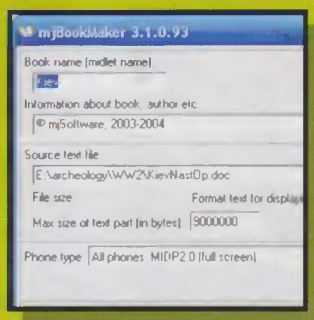
Еженедельный источник полезной информации

МОЙ КОМПЬЮТЕР

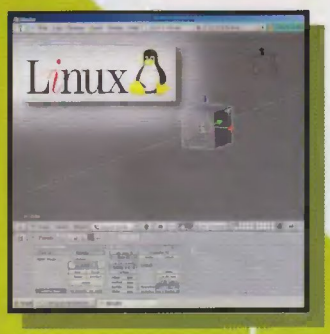
#25
25 (404)
19.06-26.06.2006



#мАбила
Библиотека в кармане

Ищете альтернативу бумажным, электронным и распечатанным книгам? Мобильный телефон вам в помощь! Разместить книги в мобильнике, оказывается, на удивление просто. Сделать это можно двумя путями: скачать и установить уже готовую книгу или сделать java-книгу самому.

34



#Репортаж
Ренессанс с Востока

Интересные новинки от компании Samsung в рамках Samsung Digital Renaissance 2006 представлены с 3 июня по 11 июля в Киеве, Днепропетровске, Запорожье, Донецке, Харькове, Одессе и Львове. Среди новинок — тонкие мобильные телефоны, МФУ, ноутбуки, ЖК-телевизоры и даже роботизированный пылесос.

стр.15

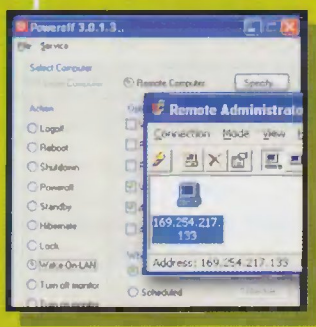
#Компас
Linux под вопросом, или Вопросы по Linux

Зачем нам еще одна операционная система, если есть белая и пушистая Windows? Linux — это полноценная ОС? В чем же принципиальное различие между Windows и Linux? Ответы на эти и другие актуальные вопросы вы найдете в статье.

26

#Самострой
Длинная рука помощи

36



Если вы подключены к локальной сети, то время от времени вас наверняка просят помочь настроить (установить, удалить, посмотреть, поюзать) что-либо. Вскоре беготня надоедает. Давайте попробуем делать все это и даже больше, не отходя от своего компьютера.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 35327

WWW.MYCOMPUTER.UA

Спешите до 10 июня подписаться на второе полугодие! Вас ждут ценные призы!

Почитайте наши байты, посетите наши сайты: www.igrograd.ua www.mkportal.org www.rf.com.ua

ISSN 1819-8708

9771819870009

Издательский дом «Мой компьютер» — My Computer Publishing House

просто Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...
Космічні швидкості – безмежні враження

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

MagicColor MagicBright² MagicContrast MagicTune™

MagicSpeed

2ms

SyncMaster 740BF/940BF

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

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

www.samsung.ua

SAMSUNG

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» № 25,
19.06.2006. 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», 1998–2006.
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: Дмитрий Василенко.
Художники: Федор Сергеев, Елена Маслова.
Корректор: Елена Харитоненко.
Разработка дизайна: © студия «J.K.™Design», Николай Литвиненко.
Директор по маркетингу и PR: Борис Сидюк
Отдел маркетинга: Надежда Николаева, Роман Бураковский.
Реклама:Валентина Маркевич-Кравченко.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Сбыт: Елена Семенова, Оксана Квитка.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можаев.
Отдел полиграфии: Игорь Ильченко.
Экспедирование: Михаил Ковальчук.
Разработка Web-сайта:
© студия «J.K.™Design».
Поддержка Web-сайта: Ростислав Стрелковский.
Пред. Издательского дома в Харькове:
Вячеслав Белов (viacheslavb@ua.fm)
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «ТУ-ПРИНТ» тел: (044) 464-7321
Печать: Типография ТМ «Мандарин»,
ТзОВ «Видавнича група "Експрес"» (Львівська обл., Яворівський р-н, с. Рясне Руське, вул. Свободи, 5
тел.: (0322) 97-4768)
Зак № **2513**
Печать обложки: Типография «День Печати»
тел.: (044) 559-2655
Цена договорная.

ВНИМАНИЕ, ПРОМОКАЦИЯ

Условия конкурса на странице 4

ОГЛАВЛЕНИЕ

01 Kabon PJATAK
Карлсон, который еще не живет на крыше
Обзор сайтов о ветроэнергетике.
стр. 12-14 — 01

02 Олег ФЕДОРОВ
Ренессанс с Востока
Репортаж с цифрового шоу Samsung Digital Renaissance 2006.
стр. 15-17 — 02

03 Виталий КЛЕЦКО
Компьютерный «видик»
Изучаем внутренний TV-тюнер GoTView PCI DVD2 Deluxe.
стр. 18-20 — 03

04 Олег ФЕДОРОВ
Горячий цвет
Термосублимационный офисный принтер Phaser 8500.
стр. 22-24, 28 — 04

05 Сергей ЯРЕМЧУК
Linux под вопросом, или Вопросы по Linux
Ответы на актуальные читательские вопросы.
стр.26-28 — 05

06 Сергей и Марина БОНДАРЕНКО
Фотоманипуляции
Редактирование портретов в Фотошопе.
стр. 29-32 — 06

07 Алексей ЗАМКОВОЙ
Библиотека в кармане
Как создать личную библиотеку на мобилке?
стр. 34-35 — 07

08 Павел КОРЯКО
Длинная рука помощи
Утилиты для организации удаленного управления компьютером.
стр. 36-37 — 08

09 Кирилл СИМОНОВ aka WINsoft
Как нам обустроить Нюку
Модули к PHP-Nuke для создания гостевых книг.
стр. 38, 41 — 09

10 Вячеслав КЛИМЕНКО
Играем блиц
Работа со светом и анимацией в Blitz-3D.
стр. 39-41 — 10

11 Виктор В. ПУШКАР
Микрозаметки из microlaboратории
Тест колонок фирмы Microlab.
стр. 42-43 — 11

12 ТРУРЛЬ
Беседка «Моего компьютера»
Будни игростроителей.
стр. 44-45 — 12

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.

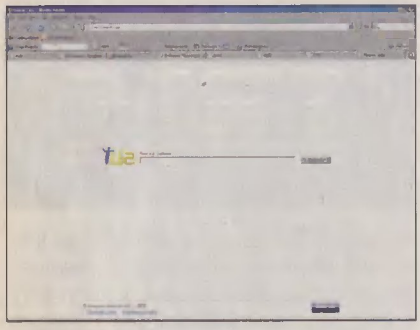
Вы можете отсылать любое количество SMS за любой из предложенных вариантов ответов. Результаты опроса будут обязательно учтены нами при формировании номеров «МК».

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

ИНТЕРНЕТ

Айда искать!

Организованное достаточно недавно интернет-агентство **MI6**, уже известное украинским пользователям набирающим популярность сервисом бес-



платной электронной почты *i.ua*, объявило о запуске своего нового проекта — поисковой системы **search.i.ua**. Создатели нового украинского поисковика утверждают, что их сервис нацелен на индексацию исключительно украинских ресурсов и обладает уникальной системой морфологии и учета ссылочного индекса. Авторы проекта понимают, что их ресурс существенно отстает от Яндекса и Гугла по объему проиндексированной информации. Однако особенности поискового механизма и нацеленность на охват украинских сайтов позволит новому проекту успешно конкурировать с именитыми поисковиками.

Источник: *Мой Компьютер*

IP TVою Музыку

Медиахолдинг **Айпитиви-Продакшн** 7 сентября 2006 года планирует запустить первый в странах СНГ коммерческий интернет-канал. В рамках данного проекта ежедневно с 15:00 до 23:00 будет работать музыкальный канал **IPTV-Music**. На «частоте» IPTV можно будет «поймать» канал для рекламистов и специалистов медиа-бизнеса в рабочее время, музыкальный канал в вечернее и канал церемоний и награждений в выходные, где будут транслироваться самые шикарные и значительные церемонии и фестивали всех направлений в мире. Украинская музыка будет иметь преимущество в эфире канала. Медиахолдинг «Айпитиви-Продакшн» объявил программу поддержки украинских исполнителей. Сейчас администрация канала активно принимаем качественные видеоклипы как от начинающих, так и от профессиональных исполнителей.

Источник: *AIN*

По направлению к телекоматозу

В мае размер украинской интернет-аудитории, определяемый по количеству уникальных пользователей, сделавших более 1 просмотра страницы за месяц, и пользователей, которые просматривали страницы в данном и в прошлом месяце, сократился на 1.1%, или на 0.031 млн., до 2.768 млн. человек. Об этом сказано в отчете компании **Sputnikmedia.net**. Средняя недельная аудитория украинского Интернета в мае составила 1.321 млн. человек, сократившись на 4.9% по сравнению с апрелем, а среднесуточная аудитория составила 473.964 тыс. человек, сократившись на 6.3%. Географически лидером по числу пользователей является Киев — 51.76% (в апреле — 49.3%). Пользователи из других крупных городов и регионов (Днепропетровск, Донецк, Запорожье, Львов, Одесса, Харьков, Крым) составили 35.05%, из остальных регионов — 13.19%, в то время как наименьшее количество посетителей Интернета в мае было из Черновецкой области — 0.44%. Среди поисковиков, с которых осуществлялись переходы на украинские сайты, лидером в мае стал google.com, переходы с которого составили 34.3%, с yandex.ru — 33%. В апреле украинская интернет-аудитория сократилась на 3.9%, до 2.799 млн. человек.

Источник: *AIN*

Завоевания демократии

Оператор общеевропейской доменной зоны .EU компания **Eurid** готовится праздновать регистрацию двухмиллионного домена. Судя по темпам регистрации имен в этой доменной зоне, произойти это событие должно буквально на днях. На сегодняшний же день число зарегистрированных доменов в .EU составляет 1 930 413 штук. Таким образом, .EU прочно утвердилась на 5 месте по популярности, потеснив зону .BIZ. Интересно посмотреть статистику распределения владельцев доменов в .EU по Европейским странам. На первом месте Германия: 614 354 домена. На втором — Великобритания: 365 979 имен. Третье занимают Нидерланды: 228 934 регистрации. Кстати, именно голландцы завладели именами **Ukraine.eu**, **Kiev.eu**. Куда смотрит правительство? На четвертом — Италия: 112 819 доменов. Завершает пятерку лидеров Франция: 99 993 имени. Забавно, что маленький Кипр прочно удерживает шестую позицию с 83 749 доменами. Оффшорный регион все-таки.

Источник: *Домен-Блог*

Бумагу на мыло!

Авторитетное бумажное издание **Wall Street Journal** планирует запустить в будущем году новый проект. Приложение под рабочим названием **Journal 3.0** будет выдержано в лучших традициях онлайновой журналистики. Как известно, традиционные «бумажные» СМИ — газеты и журналы — проигрывают Сети в скорости, будь то распространение информации в целом или отзывы читателей. Редакторы газет и журналов наугад строят предположения о том, что хочет прочесть публика, какие статьи вызовут интерес, а что останется незамеченным. В Интернете получить обратную связь намного проще, кроме того, всегда под рукой и количественные показатели вроде посещаемости сайта или размера аудитории. Несколько месяцев назад руководство Wall Street Journal решило вновь, спустя 10 лет, объединить интернет-редакцию с журналистами из «бумажной» версии. Дескать, «газета» — это и то,

ПОДПИСКА - 2006

Подписаться на «Мой компьютер» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 35327.

Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц - 12,05 грн, 3 месяца - 35,9 грн, 6 месяцев - 71,20 грн, 12 месяцев - 141,90 грн

Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.poshta.kiev.ua, www.blitz-posa.com.ua, www.kss.kiev.ua, и для жителей зарубежья - www.ukrpressa.kiev.ua.

Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

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

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

и другое, речь идет просто о разных каналах распространения информации. Теперь планируется сделать еще один шаг в направлении интеграции «онлайна» и «офлайна» в рамках одного издания. Концепция нового печатного продукта Journal 3.0 строится с учетом опыта, накопленного изданием в Сети. С форматом таблоида экспериментируют в настоящее время многие газеты. Издатели справедливо предполагают, что менее громоздкий формат будет удобнее брать с собой, чтобы почитать новости, например, в метро. В содержательном плане таблоиды больших газет представляют собой, как правило, выжимку из полной версии, содержащую поверхностную информацию об основных событиях. Все это имеет некоторый успех, однако Journal 3.0 планирует пойти другим путем. Кроме удачных навигационных идей, которые планируется перенести с web-страницы на бумагу (заголовки и информационные блоки на первой странице, которые ссылаются «внутрь» издания), Journal 3.0 будет учитывать «уроки Сети» и в содержательном плане. Создатели проекта готовы признать, что «бумажные» СМИ уже давно потчуют читателей вчерашними новостями, поскольку радио, телевидение и тем более Интернет обеспечивают более оперативную доставку информации. Поэтому Journal 3.0 сконцентрируется на формировании контекста: журналисты будут исходить из того, что новости читателям уже давным-давно известны. То есть «бумажная» газета будет создавать фон для актуальных новостей, содержать пояснения и комментарии для их восприятия. Несмотря на особое место специализированного Wall Street Journal на рынке печатных изданий, другие участники медиа-рынка с интересом следят за развитием проекта.

Источник: *Вебпланета*

Источники:

www.ain.com.ua

www.db.co.ua

www.webplanet.ru

ПРОГРАММЫ

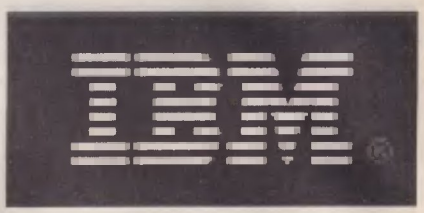
Помощи ждать неоткуда

Корпорация **Microsoft** приняла решение отказаться от выпуска заплатки для критически опасной дыры в операционных системах Windows 98, Windows 98 SE и Windows ME. Брешь связана с ошибкой, возникающей в компоненте Windows Explorer при взаимодействии с определенными COM-объектами. Дыра теоретически может использоваться злоумышленниками для получения несанкционированного доступа к удаленному компьютеру и последующего выполнения на нем произвольных операций. Соответствующие патчи для программных платформ Windows 2000, Windows XP и Windows Server 2003 (в том числе 64-битной версии) были выпущены в апреле нынешнего года. Однако для Windows 98/ME корпорация выпускать заплатку не будет. Как сообщает *Vnunet* со ссылкой на заявления менеджера Microsoft *Кристофера Бада*, решение объясняется тем, что разработка патча сопряжена с внесением изменений в ключевые компоненты операционной системы, а это может негативно отразиться на совместимости с другим программным обеспечением. Поэтому для защиты пользователям Windows 98/ME рекомендуется применять брандмауэр. Кстати, поддержка Windows 98, Windows 98 SE и Windows ME полностью прекратится 11 июля нынешнего года. Между тем, Microsoft в рамках ежемесячного обновления своих продуктов планирует выпустить очередную серию патчей. Как отмечается в предварительном уведомлении, в операционных системах Windows выявлены девять новых дыр, некоторым из них присвоен рейтинг критически опасных. Еще две уязвимости найдены в пакете Microsoft Office и одна дыра — в Microsoft Exchange. Одновременно с заплатками будет представлена обновленная версия утилиты *Windows Malicious Software Removal Tool*, предназначенной для удаления наиболее распространенных вредоносных программ.

