальной тематике?

Мы заметили, что таки да!

Однострочия. Оказывается, это вполне достаточный формат, чтобы явить свои откровения по поводу огромного диапазона компьютерных явлений. И это откровение притом можно распечатать, отламинировать и наклеить на... знаете, на сколько всего его можно наклеить?!

«Привет, сидел вот на уроке и читал МК. Ну и решил написать про наклейки на разные части компьютера.

На клаву: **«Руки!.. Мыл?»**

На системник: **«Нажимать лбом»** *и стрелочки к ресету.*

На сканер: **«Без пошлостей, пожалуйста»** и **«Хлопнешь крышкой — умрешь от 220».**

Внутри на крышке системника: **«Оно тебе надо?»**

На привод CD: **«Стартовая площадка для НЛО».**

На монитор: **«Отвернитесь... Я стесняюсь».**

На мышь: **«Щелкать — нежно».**

Астаха

Тему развивает (именно развивает, потому что раскрывает в ней невиданные до этого момента возможности) **Яків Ковальський**:

«Також хочу запропонувати альтернативу звичайним наклейкам на ПК: це поправки до крилатих виразів та історичних подій.

Нижче наводжу кілька прикладів».

«Процесор згорів — хай живе Процесор!»

«Бійтесь спамерів, що дари приносять»

«Всі шляхи ведуть до Home Page»

«Хто пише вірус, від вірусу й загине»

«Мій комп — моя фортеця»

HKEY_CLASSES_ANIMAL

Мы уже договорились сегодня, что компьютера не стоит бояться и не следует считать его глупым.

Но чтобы распознавать поведение компа, нужно уметь постигать логику его действий. То есть временами становиться на его точку зрения. Умение это нужно тренировать. Лучший способ повысить наблюдательность — завести себе домашнее животное. Оно «включено» круглосуточно и внимания обращает на себя гораздо больше, чем компьютер. Пример подает **zikal shura**:

«У меня в доме живет кошка. Она задумчиво смотрит во двор, и ее умные уши что-то выслушивают. О, я понимаю древних египтян.

* * *

Моя кошка мягкой лапкою
легонько трогает «мышку».
Кошка с желтыми глазами
думает: «Какие же эти людишки...
Какие тусклые у них мыслишки...
У нас и так жизнь короткая...
Неужели нельзя покрыть "мышку" серою шерсткою?»

Цены

Цену

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

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...
Космічні швидкості – безмежні враження

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

MagicColor MagicBright² MagicContrast MagicTune™

MagicSpeed

2ms

SyncMaster 740BF/940BF

МТІ	(044) 4583434	ДатаЛюкс	(044) 2496303
Фокстрот ІТ	(044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)	Рома	(061) 2209622, 2209621, 2209615
Алгрі	(0482) 301450, 301451	Прексим-Д	(048) 7772277, 7772266

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

www.samsung.ua

SAMSUNG