Источник: *Компьюлента*

Базы новые, Dybовые

Корпорация **IBM** официально представила новую базу данных **DB2 9**. Анонсированный продукт, по сравнению с



предыдущими версиями базы данных IBM, получил большое количество усовершенствований и нововведений. В частности, в DB2 9 реализован расширенный механизм поддержки XML, который должен существенно повысить быстродействие приложений на базе XML. Технология компрессии *Venom* позволит более эффективно использовать дисковое пространство, а усовершенствованные средства безопасности и восстановления обеспечат лучшую надежность хранения информации. Кроме того, новая версия DB2 позволяет получать доступ к базам данных Oracle и MySQL. В IBM отмечают, что над новыми функциями DB2 9 в течение пяти лет трудились порядка 750 разработчиков из восьми стран, а на соответствующие технологии получены почти 70 патентов. Предполагается, что выпуск DB2 9 позволит IBM повысить свою долю на рынке баз данных, переманив часть клиентов у одного из своих основных конкурентов — компании *Oracle*. Кстати, именно Oracle в настоящее время принадлежит самая большая доля рынка реляционных СУБД — 48%. Поставки новой базы данных корпорация IBM планирует начать 28 июля нынешнего года. Версия DB2 9 Express Edition обойдется покупателям в $4 874 в расчете на процессор или в $165 в расчете на пользователя. Модификация DB2 9 WorkGroup Edition будет стоить $10 000 в расчете на процессор или $350 в расчете на пользователя. Нако-

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 «Свт книги», ул. Келецкая
Лоток 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 «СИ-Столичные новости»
Киоски «Факты»
Книжный рынок «Петровка»
Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
ул. Жилянская, 87/30

Крым
Севастополь – киоски «Союзпечать»

Луганск
Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов
Киоски «Торгпресса»
Киоски «Интерпресса»

Мариуполь
Киоски «Союзпечать»

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

Одесса
киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:
ул. Коста Ванди, 100

Полтава
киоски Полтавского почтампта

Тернополь
почта «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков
газетный рынок
магазин «BOOKS»

нец, стоимость варианта DB2 9 Enterprise Edition составит $36 400 на процессор или $938 на пользователя.

Источник: Компьюлента

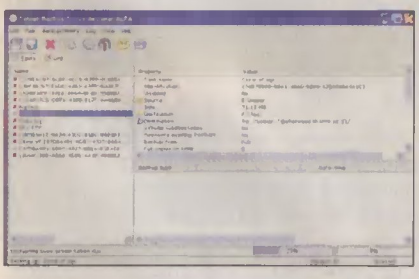
Новая земля, новое небо

Компания **Google** обновила программу для просмотра спутниковых снимков Земли **Google Earth**. Новая версия стала уже четвертой по счету и пребывает на стадии бета-тестирования. Среди нововведений — более высокое разрешение снимков. Изменения коснулись также интерфейса программы, кроме того, ранее сторонний модуль, позволяющий показывать трехмерные модели городов, стал частью Google Earth. Это стало возможно вместе с покупкой Google компании **@Last Software** и ее разработок. Программа доступна в версиях на английском, немецком, испанском и французском языках. К поддерживаемым программой операционным системам (Windows 2000/XP, MacOS X 10.3.9 и выше) добавилась *Linux*. Для облегчения интеграции карт с сайтами сторонних разработчиков Google выпустила обновленный API. Благодаря языку *KML* (Keyhole Markup Language) у web-дизайнеров появилась возможность размещать на страницах снимки из Google Earth.

Источник: *Компьюлента*

Не пропадет ваш скорбный труд

Вышла новая версия **Cobian Backup 8.0.0.126**, бесплатной программы для создания резервных копий важных данных и документации, которая способна работать по расписанию и может создавать копии не только на локальных дисках, но и на сетевых источниках хранения информации. Cobian Backup представлен в двух различных версиях: в качестве приложения и в качестве сервиса. Программа очень нетребовательна к системным ресурсам, может работать в фоновом режиме. Имеется русский интерфейс. Основные возможности Cobian Backup:



- ✓ возможность создавать резервные копии на FTP-серверах;
- ✓ поддерживается работа с SSL-серверами;
- ✓ поддерживается работа с плагинами;
- ✓ возможность помещать копии сразу в нескольких хранилищах;
- ✓ поддерживается удаленная работа по созданию резервных копий;
- ✓ поддерживается работа с командной строкой.

Источник: *iXBT*

Звуки музыки

MOTU Ethno Instrument 1.0 вышел в универсальной реализации (Universal Binary) для платформ Intel Mac, PowerPC Mac и Windows. Одновременно с этим появилась версия **1.1.2** инструмента **MOTU Symphonic Instrument**, также в универсальном исполняемом коде. Ethno Instrument объединяет 4 Гб звуков этнических инструментов с 4 Гб коллекцией перкуссий и фраз. Symphonic Instrument 1.1.2 вышел в виде апдейта и доступен для скачивания с сайта **motu.com** для зарегистрированных пользователей. Апдейт идет в виде Universal Binary и благодаря этому обеспечивает совместимость с платформами Intel Mac, PowerPC Mac и Windows, а также содержит некоторые улучшения и оптимизации.

Источник: *iXBT*

Источники:

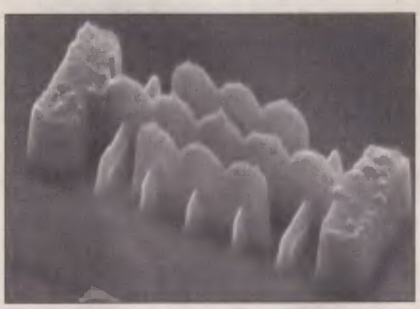
www.compulenta.ru

www.ixbt.com

ТЕХНОЛОГИИ

Трын-транзистор

Одна из основных проблем, которые придется решить производителям полупроводников при разработке более совершенной продукции новых поколений, — повышение быстродействия и минимизация энергопотребления. Это заставляет исследовательские коллективы компаний изыскивать все новые и новые решения, которые бы позволили в первую очередь усовершенствовать базовые элементы,



лежащие в основе любой микросхемы, то есть транзисторы. Компания **Intel** начала говорить о перспективах применения *трехзатворных транзисторов* (они же — Tri-Gate, или 3D-транзисторы) еще в 2002 г., а к сегодняшнему дню разработки компании уже позволяют ей заявлять о первых тестовых результатах и возможных сроках практического внедрения этой технологии. Применение подобной трехмерной структуры организации транзисторов позволяет улучшить их характеристики по сравнению с планарными вариантами сразу в нескольких направлениях: снизить токи утечки, в том числе и в «выключенном» состоянии, втрое увеличить рабочий ток либо уменьшить рабочее напряжение при той же величине тока, снизить время включения-выключения транзистора. Экспериментальные экземпляры трехзатворных транзисторов, изготовленных по 65-нм техпроцессу, по заявлениям Intel, обеспечивают 45% прирост быстродействия и 50% снижения тока в «выключенном» состоянии. Компания предполагает, что появление новой технологии в массовых устройствах может начаться в 2009 г., вместе с освоением 32-нм норм производства, и обеспечит 35%-ное снижение энергопотребления чипов.

Источник: *3D News*

Conroe валит цены

Появление на рынке новых процессоров **Core 2 Duo** под кодовым названием **Conroe** спровоцирует резкое падение цен на другие модели процессоров **Intel** для настольных компьютеров, в частности *Pentium D*. Чипы Core 2 Duo, по имеющейся информации, будут представлены 23 июля. Они будут производиться по 65-нанометровой технологии, получат два ядра и от 2 Мб до 4 Мб кэш-памяти второго уровня. Во второй половине года Core 2 Duo фактически должны будут вытеснить существующие модели чипов Intel для настольных ПК из верхнего и среднего ценовых диапазонов прайс-листа корпорации. Такая ценовая политика должна будет помочь Intel укрепить собственные позиции на рынке микропроцессоров и частично вернуть долю, уступленную компании **AMD**. Между тем,

в середине лета AMD также планирует снизить цены на свои процессоры. Причем, отдельные модели могут подешеветь в два раза. По имеющейся информации, стоимость двухъядерных чипов AMD Athlon 64 X2 для разъема AM2 снизится на 30–40%. Одноядерные процессоры Athlon 64 и чипы начального уровня Sempron предположительно подешевеют на 30–50% и 10%, соответственно. Так, модель Athlon 64 3800+ будет стоить $145 в оптовых партиях (сейчас этот чип продается за $290). Изменения в прайс-лист на продукцию AMD должны быть внесены 24 июля, то есть на следующий день после презентации процессоров Intel Core 2 Duo.

Источник: *Компьюлента*

SGI выбирает Intel

Представители известной компании **Silicon Graphics** (SGI) недавно заявили, что выбрали процессор *Intel Xeon 5100* на ядре *Woodcrest* в качестве вычислительного сердца своих серверов с операционными системами *Linux*. Представители компании считают, что именно новое поколение процессоров полупроводникового гиганта способно дать те преимущества эффективности и энергопотребления, какие для конкурентов будут пока недостижимы. SGI сейчас находится в сложном положении: ее технологии лишь на 20% удовлетворяют потребности клиентов, в то время как оптимальной величиной является 80%. По мнению руководства, только такой подход способен обеспечить в данных условиях наибольшую рентабельность, и именно для этих целей компания избрала процессоры Intel. Действительно, новое поколение процессоров Intel имеет очень привлекательные характеристики. Как поведет себя SGI в будущем и найдется ли в ее продуктовых линейках место процессорам AMD, покажет время.

Источник: *3D News*

Фирменный размер

Компания **Gigabyte Technology** официально представила графический ускоритель **GV-3D1-7950-RH** на базе графических процессоров *GeForce 7950 GX2*. Он поддерживает технологию SLI, обеспечивающую одновременную работу двух видеопроцессоров. Эта графическая плата имеет объем памяти (DDR3) 1 Гбайт, что обеспечивает высокую производительность в современных играх с высоким разрешением и режимами FSAA и AF. Тактико-технические характеристики Gigabyte GeForce 7950GX2 GX2GV-3D1-7950-RH:

- ✓ видеопроцессор: NVIDIA GeForce 7950 GX2;
- ✓ интерфейс: PCI Express x16 (48 линий);
- ✓ память: GDDR3 (16Mx32), объем 1 Гб, 512-бит интерфейс;
- ✓ поддерживаемые функции, технологии: DVI-I, D-SUB, TV-OUT, HDTV, SLI и PureVideo;
- ✓ RoHS-совместимость.

В комплект поставки графической платы входит игра Serious Sam 2.

Источник: *iXBT*

Microsoft любит флеш

Из заявлений, сделанных **Microsoft** во время мероприятия TechEd 2006 в Бостоне, следует, что компания отводит существенную роль в повышении быстродействия ОС **Vista** флеш-памяти, применяемой для кэширования доступа к наиболее часто используемым данным, расположенным на внешних накопителях и гибридных жестких дисках. Таким образом, требования к конфигурации, позволяющей использовать все возможности новой операционной системы, в очередной раз выросли, делая апгрейд существующих систем до необходимого уровня все более сомнительной затеей. Впрочем, Microsoft так и говорит: для установки Vista лучше всего будет приобрести новый, рассчитанный на это компьютер. Microsoft намерена предложить три новые технологии, увеличивающие скорость выполнения операций, связанных с обращением к памяти — *SuperFetch*, *ReadyBoost* (ранее известная как EMD) и *ReadyDrive* (кодовое название разработки — *Piton*). Если SuperFetch, скорее, ориентирована на оптимальное размещение данных в оперативной памяти, то две остальные рассчитаны на работу с флэш-памятью, входящей в состав внешних накопителей (ReadyBoost), либо в состав гибридных жестких дисков (ReadyDrive). По информации Microsoft, технология ReadyDrive предполагает наличие в гибридном жестком диске минимум 256 Мб флэш-памяти, из которых первые 32 Мб эксклюзивно резервируются для кэширования записи, до 68 Мб могут быть использованы для хранения информации, используемой при первоначальной загрузке и выходе из режимов «сна», а оставшаяся часть может использоваться под реализацию собственных функций OEM-производителей и под кэш чтения. В последнем случае способ использования флэш-памяти функционально совпадает с технологией ReadyBoost. Среди этих технологий основная роль в увеличении быстродействия системы отводится ReadyDrive. Так, например, в представленном Microsoft прототипе системы с гибридным жестким диском среднее время обращения к данным, кэшированным в флэш-памяти, составило 1 мс, по сравнению с 10 мс в случае обращения непосредственно к диску. Кроме того, заявлено, что наличие наиболее востребованных данных в энергонезависимом кэше позволит сохранять пластины накопителя в неподвижном состоянии на 90% времени использования устройства, тем самым улучшая характеристики его надежности и долговечности.

Источник: *3D News*

Ультрас атакуют

Ультрапортативность все больше входит в моду. И лидеры рынка это хорошо чувствуют. Свое видение ультрапортативного ноутбука представила компания **NEC**. **NEC VERSA L1100** оборудован 13.1" дисплеем с разрешением 1280x768 пикселей (WXGA). Ноутбук имеет на борту процессор Intel Celeron M или Pentium M, что должно положительно сказаться на цене. Производительность L1100, конечно же, значительно уступает решениям на основе Core Duo, однако компания, вероятно, в скором времени начнет комплектовать ноутбук именно процессорами Core Solo/Duo. Новинка может быть укомплектована ОЗУ объемом до 2 Гб, HDD емкостью до 100 Гб, графический адаптер — интегрированный (до 128 Мб системной памяти). Помимо стандартных Ethernet-контроллера (10/100 Мбит/с) и модема (56 Кбит/с) ноутбук включает Wi-Fi-адаптер Intel Pro Wireless 2200BG. Возможности подключения периферийных устройств ограничены тремя портами USB 2.0 и одним IEEE-1394. Есть устройство чтения карт памяти пяти форматов и DVD-рекордер.

Источник: *iXBT*

И еще ультрее

Компания **MoBits Electronics** анонсировала два ультрапортативных компьютера (UMPC), работающих под управлением операционной системы Microsoft Windows XP. Устройства построены на основе процессора *VIA C7M* с низким энергопотреблением и тактовой частотой 1 ГГц. Объем оперативной памяти составляет 512 Мб или 1 Гб, емкость 1.8" жесткого диска — 30 Гб или 60 Гб. Миникомпьютеры снабжены контроллерами Ethernet, Bluetooth и Wi-Fi (стандарты IEEE 802.11a/b/g). Меньшая модель UMPC комплектуется сенсорным

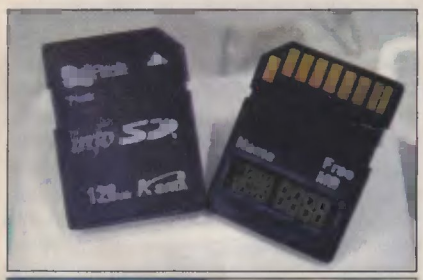
дисплеем с диагональю 5.6" и разрешением 1024x600 пикселей. Бóльшая модель оснащена семидюймовым эк-

раном с разрешением 800x480 точек. Можно упомянуть наличие двух портов USB, гнезда для подключения наушников, слота для флэш-карт памяти форматов Multimedia Card и Secure Digital (допускается подключение периферийных устройств с интерфейсом SDIO), стереофонических динамиков и микрофона. Питаются UMPC от ионно-литиевого аккумулятора емкостью 2400 мА/ч. Покупателям будут предлагаться модификации устройств с 0.3-мегапиксельной или 1-мекапиксельной камерой, DVB-T/H тюнером и приемником GPS. В зависимости от версии вес ультрамобильных компьютеров составляет 780 или 890 граммов при размерах 206x135x29 мм. О сроках начала продаж и стоимости новинок пока ничего не известно. Однако следует отметить, что аналогичный мини-компьютер *Samsung Q1*, оборудованный процессором Intel Celeron M с тактовой частотой 900 МГц, 512 Мб ОЗУ, винчестером на 40 Гб и семидюймовым дисплеем, продается за $1100.

Источник: *Компьюлента*

Железная самооценка

На выставке компьютерных технологий *Computex* на Тайване компания **A-Data** представила вполне естественный гибрид современных достижений



в IT-сфере — флешки, оборудованные миниатюрными дисплеями, показывающими объем свободного пространства. Крохотные черно-белые дисплеи по нынешним временам стоят совсем немного, что позволяет находить им самое разнообразное применение. Компания продемонстрировала уже поступившие в продажу флешки форм-фактора SD, а также флеш-брелок, отличительной особенностью которого стала миниатюрная солнечная батарея, сродни тем, которые встраивают в карманные калькуляторы. Она и питает микродисплей.

Источник: *Hexus*

Дела бумажные

Компания **Seiko Epson** сообщила о создании прототипа гибкого дисплея с диагональю 7.1", не требующего постоянного питания. По заявлениям производителя, образец имеет самое вы-

сокое для подобного класса устройств разрешение — 1536x2048 пикселей. Электронная бумага Seiko Epson выполнена по фирменной технологии *SUFTLA* (сокращение от Surface Free Technology by Laser Ablation/Annealing). На первом этапе исследователи компании сформировали экран на базе низкотемпературного поликристаллического кремния на стеклянной подложке. Затем при помощи лазера дисплей был перенесен на пластиковую подложку. Это позволило придать конечному изделию гибкость и уменьшить его толщину до 0.47 миллиметра. Прототип гибкого дисплея Seiko Epson обладает контрастностью 10:1, а энергия расходуется только в момент переключения изображения. Заявленное напряжение питания не превышает 6 вольт. Электронная бумага была продемонстрирована в рамках конференции *SID* (Society for Information Display) в Сан-Франциско в конце прошлой недели. В ближайшее время компания Seiko Epson намерена определить потенциальные сферы применения гибких дисплеев.

Источник: *Компьюлента*

Источники:

www.ixbt.com
www.3dnews.ru
www.hexus.net

мАбила

Синезубые часы

Компания **Citizen** готовит к выпуску специальные Bluetooth-часы **i:VIRT**. Этот хронометр предназначен для работы совместно с мобильным телефоном.

При помощи беспроводного протокола Bluetooth часы соединяются с те-

лефоном, после чего перекачивают к себе в память телефонную книгу (до 1000 телефонных номеров).

При поступлении звонка телефон автоматически передает сигнал на часы, дисплей которых отображает имя звонящего абонента. По такому же принципу часы принимают и текстовые сообщения. Также i:VIRT имеют память на

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

десять входящих и исходящих номеров. Удобство новинки от Citizen очевидно, но только в случае ее использования с коммуникаторами или смартфонами, которые из-за размеров зачастую неудобно вытаскивать из чехла или сумки — чтобы посмотреть текстовое сообщение или имя звонящего. Часы Citizen i:VIRT будут поставляться вместе с кредлом для зарядки аккумулятора по цене около $140.

Источник: *HPC.ru*

Нас почти 35 миллионов

Количество абонентов сотовой связи в Украине в мае 2006 г. выросло на 2.4% по сравнению с апрелем 2006 г. — до 34.8 млн человек. Об этом говорится в исследовании российской аналитической компании **iKS-Consulting**:

✓ уровень проникновения сотовой связи в Украине составил 74.4%, увеличившись с 72.7% по сравнению с апрелем 2006 г.;

✓ доля *Киевстар* в общем количестве новых подключений составила 41% (23.9% — в апреле 2006 г);

✓ доля оператора *Украинская Мобильная Связь* (UMC) в новых подключениях составила 31% (18.6% — в апреле 2006 г);

✓ 20% новых подключений пришлось на компанию *Астелит* (Life:)) (39.6% — в апреле 2006 г.).

Как ранее сообщал ПРАЙМ-ТАСС, количество абонентов сотовой связи на Украине в апреле 2006 г выросло в 2.3% по сравнению с.мартом — до 33.9 млн человек.

ИКС-Консалтинг — специализированное агентство, предоставляющее услуги по исследованию и анализу телекоммуникационного рынка России и стран СНГ.

Источник: *ПРАЙМ-ТАСС БИТ*

Адреса источников:

ПРАЙМ-ТАСС БИТ: **http://www.bit.prime-tass.ru**

HPC: **http://www.hpc.ru**

Партнер рубрики:

мАбила: **www.mabila.ua**

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

ЧМ-2006 на мобильниках

Событие, которого футбольные болельщики планеты ждали 4 года, а украинские — целых 15 лет, стартовало. Безусловно, многим не хочется пропустить ни единого момента любого матча. А это не всегда получается. Не стоит расстраиваться — для вас есть отличные новости!

Абоненты мобильной связи в Украине впервые смогут получать на свои мобильные телефоны фото- и видеоотчеты со всех 64 матчей *Чемпионата мира по футболу*. Самые интересные моменты в виде видеоклипа или серии фотографий будут передаваться на мобильный телефон клиента в режиме условно реального времени — уже через 4 минуты после события, непосредственно в течение матча.

С одного матча можно получить до десяти видеоклипов с самыми интересными моментами, длительностью по 20 сек каждый (размером от 2 до 3 Мб). Отметим, что передача большого количества видеоклипов стала возможна после того, как мобильные операторы запустили новую для Украины технологию передачи потокового видео посредством EDGE.

Приятно, что клипы можно будет загружать на телефон для последующего просмотра, а не только просматривать в режиме потокового видео. Для телефонов, которые не воспроизводят видео, предлагаются наборы фотографий, иллюстрирующие в динамике игровые моменты матчей.

Подписаться на услуги можно на сайте **www.4mob.com.ua**, либо на его WAP-версии **wap.4mob.com.ua**.

Эксклюзивным поставщиком видео, фотографий, мелодий и другой информации о ЧМ-2006 для мобильных абонентов в Украине стала компания **MCC UA** (Metropolitan Crewing Company Ukraine ltd), которая приобрела лицензию на передачу через мобильные сети Украины всего контента ФИФА, связанного с ЧМ-2006. Компания была основана при участии британской **MCC UK**. Для реализации проекта в Украине техническую поддержку осуществляет компания City Net.

Сумма, которую компания заплатила за лицензию, исчисляется сотнями тысяч долларов (точно никто не знает!) А общие инвестиции в старт работы компании MCC UA в Украине составили около $1 млн.

«Наша цель — принести на рынок новые стандарты: поднять технический уровень услуг и сделать правилом использование качественного лицензионного контента», — отметил *Крис Хьюсон*, председатель правления MCC. В планах компании — обеспечить доступ к трансляциям лицензионного видео от лучших мировых телеканалов, мобильным играм, аудиобиблиотекам и другим сервисам. MCC UA будет предоставлять услуги под брендом **4mob**. За счет реализации таких услуг компания намерена занять около 10% рынка контент-услуг Украины, объем которого, по оценкам экспертов, в 2005 году составил около $52 млн.

Орден от оракула

На ежегодной конференции партнеров **Oracle** в Украине **Citia BTC** был вручен отличительный знак *Партнер года*. Это почетное звание присуждается лидирующей компании за эффективное внедрение технологий, высокие объемы продаж и реализацию инновационных проектов на базе продуктов Oracle.

Citia BTC является сертифицированным партнером Oracle с 2003 года и уже дважды была награждена памятным знаком «За весомый вклад в продвижение продуктов Oracle в Украине». Ориентируясь на мировые стандарты в разработке и внедрении информационно-аналитических систем для управления бизнесом и хранения данных, компания Citia BTC предлагает только оптимальные решения лидеров отрасли.

По словам исполнительного директора Citia BTC *Галины Медведевой*, звание «Партнер года» — лучшее подтверждение высокого профессионального уровня, на котором осуществляются все проекты. «Эта награда — большая честь для Citia BTC и еще один шаг в развитии. Будучи сертифицированным партнером Oracle с самого начала своей деятельности, наша компания всегда была в числе лучших. Почетное звание «Партнер года» — заслуга каждого сотрудника компании, дань компетенции и уровню услуг, которые мы оказываем нашим клиентам», — отметила госпожа Медведева.

Уже знакомая нашим читателям компания Citia BTC — одна из самых быстрорастущих компаний на рынке технологического и бизнес-консалтинга в Украине. Основное направление деятельности Citia BTC — разработка и внедрение управленческих информационно-аналитических систем для эффективного управления бизнес-процессами. В число клиентов компании входят крупные предприятия в сфере телекоммуникационного и финансового бизнеса, в том числе *Киевстар Дж.Эс.Эм*, *Райффайзенбанк Украина*. Citia BTC сотрудничает с ведущими мировыми компаниями в сфере информационных технологий, такими как Business Objects, Oracle, Microsoft, IBM. Дополнительную информацию о Компании, ее продуктах и деятельности можно получить на сайте **www.citia.co.uk**.

Ну и, конечно, никому не надо представлять корпорацию Oracle — крупнейшего производителя корпоративного программного обеспечения, который предлагает решения и услуги, позволяющие организациям с максимальной выгодой использовать самую актуальную и точную информацию, предоставляемую бизнес-системами. Компания имеет годовой объем продаж более $11.8 млрд., предоставляя свои продукты и услуги в области консалтинга, обучения и технической поддержки более чем в 145 странах мира.

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Сталкер, будь проще!

На выставке *E3*, прошедшей в Лос-Анджелесе в мае этого года, самый, пожалуй, амбициозный и ожидаемый украинский проект — **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** — демонстрировался «при закрытых дверях», однако это не помешало ему вновь оказаться в центре скандала, или даже паники, разразившейся на просторах Интернета. Дело в том, что после демонстрации проекта один из западных продюсеров «Сталкера» рассказал жаждущей новостей публике, вернее, той ее части, которой не удалось попасть за те самые закрытые двери, о том, что игра лишилась части второстепенных фич из-за сильно затянувшихся сроков раз-

работки. Казалось бы, ничего страшного. Так называемый *фичекат*, а именно таким словом в игровой индустрии принято называть уничтожение второстепенных фишек, излишне загружающих игру, или просто, как в случае со «Сталкером», если нет времени на их реализацию, является абсолютно нормальным явлением для любого проекта. Но в данном случае все вышло иначе. Не сильно вникшие в слова представителя **THQ** фанаты устроили настоящий бум на сайтах и форумах, крича, что подлый западный издатель решил превратить «Сталкер» в обычный «коридорный» шутер, изъяв из него все то, что было заявлено еще в самом начале разработки. За считанные дни этих криков стало так много, и звучали они так громко, что руководителю PR-отдела **GSC Game World** Олегу Яворскому пришлось выступить на форуме проекта с официальным заявлением, чтобы хоть как-то пригасить разбушевавшиеся страсти.

Итак, «Сталкер» вовсе не собираются превращать в обычный заскриптованный шутер. Просто «было решено при первоначальном прохождении игры сместить акцент в большей степени на сюжетную линию, помещенную, по-прежнему, в симуляционный мир. Были созданы комплексные "над-симуляционные" скриптованные надстройки, симуляционные скрипты, они же — "Гулаги". Гулаги способны управлять NPC/монстрами в локальном объеме уровня. К примеру, лагерь сталкеров. "Гулаг" умеет "брать" сталкеров из симуляции, задавать каждому его роли: "ты — командир лагеря, ты — охранник, ты — игрок на гитаре у костра, ты — рассказчик историй, а ты просто тихо сидишь и глушишь водку у костра" и т.д. После этого Гулаг отправляет на "работы" в приоритетном для данного места порядке. В случае уничтожения участников лагеря Гулаг сначала перераспределит работы, а при сильной нехватке участников опять займется поиском проходящих мимо по симуляции сталкеров/монстров и организует новый лагерь, логово и т.д. (это может быть другая группировка, другой механизм работы). Изначальное заполнение сюжетных Гулагов — плановое. Несюжетных (логова монстров, засады, перестрелки враждующих группировок и т.д.) — симуляционное.

После прохождения сюжетного квеста (Гулага) это место заполняется симуляцией, а выжившие персонажи сюжетного квеста либо остаются под Гулагом, либо уходят в симуляцию...»

А вот проехать с ветерком по Зоне на автомобиле станет не так просто, как это планировалось вначале. Количество транспортных средств в игре будет сильно сокращено. Ибо «Машины — это динамическое препятствие для ИИ. Игрок может заехать в любое место и поставить машину в середине любого игрового события. В такой ситуации ИИ должен уметь адекватно среагировать и красиво обойти машину. Алгоритмы просчета динамических препятствий для ИИ весьма тяжелые и отнимают много процессорного времени... Выбор: или постоянные "тормоза" и много машин, или без "тормозов", но машин мало...»

Также из игры был убран сон, зато оставлены еда и питье.

Полный текст заявления можно прочесть, обратившись по адресу http://www.gsc-game.ru/index.php?f=community&s=forums&s_game_type=xr&thm_page=1&thm_id=2111&sec_id=5. Там же можно задать вопросы разработчикам и обсудить игру с другими геймерами.

Новейшие приключения капитана Врунгеля

Фирма **1С** и компания **Action Forms** объявляют о разработке компьютерной игры **«Капитан Врунгель»**.

Игра «Капитан Врунгель» разрабатывается по мотивам популярнейшего советского анимационного фильма «Приключения капитана Врунгеля» и ориентирована на самую широкую аудиторию — от юных игроков до их пап и мам, которые тоже когда-то были

детьми и с удовольствием следили за похождениями прославленной команды яхты «Беда». Теперь все они смогут стать свидетелями новых приключений опытного капитана Врунгеля, старшего помощника Лома и их меланхоличного друга Фукса.

Маршрут кругосветной регаты, в которой на этот раз принимают участие Врунгель, Лом и Фукс, берет свое начало у берегов Голландии и пролегает через скандинавские фьорды, тропические моря, Антарктику и множество других примечательных уголков планеты. На пути к победному первому месту вам придется проявить себя опытными морскими волками, способными ловко управляться с яхтой, и избавиться от многочисленных вредителей, подстерегающих команду «Беды» в каждом порту. Во время приключений вы не раз столкнетесь с пакостными, но все же обаятельными и смешными Джулико Бандито и Де-Ля Воро Гангстерито, гоняющимся за ними Агентом 00Х и пиратами с «Черной Каракатицы». Все события игры происходят в том же веселом и юмористическом ключе, которым был славен мультфильм.

О сроках выхода игры «Капитан Врунгель» будет объявлено дополнительно.

Тетрис рвется на консоли

Небольшой, но довольно громкий скандал разразился недавно вокруг одного из самых, пожалуй, старых игровых брендов — **«Тетриса»**. Дело в том, что компания **THQ** решила выпустить версию знаменитой головоломки для платформы X-box 360, чему воспротивился правообладатель — компания **The Tetris Company**. Имело место судебное разбирательство, которое признало правоту издателя и подтвердило продление его прав на «Тетрис» до 2007 года.

Напомним, что THQ уже издавала «Тетрис» для предыдущей майкрософтовской консоли. Та игра носила название *Tetris World* и отличалась наличием многопользовательского режима. Что будет представлять собой «Тетрис» для X-box 360, покажет время.

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 дипарская сеть

WWW.A-REGISTRATOR.COM.UA

Карлсон, который ещё не живёт на крыше

Kaban PJATAK

Часть 1. Эпиграф

Ветер, ветер! Ты могуч, ты гоняешь стаи туч...

А.С. Пушкин, поэт, писатель, афропетербуржец...

Часть 2. Вступление, или Как всё начиналось

Новый, 2006-й, год начался «московско-киевской газовой войной». Со всеми тяжкими. Ещё через две недели в моём доме и в домах соседей повзрывались электроприборы из-за вдруг зашкалившего напряжения в сети. Причину аварии, как всегда, не нашли. Но смутное беспокойство за своё «коммунально-бытовое завтра» переросло в нервное раздражение. Чуть позже до меня добрались «зелёные» с агитацией «за экологию» (в том числе «чистую энергетику»), правда, 24 марта они ушли. Последняя капля терпения испарилась после теленовостей с новыми расценками за коммунальные услуги для населения. Что делать? «Здоровье трудящихся — дело самих трудящихся!» — гласит лозунг с кадров старой кинохроники. Что делать... Строить свою жилищно-коммунальную автономию.

С водой и канализацией всё ясно. При отсутствии у меня альтернативного «частнособственнического» колодца, как и артезианской скважины метров на N-адцать, горводоканал свои монопольные позиции удержит. Остаются проблемы тепло-, газо- и электроснабжения. Но если *всегда* есть электричество, то авария на теплотрассе и закручивание вентиля на газовой трубе уже не страшны.

Поиск автономных источников электроснабжения на базе бензоагрегата отпадал сразу. Причины — действующие цены на расходные материалы и неприемлемая шумность девайса (при работе, конечно). Стеллаж резервных аккумуляторных батарей (АКБ) с запиткой от внешней электросети на случай аварии — вещь полезная, но принципиально проблему не решающая. Да и городская квартира — не отсек дизель-электрической субмарины. Остаётся... ветряк с генератором!

Года два назад на книжном базарчике попалась мне в руки маленькая брошюрка, вышедшая в серии «Библиотека колхозника». Год выпуска — 1954-й. Простым, доступным языком в ней расписывалось, как из досок, фанеры и электрогенератора от грузовика в условиях колхозных мастерских по приводимым схемам, рисункам и расчётным таблицам собрать ветряк для производства «дармовой» электроэнергии. В тот судьбоносный день победила «національна українська тваринка» (жаба) и... книжка осталась у продавца.

Как ветряк устроен, как его построить, насколько он эффективен, где можно увидеть «живой» агрегат? За ответами на эти вопросы теперь придётся идти в Интернет ☺.

Часть 3. В офлайне

Однако же начало поискам было положено в библиотеке. С дальней забытой полки был вытянут «Справочник офицера по военной топографии», 1968 года рождения. В результате я нашел там аж три (!) условных знака для топографической карты, напрямую связанных с использованием ветровой энергии. Но ни на одной карте, доступной в книжном магазине (масштабы 1:100.000, 1:200.000), таких значков по всей области найдено не было. Плохо искал или искал не там, где надо? «Справочник» по возрасту старше меня, но я за всю жизнь вживую ни разу ветряк не видел. Ну, разве только ветряную мельницу в этнографическом музее под открытым небом. Неужто ветряки за 40 лет вымерли? Да не может быть!

Часть 4. В онлайне

Включаем компьютер, выходим на просторы Интернета (16-03-2006), запускаем поисковик (http://meta.ua), в поле запроса помещаем «ветроэнергетика». Наслаждаемся результатами: «По запросу <ветроэнергетика> найдено 186 серверов, 619 документов».

«Бизнес-каталог Украины». Сайт www.podelu.com. Оказывается, *ветроэнергетика* на сегодня наиболее развита в Германии, Англии, Голландии, Дании, США. Например, в Калифорнии около 15 тысяч ветряков. Экономически целесообразны ветряные энергетические установки (ВЭУ) мощностью до 15 кВт, хотя сооружаются и установки мощностью 100-500 кВт... Только я-то не в Калифорнии!

А что в Украине? «Всеукраинская техническая газета», №38, сентябрь 2004 г., статья Владимира Каткевича «Полуостров охраняется служебными собаками» (http://www.evlug.co.lg.ua/n38/Tema_380404.htm). Добрая, мягкая статья, посвящённая проблемам людей, живущих на Крымском полуострове. И здесь же, как вариант развития энергетики, оценивается потенциал «ветровых» ресурсов. Так, для Крыма он составляет 1350 кВт/м^2 в год, технически достижимый потенциал — 975. (Для сравнения, в центральной Украине соответственно — 4350 и 850). Потенциала ветроэнергетики достаточно, чтобы удовлетворить сегодняшние потребности Крыма на 300% (т.е. «лишние» 200% можно пустить на развитие внутри Крыма или на экспорт: на север, в Таврию, или на восток — в Россию!). Тут же упомянута Сивашская ветроэлектростанция (ВЭС). А ещё — ирландская оффшорная («внебереговая») ВЭС мощностью 520 мВт, которая строится в море на Арклоу Бенк в семи километрах от берега, способная на 10% удовлетворить **потребности** всей (!) **Ирландии** в электричестве.

А у нас? А у нас на ветроэнергетику **в Крыму** приходится **10% генерации**. (Газета «Крымские известия», №2 (323 2), четверг, 6 января 2005 года; http://www-ki.rada.crime.../nomera/002/vetroen.html).

10% генерации и 10% потребностей — это, как говорят в Одессе, две большие разницы.

Может, Украина не может строить оборудование для ВЭС? Ищем, читаем:

НОВОСТИ.dn.ua (http://www.novosti.dn.ua) 11:31 — 8 Февраля 2005 г. Далее дословно:

«Новокраматорский машиностроительный завод... завершил поставки 220 валов роторов ветровых энергетических установок (ВЭУ) голландской компании "Евро Сталь". Контракт на поставку роторов для ВЭУ мощностью 1.5 МВт подписан в 2003 году. В настоящее время завершена поставка последней партии валов. В текущем году [2005] НКМЗ поставит голландской компании еще 300 валов для аналогичных ВЭУ и 10 — для ВЭУ мощностью 2 МВт в рамках заключенного в 2004 году контракта. На северном побережье Норвегии, южнее мыса Нордкап, являющегося лучшим местом образования ветра в Европе, создается самый северный в мире парк энергии ветра. При скорости ветра более 9 м/с возводимый парк ВЭУ общей мощностью 40 МВт сможет вырабатывать до 120 ГВт-часов электроэнергии ежегодно и обеспечивать энергетическую потребность североевропейского региона. По оценкам экспертов, ветроэнергетика является сегодня одним из перспективных направлений. В соответствии с данными Института мировых исследований, темпы ее роста за последнее десятилетие в среднем составляют 20-25%, в то время как темпы роста мощностей в традиционной энергетике — 1.5, и атомной — около 1%. Мировой лидер ветроэнергетики — Дания — планирует уже до 2030 года довести выработку ветровой энергии в национальном энергобалансе до 50%».

Два МВт от одного ветряка! А кто-то продолжает палить газ с углём! А ещё кто-то за это платит...

В тему и только для любителей жанра «хоррор» — проблемно-аналитическая статья Валерия Бордюгова и Владимира Подгуренко «Мифы и реалии украинской ветроэнергетики» (http://www.zerkalo-nedeli.com/nn/show/392/34686, интернет-вариант газеты «Зеркало недели» — «Зеркало Недели On The WEB»). В статье расписаны результаты развития ветроэнергетики в Украине за период 1994-2001 гг. Злая статья и одновременно грустная. Не зная всей «кухни», со своими оценками «кто прав, кто виноват» не полезу. Перечислю только упомянутые в статье украинские ветроэлектростанции (действующие и действовавшие): Аджигольская, Акташская, Балаклавская, Донузлавская, Евпаторийская, Новоазовская, Сакская, Судакская, Черноморская. Крым, одним словом...

Часть 5. Тотальная инвентаризация

Что ж, в Украине ВЭС есть. Производство и эксплуатация ВЭУ худо-бедно налажены. Простор для развития — безразмерный. Только лично мне промышленные масштабы не нужны. Мне бы чего такого помельче. Квартирный, так сказать, вариант. Для дома, для семьи. У меня всего-то: холодильничек в уголок спрятался, телевизоры на подставочках телесериалами да новостями светятся, да утюг когда-никогда атмосферу греет. Лампочки под потолком живут. Днём такие тихие, незаметные. А ещё есть компьютер. Блок питания у него — не больше напёрстка, но кушает — как беговой слон. И чем его завтра прикажете кормить? Лирика...

А теперь прагматика. Возьмёмся за очень обобщённые расчёты по так называемой «среднестатистической квартире». Если пересчитать всё, что можно подключить одновременно к розеткам на 220 В, получим на сегодня нагрузку почти в 8 кВт. Понятно, что запускать одновременно аудиосистему с пылесосом или утюг с пылесосом удаётся не каждый день. Лампочки тоже всю площадь одновременно не освещают. Со всеми допущениями оставляем работать: телевизор, холодильник, 3 лампочки и (как же без него!) — компьютер. В сумме — до 0.9 кВт (см. **таблицу**).

Суммарный расход электроэнергии (заглядываем в счета от энергетиков) — в среднем 100 кВт*ч в месяц. Или около 3.4 кВт*ч в день. Зимой — больше, летом — меньше. Несмотря на централизованное отопление масляный радиатор в холода работал исправно. И лампочки зимой приходилось включать раньше, чем летом. Получается, что «для дома, для семьи» нужна ВЭУ с месячной производительностью не менее 100 кВт*ч (ещё лучше — 150-200), с пиковой мощностью около 3, но не менее 1 кВт (в аварийном режиме).

И это всё без учёта гипотетически отрезанных тепловой и газовой труб! Сколько ещё возьмут электроплитка на кухне и электрообогреватели теперь уже по всей квартире? Что может мне предложить отечественный производитель? Опять углубляемся в экран монитора. Что там ещё в Интернете осталось?

Часть 6. Онлайн, перезагрузка

«Уиндэнерго Лтд», http://windpw.chat.ru. Предлагаются ВЭУ1500 (без мачты и аккумуляторов) — по $XXXX; ВЭС мощностью 10 кВт (изготовление «под ключ») — по $XXXXX. Разработки на базе лицензионных американских ВЭУ. М-да...

«IntelCenter Group», http://intelcenter.com.ua/rus/index.htm. На продажу выставлены несколько ВЭУ.

Ветроэлектростанция WE-1000. Характеристики: стартовая скорость ветра 2-2.5 м/с; номинальная мощность 1 кВт; высота мачты 6 (или 9) м; диаметр ветротурбины 2.2 м; стоимость XXXX, в евро. Фото (**рис. 1**) прилагается.

Рис.1

Ещё вариант. *Ветроэлектростанция WE-6000.* Характеристики: номинальная мощность 6 кВт; выходное напряжение трехфазное 380 В/однофазное 220 В, частота 50 Гц; диаметр ротора 6 м; стартовая скорость ветра 3-4 м/сек; номинальная скорость ветра 10 м/сек; высота мачты 12-24 м; защита от ураганных ветров автоматическая; стоимость XXXX евро (в 4.3 раза дороже WE1000) (**рис. 2**). Защита от урагана? Интересно. Пока идём дальше...

Рис.2

Сайт ЧП «Світ вітру», http://www.mirvetra.com.ua. Что понравилось лично мне — здесь приводится детальная схема, *как* всё устроено и *что для чего* предназначено (**рис. 3**). И, главное, компьютер в качестве нагрузки предусмотрен ☺.

Подробно расписывается ВЭУ-08, предназначенная для обеспечения небольших объектов, в т.ч. частных домов в качестве резервного источника электроэнергии.

Характеристики: номинальная мощность 0.8 кВт; диаметр ветротурбины — 3.1 м; скорости ветра: стартовая — 2.5 м/с, расчетная — 8 м/с; максимальная — 50 м/с; номинальное напряжение генератора — 24 В; ЭДС генератора — до 60 В; высота мачты — 11-17 м. Цена (комплект ВЭУ-08 + ИБП-1.5/3С-ВГ/ФМ) — $XXXX.

В типовой состав входят:

Головка ВЭУ-08 — вырабатывает «грубую» электроэнергию с нестабильными параметрами, зависящими от скорости ветра. *Фотоэлектрический модуль* (ФЭМ) («солнечная батарея») — опциональный компонент, вырабатывающий дополнительную «грубую» энергию. Повышает надежность энергообеспечения и суммарную выработку энергии. *Аккумуляторная батарея* (АБ) — накопитель энергии для согласования графиков выработки и потребления энергии. Применяется кислотная АБ с номинальным напряжением 24 В и рекомендуемой емкостью 190 Ач. Может составляться из двух автомобильных стартерных АБ 12 В. *Источник бесперебойного питания* ИБП-1.5/3С-ВГ/ФМ — устройство, согласующее между собой указанные выше компоненты, нагрузку и внешнюю сеть 220 В. Заряжает АБ от ВЭУ, ФЭМ и внешней

ТАБЛИЦА

Электроприборы	Потребляемая мощность, max, Вт	Количество	Итого max,Вт	Итого min, Вт	Примечания
Электролампочка	60	10	600	180	По всем помещениям
Телевизор	75	2	150	75	
Холодильник	165	1	165	165	Суточный расход ~ 1,4 кВт*ч
Утюг	1520	1	1520	0	
Компьютер	460	1	460	460	По мощности блока питания
Аудиосистема	100	1	100	0	
Масляный радиатор обогрева	2500	1	2500	0	
Пылесос	2000	1	2000	0	
Сумма			7495	880	

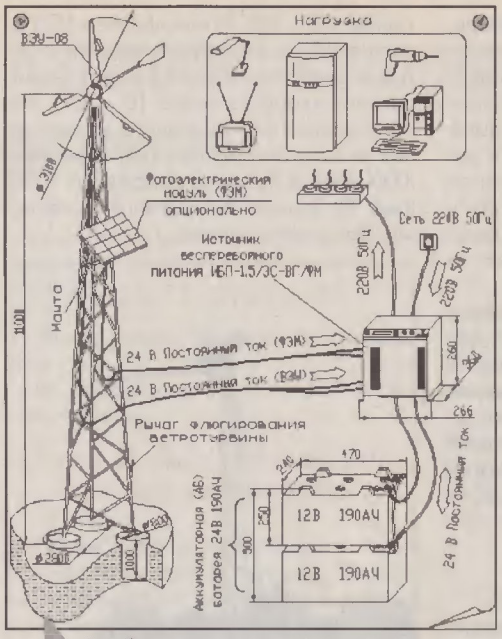


Рис.3

сети 220 В. Преобразует накопленную в АБ энергию в стабилизированные 220В/50 Гц с номинальной мощностью до 1.5 кВт. Автоматически коммутирует нагрузку на питание от внешней сети 220 В или от преобразователя. Отображает параметры системы на цифровом индикаторе. *Мачта* служит для установки головки на высоте 11-17 м, на которой ветровой поток не затеняется препятствиями и имеет достаточную скорость.

С принципом выработки энергии всё понятно: чем сильнее и непрерывнее дует ветер — тем больше электричества поступает в закрома... т.е. в аккумуляторы.

Вход в каморку теоретика

Вообще-то, расчетная **мощность установки** (кВт) напрямую зависит от следующих величин: диаметр ветротурбины (м); расчетная скорость ветра (м/с); коэффициент ветроиспользования; КПД генератора и трансмиссии; плотность воздуха (кг/м^3). А расчет **ожидаемой выработки энергии** (кВт*ч) будет зависеть от расчетной скорости ветра (м/с); расчетной мощности установки (кВт); диаметра ветротурбины (для контроля КПД) (м); средней скорости ветра (м/с).

Выход из каморки теоретика

Наглядно, красиво, понятно. Ну что, вытягиваем деньги из сбербанки? Будем брать?

Секундочку! А что у нас с ветром?

Идём искать ветер на сайты метеопрогнозов. Например, MeteoProg, **http://meteoprog.com.ua**. Умолчу, для которого региона Украины приводится сила ветра (в м/с) за неделю. А из графика видно, что стартовая (для ВЭУ-08) скорость ветра (2.5 м/с) есть только 5 дней из семи. Расчётная (8 м/с) отсутствует, и максимум, что можно выжать из этой ВЭУ, — 200 Вт при 5 м/с (2 пика на графике, 25-26 апреля) (**рис. 4**)!

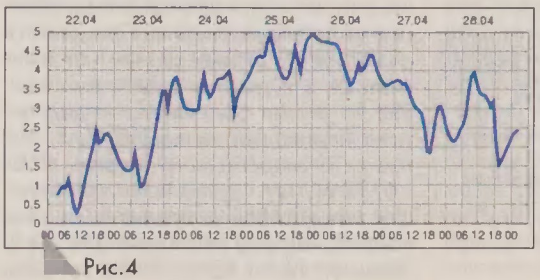


Рис.4

Получается, что 800-ваттной ВЭУ-08 может хватить только на аварийное электроснабжение холодильника. А компьютер?! ☹ Остаётся надеяться, что суммарную выработку в 100 кВт*ч электроэнергии при условии наличия среднего ветра 3.5 м/с за месяц вытянуть всё же удастся. ВЭС WE-1000 от IntelCenter Group — аналогичного уровня. По мощности чуть лучше, по стоимости — чуть дороже. WE-6000 (стартовая скорость ветра 3-4 м/с; номинальная — 10 м/с) по диапазону рабочих скоростей ветра в указанную неделю «не вписывается».

Что же, без «внешнего» электропитания не обойтись? Или я где-то ошибся в расчётах и допущениях? Может, неделя безветренная попалась?

Часть 7. Смена курса

Что остаётся? Может, **солнечные батареи**? Идём на **http://www.kompass-ukraine.com**.

Система КОМПАСС — уникальная международная информационно-справочная система, которая существует уже 60 лет, объединяет 75 стран и располагает банком данных о более чем 1.9 млн. компаний мира. В КОМПАССе используется единая для всех стран цифровая система классификации, которая включает 53 тыс. наименований товаров и услуг. (Чистосердечное признание: демоверсию КОМПАСС (украинские предприятия) я вытянул с компакт-диска. И, естественно, в информации рылся уже в офлайне).

Ну, так вот. Судя по пересмотренной базе предприятий, солнечными батареями (помимо всего прочего) в Украине занимается только ОАО «Гравитон» (г. Черновцы). WWW-адрес отсутствует (или намеренно не указан). Год основания предприятия — 1971. За тридцать пять лет развития солнечные панели, к сожалению, пока что не стали привычны каждой украинской семье, как, например, газовая плита, стиральная машина или пульт дистанционного управления вместе с управляемым им телевизором (**рис. 5**).

Цены на панели... Из того, что удалось вытянуть из Интернета, получается, что стоимость одного «солнечного» ватта у посредников приблизительно эквивалентна 10 «условным американским президентам». Как стоимость 1 Мб винчестерной памяти 15 лет назад.

Часть 8. Итоги

На сегодня 100 кВт*ч электричества (среднемесячное потребление) стоит 13 гривень. Газ на семью из трёх человек — 5.6 грн. за месяц. Отопление и «подогрев воды» — величины плавающие: январь — 127 грн., февраль — 141 грн., март — 118 грн. Со всеми округлениями коммуналка съедает из семейного бюджета 200-250 грн. в месяц (или до 3 тыс. грн. в год). Если перебросить эти финансы на покупку ветрогенератора (отминусовав затраты на водоснабжение — 50 грн. в месяц), то, к примеру, ВЭУ-08 можно окупить за 3-4 года, а WE-6000 — за 16-17 лет.

Но ВЭУ-08 отопление жилплощади просто не потянет (а это более 50% расходов), а WE-6000, как для меня, слишком дорогая. А ещё придётся учитывать затраты на эксплуатацию (аккумуляторы, смазка, покраска мачты). Приплюсовать сбор бумаг на разрешение выделения земельного участка под мачту ветряка, сбор подписей соседей (что они не против постройки ВЭУ и уже согласны разделить по-братски халявный электроток), затраты на заземление, молниезащиту, охрану, сигнализацию и прочие «бытовые и бюрократические мелочи», о которых я даже не догадываюсь.

Итак, в условиях города применение ветряка в интересах жителя отдельно взятой квартиры — слишком хлопотное и дорогое удовольствие. Во всяком случае, при сегодняшних расценках на коммунальные услуги для населения.

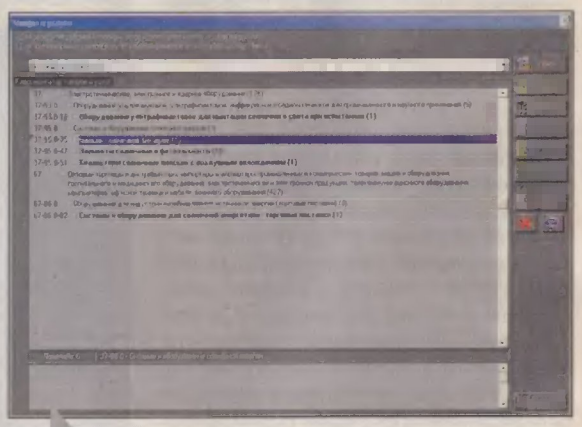


Рис.5

С учётом всего вышеизложенного принято решение для начала купить хороший ИБП. Для компьютера, конечно.

Часть 9. P.S.

А что дальше? Дальше будет очередное повышение цен на невозобновляемые энергоресурсы (газ, нефть, уголь). Соответственно будет расти цена на «коммуналку» (вода, газ, «свет», отопление). Как следствие, станут внедряться энергосберегающие технологии и утепляться жилые дома (силами и средствами жильцов). И со временем ширпотребовские ветроэнергоустановки конвейерного производства выйдут на уровень рентабельности и станут привычны на улицах наших городов, как сегодня стали привычными рекламные биллборды. Доживём?

Ренессанс с Востока

Олег ФЕДОРОВ
oleg@fedorov.net.ua

С 3 июня по 11 июля проходит Фестиваль Цифровой Культуры **Samsung Digital Renaissance**, *на котором демонстрируются самые-самые высокотехнологичные продукты различных направлений цифровых технологий.*

В этом году Фестиваль Цифровой Культуры **Samsung Digital Renaissance** ждет гостей в семи крупнейших городах Украины — Киеве, Днепропетровске, Запорожье, Донецке, Харькове, Одессе и Львове. Так что десятки тысяч жителей нашей страны смогут ознакомиться с новейшими достижениями цифрового мира от компании Samsung.

На этом шоу представлены новинки из различнейших направлений цифровых технологий: ультратонкие мобильные телефоны, современные жидкокристаллические мониторы, компактные, легкие, но производительные ноутбуки, очень компактные лазерные принтеры и МФУ, плазменные панели и другая техника для дома и офиса, включая даже роботизированный пылесос.

Фестиваль Samsung Digital Renaissance стал регулярным событием в Украине. С 2002 года мероприятие расширяет свое присутствие в нашей стране. Сначала шоу проводилось в Харькове, Донецке, Днепропетровске, Запорожье и Одессе. С 2004 года присоединился Львов, а с этого года, наконец, и Киев. Число посетителей год от года растет довольно быстро. Например, в 2004 году Фестиваль посетили около 10 тыс. человек, а в 2005 году — уже 40 тысяч со всей Украины.

В этом году число посетителей, очевидно, будет еще больше. Им есть на что посмотреть — ультрасовременных новинок всего более 70. Остановимся на наиболее интересных.

Рис.1

Мобильные телефоны

Мобильный телефон **Samsung X820** (**рис. 1**) — самый тонкий телефон классического формата (моноблок). Модель в самом деле очень тонкая (многие, вероятно, видели рекламу этого телефона, где он показан «в профиль»): всего 6.9 мм толщиной и 66 г весом. При этом аппарат относительно широкий, и в руку ложится довольно удобно. По остальным параметрам эта мобилка тоже на высоте — 2-мегапиксельная камера, MP3-плеер, есть встроенная программа просмотра документов и ТВ-выход (можно чуть ли не презентацию провести). Есть поддержка Bluetooth 2.0, из приложений — диктофон, органайзер (понятное дело), встроенная память на 80 Мб. В общем, все, что можно ожидать в современном телефоне. Окромя, разве что, кардридера, но тогда, видимо, телефон не удалось бы сделать столь тонким.

Рис.2

Рис.3

Интересен слайдер **Samsung E900** (**рис. 2**) с сенсорной панелью управления. Это непривычно, но, признаюсь, положительным образом сказывается на внешнем виде аппарата. Он тоже относительно тонок как для слайдера (впрочем, как и все новые слайдеры Samsung) — 16.5 мм толщина и 93 г вес. Здесь тоже 2-мегапиксельная камера со вспышкой, изрядный такой 2-дюймовый дисплей на 262 тыс. цветов (кстати, у X820 тоже 262 тыс. цветов). Вообще, оснащение солидное — есть MP3-плеер, диктофон, слот для карт microSD, ТВ-выход. Телефон поддерживает Blutooth и EDGE (как и X820).

Рис.4

Представлен также и новый солидный слайдер бизнес-класса **Samsung D820** (**рис. 3**). Эта модель не может не обратить на себя внимание — слайдер толщиной 14.8 мм? Да, этот телефон, несмотря на производимое им впечатление солидности, тонок. Он имеет полную функциональность, включая MP3-плеер и слот для карт microSD. О бизнес-назначении телефона говорит только 1.3-мегапиксельная камера. Ну и, конечно, стоит отметить довольно большой дисплей разрешением 320 на 240 точек.

Неизбежно привлечет внимание телефон, похожий, на первый взгляд, на калькулятор — **Samsung P300** (**рис. 4**). Этот необычный аппарат предназначен, видимо, для тех, кто хочет сильно отличаться от

других. По своей функциональности этот телефон подобен другим новинкам, имеет уже привычное отличное оснащение (Bluetooth, MP3-плеер, диктофон, E-mail клиент, который есть у всех моделей, 1.3-мегапиксельную камеру, 88 Мб памяти и т.д.). Отличает его прежде всего необычная форма, металлический корпус толщиной 9 мм. А еще — дополнительный аккумулятор, встроенный в чехол.

Чтобы коснуться хотя бы вкратце всех представленных моделей мобильных телефонов, потребуется целая статья. Посетители выставки Фестиваля увидят также модели слайдеров D800, D520, E370 (**рис. 5**), раскладушки X650, X500, имиджевую дамскую Serene (**рис. 6**), классический аппарат X630 и, конечно, смартфоны: слайдер-смартфон i750 (**рис. 7**), смартфон с развитой клавиатурой i320 (**рис. 8**).

Лазерные принтеры

Лазерный монохромный принтер **Samsung ML-2015** отличается компактностью. Поэтому он может пригодиться не только в офисе, но и дома. Скорость печати 20 страниц в минуту, есть режим экономии

Рис.5

тонера до 40%, девайс довольно симпатичен (**рис. 9**).

Рис.6

Рис.7

Многофункциональное устройство **Samsung SCX-4200** уже описывалось в нашем еженедельнике (см. «Мой Компьютер», №17). Теперь есть возможность ознакомиться с ним поближе.

Рис.8

ЖК-мониторы

Samsung SyncMaster 931BF (**рис. 10**) несомненно будет пользоваться популярностью. Это тот самый ультраскоростной монитор, отлично подходящий для истинных геймеров (желаю, чтоб ваши дела шли настолько хорошо, чтобы вы могли легко купить это устройство ☺), ведь скорость отклика матрицы — 2 мс.

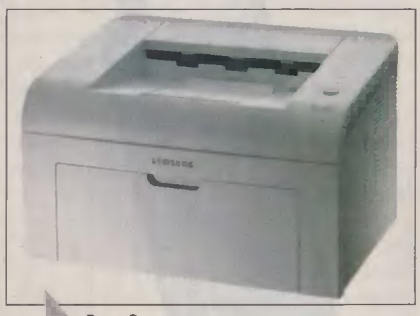


Рис.9

Но, конечно, мониторов в экспозиции представлено намного больше. Каких? Посетители узнают. Ну, а кому не удастся посетить Фестиваль, узнают обо всей продукции из наших публикаций.

Ноутбуки

Компания Samsung постаралась представить на мероприятии большинство по-

Рис.10

следних моделей ноутбуков. Среди наиболее интересных — **Samsung R65**. Эта модель, относящаяся к классу бюджетных бизнес-моделей, ранее уже была представлена. Но это довольно удачное устройство достойно того, чтобы посмотреть на него вблизи. Ноутбук на базе двухъядерного процессора Intel Core Duo обладает неплохим оснащением, рядом технических решений, которые делают такое устройство пригодным не только для работы, но и для развлечения и отдыха.

Посетители смогут также вживую увидеть тонкие легкие ноутбуки серии X, а женщины смогут посмотреть и опробовать ультракомпактный новый ноутбук серии Q.

Бытовая техника

Это все касалось изделий, относящихся к сегментам мобильных и компьютерных устройств. Но в экспозиции хорошо представлены также новинки бытовых и

Рис.11

медиа-устройств. В их числе — жидкокристаллические плоские телевизоры, отличающиеся приятным дизайном. Да, для большинства из нас это пока дорого, но за такими устройствами — будущее. Когда-то ведь многие технические «штучки» были дорогими для всех, но проходит относительно немного времени, и мы все пользуемся целым рядом приятных устройств. В линейке плоских телевизоров есть модели с диагоналями 40, 37, 32, 26 дюймов в 4-х вариантах цветов. Современные телевизоры такого типа уже обеспечивают отличную яркость и контраст-

ность и поддерживают отображение до 12.8 млрд. цветов, с широким углом обзора (**рис. 11**).

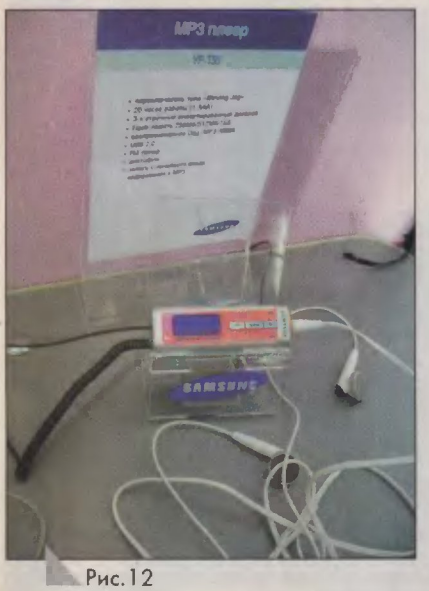


Рис.12

Дополнением к устройствам отображения являются домашние кинотеатры, например, система HT-XQ100. Она включает DVD-плеер/ресивер и 6 колонок. Пред-

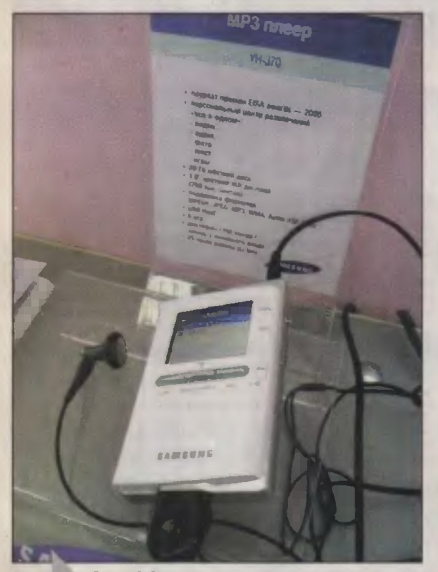


Рис.13

ставлены в экспозиции фестиваля и новинки холодильников, встроенной кухонной техники Samsung. Но подробное описание таких устройств выходит за рамки нашего журнала. Их вы сможете увидеть сами, посетив выставку.

Что еще хотелось бы отметить, так это широкую линейку MP3-плееров. Она заметно расширилась по сравнению с прежними временами. Современные устройства обладают приличными характеристиками. Ну, а дизайн... В общем, каждый сможет найти что-то свое — от ультракомпактных MP3-плееров до девайсов, внешне похожих на «мобилки» (**рис. 12, 13, 14**).

Фотокамеры

Большинство знает или догадывается, что Samsung является также крупным производителем цифровых фотокамер. Разумеется, модельный ряд компании включает в себя стильные фотокамеры, компактные фотокамеры (**рис. 15**). Но для многих станет открытием то, что компания производит сейчас и зеркальные устройства. А это так. Те, кому это интересно, смогут увидеть в экспозиции зеркальные фотокамеры Samsung. Это

Рис.14

однообъективная модель **GX-1S** (**рис. 16**) и полупрофессиональная камера **Pro 815** (**рис. 17**).

Я даже не говорю о цифровых видеокамерах — конечно, они есть, и в великом множестве ☺.

Пылесос

Одним из самых веселых экспонатов мне показался роботизированный пылесос (**рис. 18**). Эта штуковина самостоятельно очищает от пыли пол площадью 82 м^2 за 40 мин. Питание «штучки» — от аккумуляторов, девайс снабжен кучей датчиков и «умными мозгами», так что сам понимает, когда аккумуляторы близки к

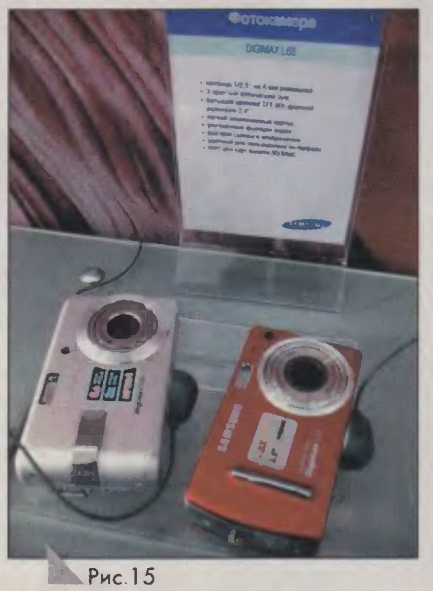


Рис.15

разряду, и едет на базу заряжаться. Плоская форма позволяет ему заезжать под стулья, столы и т.п. Датчики, опять же, помогают устройству распознавать препятствия и объезжать их. В общем, думается, это прообраз пылесосов будущего. Такое устройство можно запрограммировать и оставить убирать помещение в отсутствие хозяев. Так что когда-нибудь

Рис.16

в будущем, все мы сможем приходить домой в чистую квартиру и только отдыхать. А тот, у кого уже сегодня хватит денег, может приценяться к умному пылесосу прямо сейчас. Ну, и с мобилками ведь то же самое было ☺.

Так что у кого есть возможность посетить экспозицию **Samsung Digital Re-**

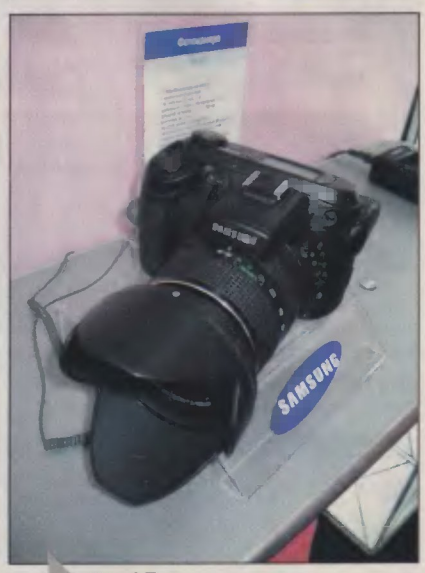


Рис.17

naissance — рекомендую, будет интересно. Все можно «помацать» руками. Только не пытайтесь открывать (отколупывать) слайдеры, как раскладушки. В

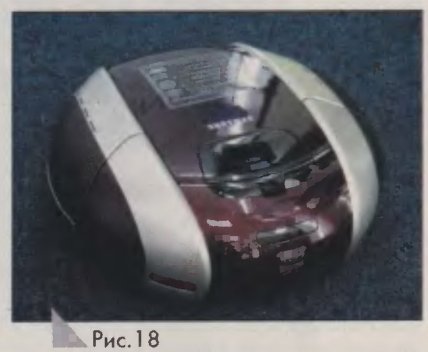


Рис.18

Киеве мобилку D520 уже кто-то, похоже, попробовал — расшатанный корпус явно на это указывал. Но ничего, выдержал, работает ☺.

Компьютерный «видик»

Виталий КЛЕЦКО
klezko@inbox.ru

Окончание, начало см. в МК, № 24 (403)

Ладно, с настройкой пульта разобрались, вернемся к последнему пункту подменю, *«Детектору движения»* (**рис. 1**). Как видно из названия, данные настройки предназначены для использования платы ТВ-тюнера в качестве системы видеонаблюдения (конечно, при наличии видеокамеры). Используя настройки, представленные в данном подменю, можно производить захват видео,

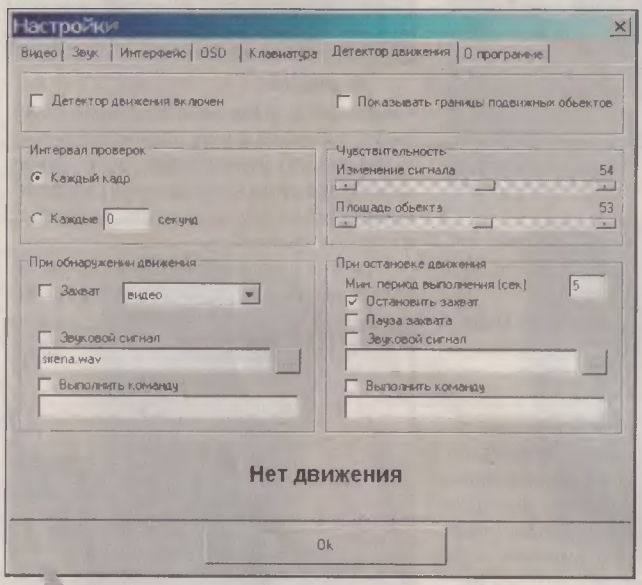


Рис.1

звука или скриншотов только в моменты обнаружения движения на экране. Применять это или нет — решать каждому пользователю индивидуально. Следующий основной пункт меню является стандартным планировщиком и но-

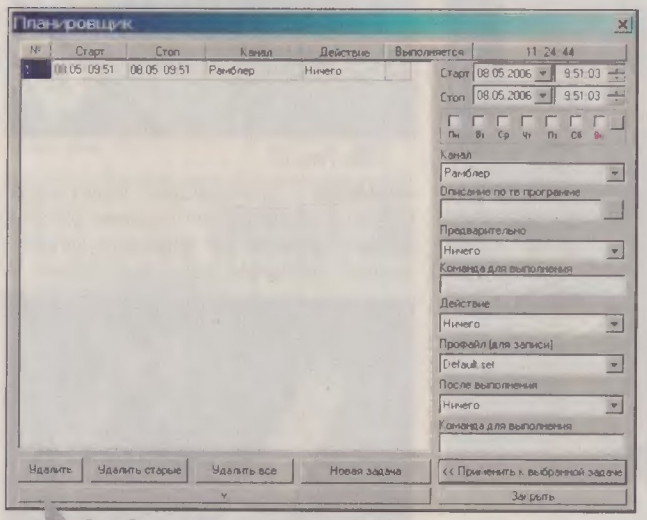


Рис.2

сит такое же название (**рис. 2**). Настройки здесь незатейливые, но позволяют использовать компьютер в качестве видеомагнитофона с возможностью записи программ по заранее введенному графику. Еще один пункт основного меню, *«Листинг каналов»*, прост и понятен так же, как и предыдущий, и служит

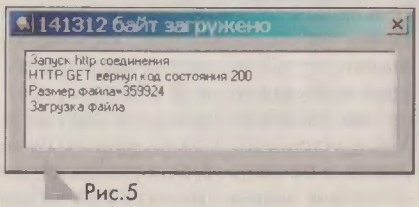


Рис.5

Рис.3

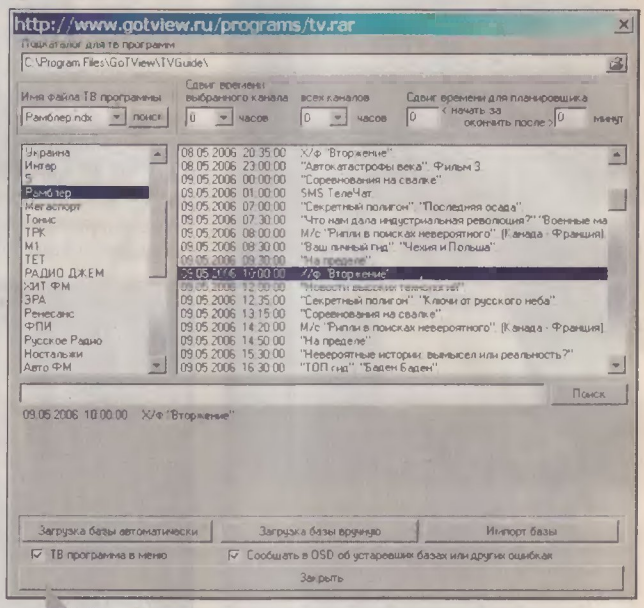


Рис.4

для превью эфирных программ. Одновременно на одном экране может быть отображено до 16 программ (**рис. 3**). Так как ВЧ-модуль в системе один, то, как вы понимаете, превью состоит из статичных картинок, периодически обновляющихся. Так что функция листинга, скорее, номинальная, чем полезная. Создается впечатление, что разработчики ПО просто показывают свои возможности и таланты ☺... Зато следующий пункт меню гораздо нужнее. Речь идет о меню *«ТВ-программа»* (**рис. 4**). Настройки данного пункта позволяют закачать через Интернет или импортировать с любого другого источника программу передач на неделю. Лучше, конечно, это делать напрямую с сайта (**рис. 5**). Размер скачиваемого файла составляет около 300 Кб. Полученная база данных автоматически устанавливается, и остается только выбрать из нее про-

граммы, соответствующие вашим каналам. Просто, удобно и наглядно (**рис. 6**).

Рис.6

Напоследок рассмотрим меню с установками захвата. Основное меню разделено на три подпункта. Первая закладка, *«Видео»* (**рис. 7**), позволяет выбрать параметры захвата видео. Настроек очень много, но особо стоит отметить наличие аппаратного сжатия и уникальную функцию обрезки краев (данная функция активна только при аппаратном MPEG-кодировании). Что это такое и почему этому уделяется отдельное внимание? Дело в том, что все аппаратные кодеры при захвате видеосигнала по композитному входу (например, с видеомагнитофона), захватывают полный кадр. А в полном кадре помимо самой картинки имеется и служебная информация в виде строк, заполненных цветным шумом. И до недавнего времени после аппаратного захвата приходилось «вручную» обрезать эти строки. Что, согласитесь, не всегда удобно, а иногда и просто невозможно. В данной версии ПО эта проблема решена: под *«Выбором разрешения аппаратного сжатия»* появилась опция *«Отрезать 0 строк снизу»*, нажав на которую, можно выбрать отрезание 8 или 32 строк снизу изображения. Насколько мне известно, такие возможности еще недоступны в конкурирующих продуктах. Так что можно поздравить компанию GoTView с позитивным начинанием.

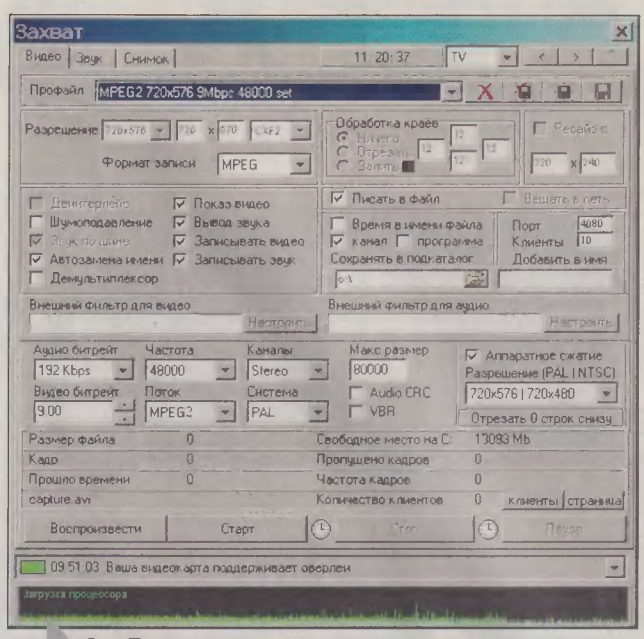
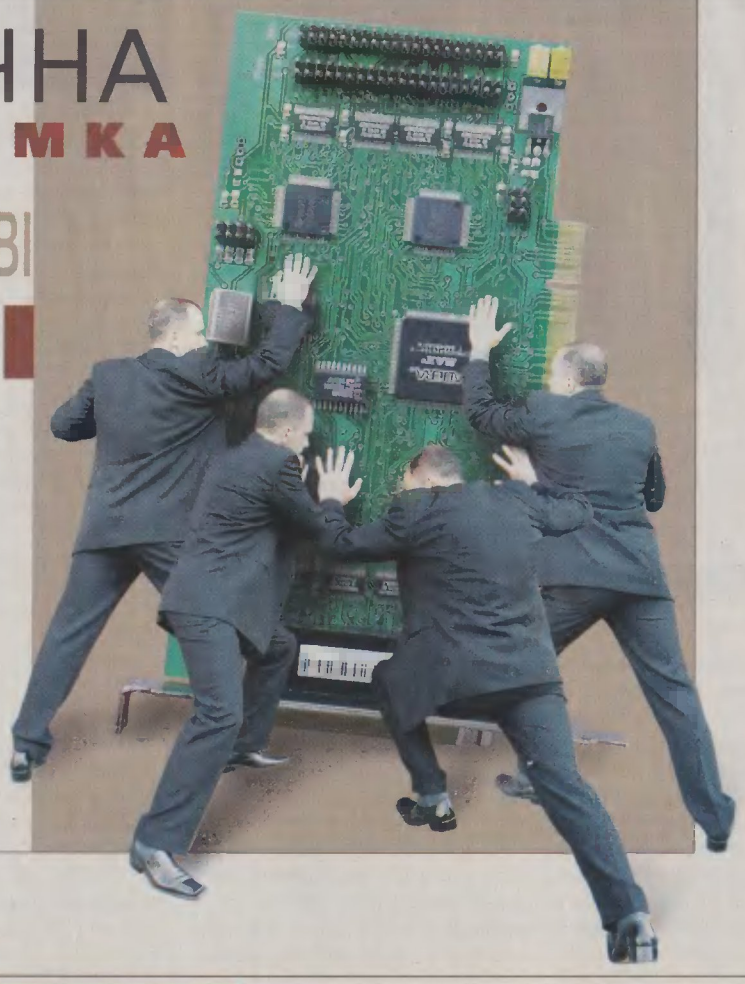


Рис.7

Несколько слов о преимуществах данной модели над другими ТВ-тюнерами. Речь идет об аппаратном кодировании. При захвате видео с максимальным качеством на

ВСЕБІЧНА
ПІДТРИМКА
МУЛЬТИПОРТОВІ
ПЛАТИ
PCI
виробництво
сервіс
гарантія
IC BOOK
htt://icbook.com.ua
тел. 467 6334, 467 5324
НАШІ ПАРТНЕРИ
Промрегіон м. Київ, (044) 244 9620
Сінтал м. Донецьк, (062) 332 3761
Micom Technology м. Київ, (044) 416 4585
TEAM Ltd. м. Вінниця, (0432) 53 1717



моем компьютере загрузка процессора составляла всего 5-7 процентов. При аналогичных установках захвата, но отключенном аппаратном сжатии загрузка процессора составляла порядка 30-40 процентов. Честно говоря, на мо-

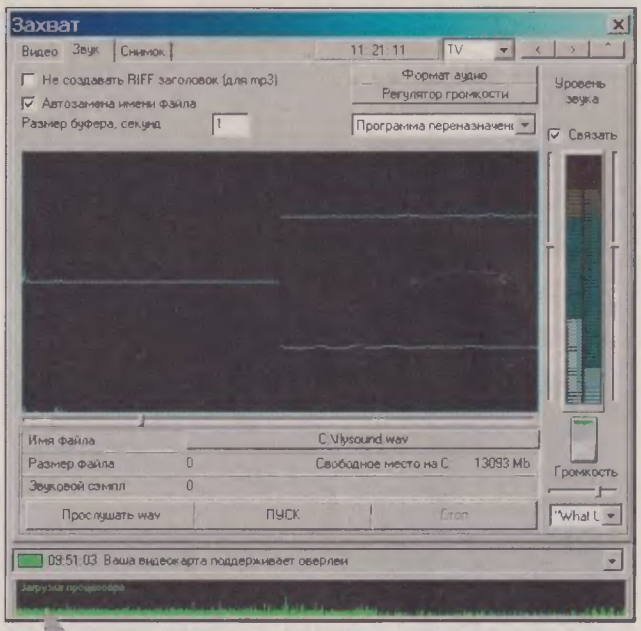


Рис.8

ем предыдущем тюнере GoTView PCI 7135 при таких установках качества (Video — Mpeg2, 720×576, 9Мбит/с, Audio — 192 Кб, 44100 Гц) загрузка процессора составляла около 80-99 процентов! (Конфигурация компьютера осталась неизменной). Следовательно, программисты компании смогли не только правильно реализовать функцию аппаратного кодирования, но и улучшить алгоритм сжатия

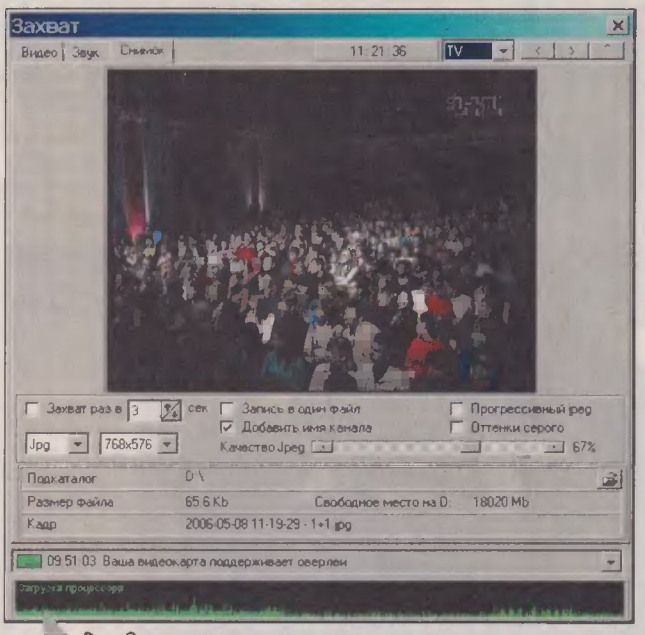


Рис.9

при программном варианте. Конечно, пользоваться программными методами при «живой» аппаратной поддержке вряд ли кому-либо придет в голову. Но, с другой стороны, кодирование видео в MPEG1 или MPEG 2 форматы пригодно только для подготовленного материала, не требующего последующей обработки (вследствие специфики формата), а для «сырого» видео придется воспользоваться другими методами сжатия. Вот тут и пригодится возросшая производительность связки ТВ-тюнер+ПО! Что касается качества захвата, то, как вы понимаете, все зависит от параметров. Так, при максимальных настройках качества MPEG2-кодека получаемый материал практически ничем не отличается от оригинала. Но и места занимает прилично (2.5 часа видео заняли около 10 Гб!). Изменяя настройки, можно добиться практически любых размеров видео, находя компромисс между качеством и объемом получаемого материала.

Но вернемся к меню. После закладки *«Видео»* в меню *«Захват»* находится пункт *«Звук»* (**рис. 8**). Здесь обошлись без излишеств, все настройки минимальны. Наконец-то в новом ПО реализована функция записи не только ТВ-эфира, но и радиопрограмм с управлением непосредственно с пульта или из самой программы (напомню, в предыдущих версиях для записи с радио требовалось открывать соответствующее меню). И, наконец, последний пункт, *«Снимок»* (**рис. 9**), тоже не может похвастаться большим количеством настроек — но тех, что есть, достаточно. Даже выделять какой-либо из пунктов нет смысла, все ясно из картинки...

На этом можно знакомство считать законченным и перейти к выводам.

Плюсы:

✓ Хорошая комплектация.

✓ Уверенный прием и отличное качество изображения и звука (**рис. 10**).

Рис.10

✓ Аппаратная поддержка MPEG1/2 кодирования с постоянным и переменным битрейтом.

✓ Хорошая реализация аппаратного деинтерлейсинга и фильтра подавления шумов.

✓ Возможность обрезки заданного количества нижних строк при аппаратном сжатии.

✓ Хорошая реализация программной поддержки сторонних кодеков и фильтров Direct Show и DirectX Media Objects.

✓ Богатые индивидуальные настройки для каждого канала.

✓ Наличие в комплекте бесплатной программы редактирования видео, InterVideo WinDVD Creator 2.

✓ Поддержка ТВ-программы в реальном времени.

✓ Универсальный и многофункциональный пульт ДУ с поддержкой индивидуальных настроек.

Минусы:

✓ Нет функции телетекста (но обещают ☺).

✓ Недоработки с переключением каналов.

✓ Требуется много времени для первоначальной настройки.

✓ Высокие системные требования.

✓ Довольно высокая стоимость (на момент написания статьи около 600 грн.) как для устройства, продающегося на постсоветском пространстве.

Несмотря на незначительные недостатки, можно признать, что на сегодняшний день ТВ/ФМ-тюнер **GoTView PCI DVD2 Deluxe** является наиболее функциональным устройством в своем классе.

P.S. Уже после написания статьи на сайте разработчика (**www.gotview.ru/prog/download.html**) появились новые версии драйверов и ПО. Для 32-разрядных систем Windows это GoTView Pro v4.0.0.479 и драйвер v3.0.41.0.

ОБЕРИ СВІЙ СТИЛЬ

РУСЛАНА

ОБЕРИ СВОЮ КНИЖКУ

www.teza.in.ua +38 0432 46-48-16 www.ruslana.com.ua

дізнайся більше у видавництві "Теза"

Горячий цвет

Олег ФЕДОРОВ
Oleg@fedorov.net.ua

А познакомим-ка мы вас с термосублимационным офисным принтером Phaser 8500.

До этой статьи мы обращали внимание, в основном, только на лазерные цветные принтеры. Думали, смотрели — как они дешевеют, как цветная печать входит в офис, становится доступной, повседневной. И ведь привезли нам термосублимационный принтер Phaser 8500 одновременно с «лазерником» Phaser 6120. Мы его освоили, протестировали, были в восторге. Даже начали прицениваться — а не купить ли себе такой в офис. Решили, что купим. Но вот статью пишем только сейчас.

Все дело в том, что необычно как-то было увидеть термосублимационный принтер в одной ценовой группе (до 1000 у.е.) с уже широко распространенными цветными лазерными офисными принтерами. Вроде бы и в рамки одного обзора не помещается. Поэтому об этом устройстве — отдельный сказ.

Рис.1

К делу. Принтер **Xerox Phaser 8500** (**рис. 1**) отличается прежде всего тем, что использует технологию твердых чернил. Вместо картриджей с порошком в нем расходным материалом являются твердые брикеты со специальной краской. Первое преимущество налицо: нет мелкодисперсного материала, который при просыпании мажется, пачкается, при распылении в воздух может попадать в легкие. Не стоит скрывать, что слишком уж экономный народ, пытаясь перезаправлять картриджи (не советую проводить такие операции с лазерными принтерами, дороже стать может), надышивается порошком достаточно. Здесь — твердые кусочки, похожие на пластмассовые. Полная гигиена.

Если взглянуть на технические характеристики принтера, то можно увидеть, что они, в основном, не только не уступают, но даже превосходят по некоторым параметрам лазерные принтеры в той же цене (см. **таблицу**). Что мы видим? Во-первых, скорость печати довольно приличная и, самое главное, скорость печати цвета не отличается от скорости печати черно-белых страниц. Это серьезно. Во-вторых, доступно большое количество разнообразных носителей, включая прозрачные пленки (добавлю также и фольгу). Т.е. диапазон носителей шире из-за того, что нет прогрева носителя в печке. Остальные параметры оцените сами. Отмечу, что если нужен дуплекс, то покупать требуется только модель 8500DN, в модели 8500N дуплекс не предусмотрен.

Несколько слов о самой технологии печати. При включении принтера чернила нагреваются и плавятся, в жидком виде содержатся в емкости для чернил. Перед началом печати специальный ролик наносит на нагретый ба-

Рис.2

рабан тончайший слой силиконового масла, в это же время с барабана счищаются остатки чернил от предыдущей печати. При нанесении масла барабан вращается в сторону, противоположную направлению вращения при печати. Затем печатающая головка одновременно наносит на вращающийся барабан чернила всех цветов. Печатающая головка в этом принтере — на всю ширину листа, выполнена она из нержавеющей стали и имеет

Рис.3

1236 сопел, успевающих за секунду выстрелить более чем 30 миллионами капель. Именно широкая печатающая головка и одновременное нанесение цветов позволяет достичь высокой скорости печати. Лист бумаги бы-

Рис.4

стро протягивается между барабаном с краской и прижимным роликом. Размягченные чернила переносятся на бумагу и связываются с ее волокнами, а затем затвер-

Рис.5

девают и формируют прочное покрытие. При двусторонней печати лист бумаги выезжает из принтера не до конца, затягивается обратно и приходит к барабану уже другой стороной. Сама технология печати, а также простой путь прохождения бумаги позволяют использовать бумагу с большим диапазоном плотности (60-220 г/см²). Так

Рис.6

как изображение формируется за один проход, то максимальная длина листа (в данном принтере 356 мм) ограничена длиной окружности барабана.

Но вернемся к принтеру в целом. Корпус устройства слегка приплюснут сверху. Как достоинство отметим удобство переноски. Вот так выглядит снаряженный к печати

Рис.7

принтер (**рис. 2**). Ко всем узлам, требующим замены, доступ, разумеется, организован вполне удобно. В частно-

Рис.8

Рис.9

сти, к узлу протяжки (**рис. 3**), к брускам чернил (**рис. 4**). Замена чернил является, вопреки ожиданиям, абсолютно простой процедурой, вся инструкция находится внутри самого принтера (**рис. 5**). Естественно, лишние чернила должны попадать в какую-то емкость. Ее время от времени придется чистить (**рис. 6**). Но и тут нет никакой пыли. Управляющая панель проста аж до изящества (**рис. 7**). И только задняя панель соединений демонстрирует всю красу сложного технического прибора (**рис. 8**). Поскольку принтер в процессе эксплуатации не должен выключаться из сети, панель соединений закрывается крышкой. Это позволяет защитить устройство от пользователей, привыкших в конце рабочего дня привычным движением выключать принтер тумблером на задней панели (**рис. 9**). Здесь этого не нужно делать — каждое остывание чернил и последующее включение с разогреванием и прочисткой приводит к излишнему расходу материалов.

Качество печати

Тестирование проводилось в привычном режиме — печать одностраничного цветного и черно-белого документа, многостраничного черно-белого и цветного документа, печать цветной деловой графики (презентация в Microsoft PowerPoint), печать растрового изображения (фотографий), печать на пленке, печать на нестандартных носителях (фольга, полупрозрачная пленка).

Окончание на стр. 28

ТАБЛИЦА

	Phaser 8500N	Phaser 8500DN
Скорость		
Скорость чб печати	24 стр./мин.	
Скорость цветной печати	24 стр./мин.	
Объем печати		
Максимальный объем печати	До 85 тыс. страниц в месяц	
Подача бумаги и вывод		
Дуплекс	нет	стандарт
Число и емкость лотков	Лоток 1: 100 листов, лоток 2: 525 листов (всего 625 листов)	
Макс. Объем лотков	1675 листов	
Макс. Объем выходного лотка	250 листов	
Типы материалов	Бумага, прозрачные пленки, наклейки, конверты, картон, карточки	
Плотность материала	Лоток 1 (многоцелевой): 60-220 г/кв.м Лоток 2: 60-122 г/кв.м Лоток 3 и 4: 60-122 г/кв.м	
Формат материала	Лоток 1: A6, A5, B5 ISO, B5 JIS, A4, карточки, Statement, Executive, A/Letter, US Folio, Legal, нестандартные форматы от 76 x 127 мм до 216 x 356 мм; конверты: DL, C5, #10 commercial, #51/2, #63/4, Monarch, Booklet, Lee (A7), Choukei 4 Gou, Choukei 3 Gou Лоток 2 - 4: B5 ISO, B5 JIS, A4, Statement, Executive, A/Letter, US Folio, Legal; конверты: DL, C5 и #10 Commercial	
Область печати	Поле шириной 5 мм по всем кромкам листа	
Печать		
Время вывода первой стр.	< 6 секунд	
Процессор	600 МГц PowerPC Risk	
Языки описания страниц	True Adobe PostScript 3, PCL 5C	
Поддержка шрифтов	137 резидентных шрифтов PS и 81 шрифт PCL	
Память (стандарт/макс)	128/256 Мб	
Жесткий диск	Не поддерживается	
Макс. Разрешение	1200 точек на дюйм в режиме FinePoint™	
Режимы печати	Печать черным, страницы нестандартного формата, Phaser Installer, Intelligent Ready, встроенный веб-сервер, PrintingScout, PhaserSMART, аналитическая система, печать буклетов, интеллектуальные лотки, удаленная печать, уведомления по эл. почте, учет работ, окружение принтера	
Управление цветом		
Цветовые стандарты	Эмуляция цветовых заливок PANTONE®, аппаратно независимые цвета Adobe PostScript , международные цветовые стандарты CIE, поддержка систем управления цветом ICC и Apple ColorSync®	
Режимы качества	Fast Colour (Быстрая цветная печать), Enhanced (Улучшенный)	
Режимы цветокорректировки	Автоматический, sRGB Display, sRGB Vivid, SWOP® Press, Euroscale Press, Commercial Press, SNAP Press, без цветокорректировки, черно-белый	
Сетевые подключения/ПО		
Порты	USB 2.0 & 10/100BaseT Ethernet	
Управление принтером	Xerox® CentreWare® Printer Management for Microsoft® и UNIX®, встроенный веб-сервер CentreWare IS, CentreWare Web Administrator , Xerox NDPS Gateway, аналитическая система Usage Analysis Tool	
Драйверы	Windows 98/Me, Windows NT 4.x, Windows 2000/XP, MacOS 9.x, MacOS X версия 10.1 или выше, Novell NetWare 4.x/5.x/6.x, UNIX (Linux 5.2+, Sun OS 4.x, Sun Solaris 2.4+, DEC, HP/UX 11.x, IBM AIX 4.2+, SGI, SCO), драйвер печати Xerox Walk-Up	
Физич. Характеристики и электропитание		
Габариты	414x368x533	
Вес	26,8	
Шум	Печать: 33 дБА в режиме ожидания, 54 дБА в режиме работы.	
Гарантия	12 месяцев со дня продажи	
Ориентировочная Цена	-	990

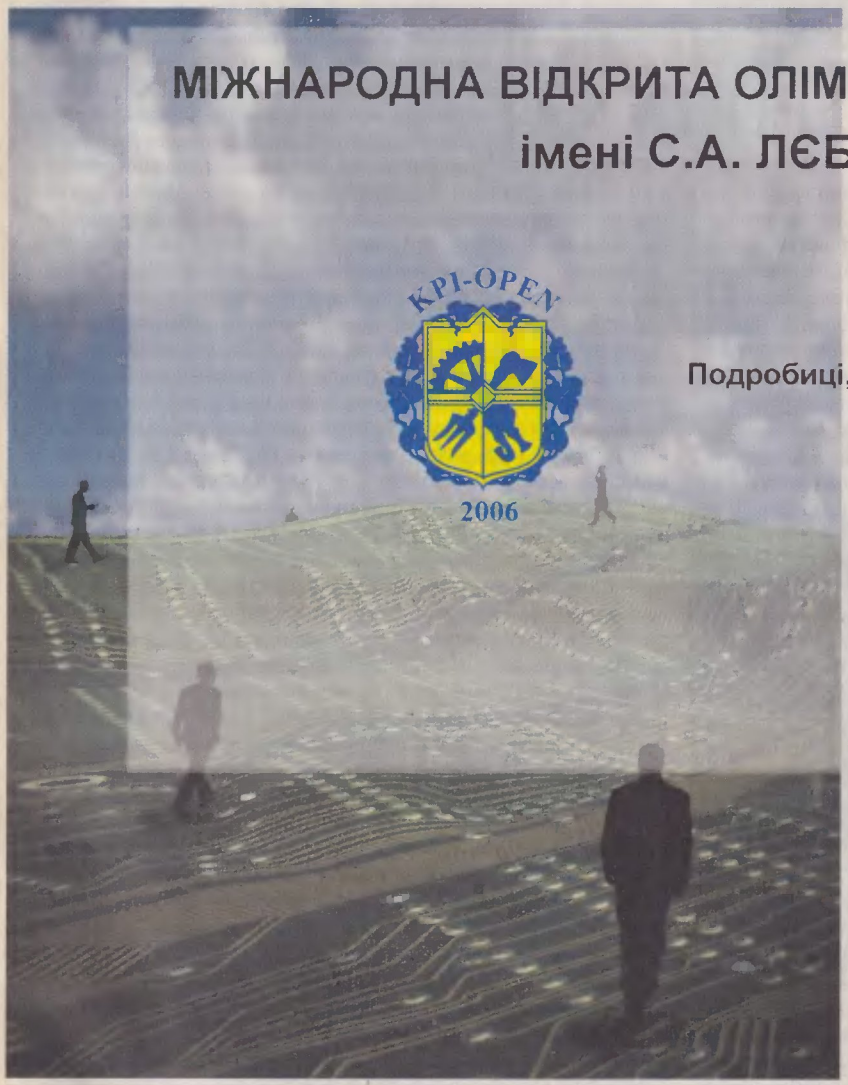
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
"КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ"
за підтримки КІБЕРНЕТИЧНОГО ЦЕНТРУ НАН УКРАЇНИ

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

КВАЗАР-Мікро
ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

GRAPHICS BY ATI

Wnet
http://wnet.ua



МІЖНАРОДНА ВІДКРИТА ОЛІМПІАДА З ПРОГРАМУВАННЯ імені С.А. ЛЄБЄДЄВА - В.М. ГЛУШКОВА

KPI-OPEN

KPI-OPEN 2006

03.07.2006 - 08.07.2006

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:
http://ntu-kpi.kiev.ua/kpi-open

ПРИЗОВИЙ ФОНД

- авторизовані курси JAVA, J2EE від Учбового Центру Квазар-Мікро
- материнські плати GIGABYTE GA-G1 975X
- материнські плати та відеокарти GIGABYTE
- підвищення кваліфікації у галузі інформаційних технологій від компанії ATI
- відеокарта ATI
- абонементи на спеціалізовану періодику

GIGABYTE
GRAPHICS BY ATI
КВАЗАР-Мікро УЧБОВИЙ ЦЕНТР ЗАВЖДИ НА КРОК ПОПЕРЕДУ

Java Sun AUTHORIZED SUN EDUCATION CENTER

ІНФОРМАЦІЙНІ ПАРТНЕРИ

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
новости технологий рынок

MOBILITY

ITC online

Gameplay

ДОМАШНИЙ ПК

ГЕНЕРАЛЬНИЙ ІНФОРМАЦІЙНИЙ СПОНСОР

МОЙ КОМПЬЮТЕР

СМ

PC WORLD UKRAINE

ТЗ ТЕ ТРИ

digital

організаційна підтримка

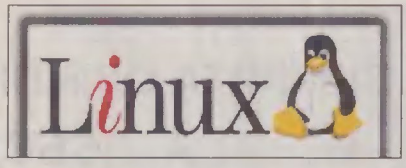
.com vanopl development group

Linux под вопросом, или Вопросы по Linux

Сергей ЯРЕМЧУК
grinder@ua.fm

Письма, пришедшие на мой почтовый ящик за последний месяц, свидетельствуют о том, что у журнала появились новые читатели, которые не знакомы со всем циклом статей по Linux, написанным разными авторами за последние несколько лет. А значит, многие вопросы, которые, казалось бы, уже давно обговорены и решены, им незнакомы. Отвечать каждый раз на одни и те же вопросы неинтересно, поэтому попробую затронуть некоторые из них в статье. Ожидающих увидеть здесь решение проблем с модемом, сканером и прочими устройствами — разочарую, речь пойдет о более глобальных вопросах. Читателям, интересующимся локальными, посоветую обратиться за помощью на любой из форумов (www.linux.org.ua, www.linux.org.ru, www.lafox.net, www.mylinux.ua и другие — там кто-то обязательно поможет).

Вопрос: *Итак, зачем нам еще одна операционная система, если есть белая и пушистая Windows?*



Этому вопросу, насколько я помню, примерно столько лет, сколько я пишу статьи в МК. Мнения встречались диаметрально противоположные, и каждый в чем-то был прав. Попробую вставить и свои пять копеек. Ну, во-первых, не такая уж она и пушистая, а вот белой она стала в том числе и благодаря Linux. Помнится, первое время, фактически захватив рынок, Майкрософт не очень-то жаловала пользователей ценами и грамотной поддержкой, вяло реагировала на запросы и пожелания (кстати, как и сейчас). Помните одно из высказываний Генри Форда: «Покупатель может приобрести любую машину любого цвета — при условии, что это будет Ford черного цвета». И он по-своему был прав, потому что столько машин на то время не делал никто, а монополист в любом случае будет диктовать свои условия. Буквально через два-три года ситуация несколько изменилась. Во время шума, поднятого самой же Microsoft, которая пыталась побороть распространение нелицензионного ПО, пользователи и компании обратили внимание, что уже давно преспокойно развивается другая ОС, которая в принципе способна заменить на настольных системах привычную всем Windows. Что делает Microsoft? Сбрасывает цены, проводит различные скидки для учебных заведений и других организаций, и прочее-прочее. И все потому что появился реальный конкурент. Кому, скажите, от этого плохо? Значит, вывод такой: Linux нужен уже только потому, что он есть. Ни больше, ни меньше. Конкуренция в любом случае пойдет всем на пользу. Как Майкрософту, так и разработчикам Linux волей-неволей придется совершенствовать свою систему, иначе можно остаться за бортом.

Кстати, возможно, вы заметили странность: кампания по борьбе за чистоту софта касалась в большинстве случаев организаций, хотя несколько случаев о наказании домашних пользователей также просочились в Интернет. Оно и понятно — этот рынок контролировать легче, бóльшую часть прибыли получают именно на корпоративных клиентах. А вот вузы и домашних пользователей всего-то припугнули и оставили в покое. Почему? Да потому что пользователя сначала нужно научить, приручить, т.е. он должен как минимум быть знаком с той ОС, в которой ему придется затем работать. Потери, конечно, есть, но они несравнимы с теми, которые могла бы понести Компания, запретив все! Ведь через учебные заведения проходят ежегодно тысячи человек, которые затем станут потенциальными пользователями, на домашних компьютерах стоит та же система, которой пользуются все члены семьи. А человек — существо ленивое, переучиваться никто не захочет. Попробуйте в офисе предложить вместо MS Office такой же OpenOffice. Внешне и функционально они очень похожи, но психологически человек воспринимает это тяжело, и поверьте, пользователи будут искать разные поводы и причины, чтобы им поставили знакомый «офис». Так что получается, что уже нас приручили. Кстати, первые версии MS DOS тоже раздавались почти задаром, пользователя приучали к системе, а распространенность способствовала появлению приложений, написанных под нее. И другие компании, например, та же Be Inc., которая выпускала одноименную ОС (BeOS), поступала так же. Это нормальная практика при захвате рынка. А вот в западных вузах все наоборот. Во избежание скрытой рекламы запрещено устанавливать коммерческое ПО. Да и вообще, как может человек знать, что хуже, а что лучше, не проработав некоторое время с обеими ОС?

Вопрос: *Linux — это полноценная ОС, как Windows? В чем же состоит принципиальное различие между Windows и Linux?*

Чтобы ответить на эти вопросы, не хватит, наверное, и книги, но все же попробую кое-что сказать. Если спросить у разных людей, что такое Linux, то, вполне вероятно, можно получить совершенно разные ответы. Менеджер компании ответит, что Linux — это в первую очередь широко разрекламированная торговая марка (впрочем, как и Windows). Программист или системный администратор скажет, что это ядро, которое в 1991 году представил общественности никому тогда не известный финский студент Линус Торвальдс. А пользователь ответит, что это операционная система. И кстати, все будут правы. В то время как релизы Windows можно пересчитать по пальцам (заметьте, я не сказал, что это плохо), точное число дистрибутивов Linux, наверное, не назовет никто. С одной стороны, это плохо. Если Windows практически неделима — да, можно убрать некоторые приложения при помощи утилит вроде nLite, но везде она одна и та же — то Linux представляет собой такой себе набор «Сделай Сам». Поэтому дистрибутивы существенно отличаются друг от друга. Например, ядра могут отличаться не только версией ядра, но и «ветками» разработки. Я уже писал когда-то о патчах к ядру, реализующих режим реального времени — это только один из немногих примеров.

Популярных оконных менеджеров также насчитывается с десяток, плюс еще несколько десятков не очень популярных. Каждый собирает дистрибутив по своим личным требованиям. Отсутствие единых стандартов, инструментов и, что не менее важно, рабочего окружения пользователя может запутать кого угодно. Хотя, в принципе, никто не мешает выбрать один понравившийся дистрибутив и пользоваться только им. Кстати, фрагментация очень помогает Linux в плане безопасности. Вирусов под эту ось — раз два и обчелся: кому, скажите, интересно писать вирус, который не заразит и сотни тысяч компьютеров? А вот поскольку Windows везде одинаков, то любой вирус хорошо чувствует себя в такой среде. Это как в природе: если один вид начинает доминировать, то он — первый кандидат в жертвы эпидемии.

Но работы по стандартизации ведутся, уже выделились разработки, без которых немыслим ни один уважающий себя дистрибутив, но к окончательному результату все это придет не скоро. Да и как мне кажется, вряд ли он появится, ведь все же главное, чем может похвастаться Linux, — свобода выбора. Есть дистрибутивы, ориентированные на настольные системы, есть многопрофильные, а есть и специализированные дистрибутивы. Последние вообще являются сильной стороной Linux. Та-

кие системы уже практически полностью готовы к выполнению определенной задачи, имеют для этого все (или почти все) необходимое, требуют минимум настроек.

Вопрос: *Вот те три статьи, которые я прочел, — это описания разных дистрибутивов Linux (Puppy, SymphonyOS, Wolvix)? И я так понимаю, это далеко не предел?*

Вот об этом-то и речь. В вопросе перечислены дистрибутивы, имеющие диаметрально отличающееся назначение. Первый — это «карманный» Linux, автор которого некогда захотел всегда иметь своего Пингвина при себе, загружаясь с CD и при необходимости сохраняя результаты работы на CD/DVD-RW или любой другой носитель. Учитывая маленький размер, он может полностью загружаться в ОЗУ. SymphonyOS — несколько другая система, она также может работать без жесткого диска, но главное ее назначение — это тестирование нового интерфейса. Ну не нравится стандартный Рабочий стол его авторам, кажется неудобным. Wolvix Media Edition также может работать как LiveCD, но ориентирован больше на мультимедийные задачи. С его помощью можно редактировать, слушать, просматривать видео и аудио, а наличие настроенного Freevo вообще может превратить ваш компьютер в медиастанцию, которая будет ничем не уступать, а в чем-то и превосходить Windows Media Edition. Как видите, разные дистрибутивы — разные задачи. Но если в качестве мультимедиа Wolvix ME смотрится отлично, то в качестве карманной системы на все случаи жизни он не подходит. Здесь Puppy — то что доктор прописал. И это действительно не предел, зайдите на DistroWatch (distrowatch.org.ua) или Linux.org — увидите.

Вопрос: *Эти дистрибутивы платные или бесплатные? И если я, допустим, не могу скачать 60 Мб из Интернета, то где еще их можно взять?*

Linux называют бесплатной — это несколько неверно. Один из патриархов OpenSource *Ричард Столлмен* говорит, что правильнее использовать термин *свободное программное обеспечение* (Free Software), противопоставляя этот термин в том числе и прижившемуся в народе «OpenSource» (www.gnu.org/philosophy/free-software-for-freedom.html). Это значит, что его можно продавать, распространять, передавать, скачивать, переделывать по своему усмотрению, пилить, рубить и т.д. То есть, купив диск на рынке, можно спокойно ставить на компьютер, не боясь, что придут злые дяди и опечатают. Его также можно передать товарищам, использовать на работе, вообще поступать как вздумается. Лицензия GPL v2 от 1991 года это позволяет (сейчас активно ведутся работы по созданию новой версии v3). Но одно ограничение все-таки есть. Если захотите на основе любой программы, распространяющейся под лицензией GPL, создать свою, вы также должны распространять ее под этой же лицензией. А кроме рынка дистрибутивы можно свободно приобрести в Интернет-магазинах — пусть редакторы не сочтут за рекламу (тем более что ссылку я тоже взял из МК), но я уже года два покупаю дистрибутивы в **Lafox** (www.lafox.net), хотя есть, вероятно, и другие.

Вопрос: *Будут ли на Linux'е работать 3ds max, MS Office (Word, PowerPoint, Front Page), PhotoShop?*

И да, и нет. Нет — потому что напрямую они работать не будут. Это совсем разные системы, у которых отличается не только формат исполняемого файла, но и сама структура файловой системы. Так же, кстати, как нельзя программы под Windows запускать на компьютерах от Apple. Но существуют как эмуляторы целых операционных систем, так и проекты, эмулирующие API чужой системы и таким образом позволяющие запускать приложения, написанные под Windows, в Linux. Среди первых наиболее известны **VMWare** (www.vmware.com) и **QEMU** (fabrice.bellard.free.fr/qemu). Среди вторых — **Wine**, **Cygwin** и **CrossOver Office** (www.codeweavers.com). Хотя, кстати, есть еще и Cooperative Linux — **coLinux** (www.colinux.org), который позволяет запускать ядро Linux как отдельный процесс в среде ОС Windows. Но в Linux есть аналоги этих и многих других программ. Так, вместо PhotoShop имеется **Gimp**, MS Office — **OpenOffice** (рис. 1), 3ds max — **Blender** (рис. 2), и другие. В Интернете можно найти различные мнения по поводу аналогов, как похвальные, так и резко отрицательные. Мне трудно судить обо всех случаях, т.к. я не являюсь профессионалом в PhotoShop и 3ds max. Но вероятно, бóльшая часть проблем — именно в привычках, ведь в Gimp совсем другой интерфейс, некоторые функции реализованы не так, а возможно, еще не реализованы. Учитывая, что подобные инструменты используются в первую очередь для того, чтобы зарабатывать деньги, а в освоении они довольно непросты, то можно понять профессионала, который не желает переучиваться. Хотя я лично знаю людей, которые держат PhotoShop только для того, чтобы убирать красные глаза в фотографиях: попросту потому, что процесс был описан в одном из журналов, и пользователь освоил эту операцию. По-моему, это тоже излишество.

Пару слов насчет MS Office и OpenOffice (напомню, что есть версии как под Linux, так и Windows). Многие сходятся во мнении (даже сама Microsoft не отрицает этого), что пользователи не используют и десяти процентов возможности Офиса. Поэтому большая часть возможностей попросту излишня. OpenOffice по некоторым возможностям даже опережает MS — например, документ можно сразу же конвертировать в PDF. А удобная функция отображения начертания шрифтов, реализованная, если мне не изменяет память, еще в первых бетах OpenOffice, появилась только в MS Office XP. Насчет совместимости форматов: OpenOffice вполне прилично работает с майкрософтовскими документами, хотя сложные таблицы и макросы иногда передаются неправильно, хотя в последней версии OpenOffice 2.0 — уже вполне приемлемо. Для того чтобы передавать документы на компьютер с MS Office, я использую формат RTF, указав в настройках OpenOffice, чтобы он использовался по умолчанию. Проблем пока не было. Даже более того: созданный в MS Office документ, насыщенный графикой и разметкой, я смог распечатать только в OpenOffice, так как при отсылке задания на принтер все компьютеры намертво зависали. Кстати, копаясь в архивах западных вузов в поисках информации, я заметил одну вещь: все документы обычно представлены в форматах PDF, PS, TEX, TXT, BIB, а вот DOC-документов MS Word вы там точно не встретите. У нас же, если почитать требования к статьям в научных журналах, то одним из пунктов обязательно стоит MS Word, и именно определен-

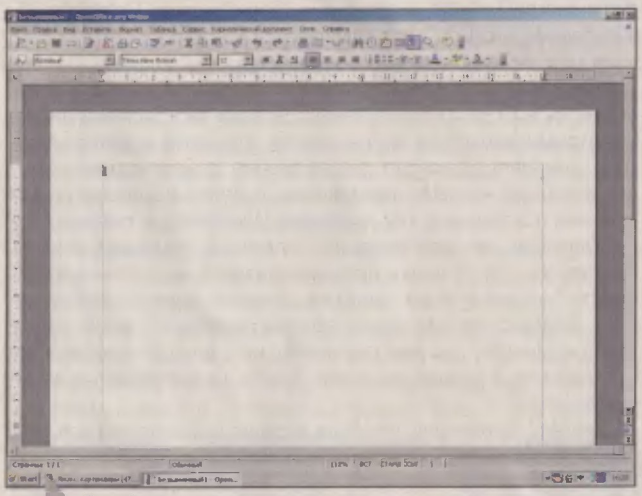


Рис. 1

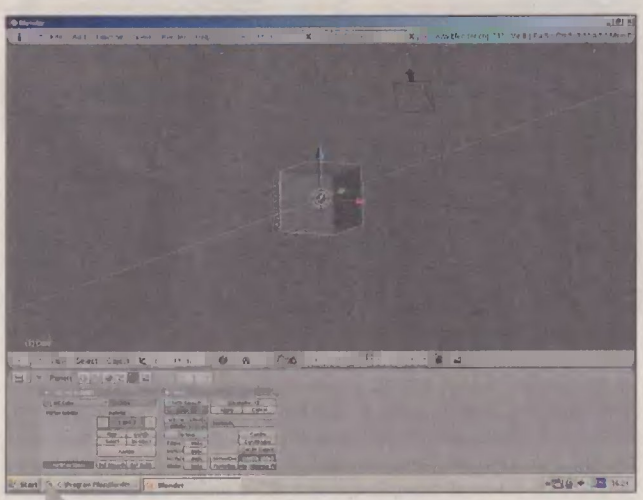


Рис. 2

ной версии. Об этом почему-то мало говорят, но ведь разные версии микрософтовского офиса тоже не очень-то дружат друг с другом. Это, конечно, хорошо, когда диск со всеми офисами стоит копейки, а если бы пришлось покупать все версии за реальную цену, то либо Запад давно разорился, либо наука ушла в подполье.

С играми ситуация аналогична. Некоторые можно запустить через эмулятор, некоторые имеют linux-версию, но найти на рынке их невозможно. Хотя имеются и свои разработки, а офисных игр вообще валом.

Вопрос: *Мне говорили, что в Linux все надо настраивать вручную?*

Ну прям-таки. Есть большое количество «мастеров», графических утилит настройки, уже давно прошли те времена, когда приходилось вручную править файлы (при желании никто этого делать не запрещает). Хотя не отрицаю, что такая ситуация может возникнуть и при обычной работе. Но программы настройки, как правило, используются редко, поэтому можно настроить один раз, а затем переносить конфигурационные файлы из дистрибутива в дистрибутив. Пользователи Debian вообще говорят, что Linux устанавливается и настраивается только один раз, далее он только обновляется.

Что касается противоположного лагеря, то мне довелось побывать на курсах по изучению сетевых технологий и видеть программы некоторых других курсов. Изучение ведется по такому принципу. Сначала рассказывают о всяких непонятных нормальному человеку протоколах, а затем на последующих занятиях показывают, как настроить Windows для работы в сети. Учитывая, что особенности настроек в последней скрыты, получается, что теория и практика разделены, и пользователь просто заполняет поля, часто не понимая, зачем и что он делает. Хорошо это или плохо, трудно сказать. С одной стороны, большинству оно явно не нужно, но с другой — каждая нестандартная ситуация приводит такого пользователя в замешательство.

Вопрос: *Ты говорил, что Linux хорошо работает на устаревшем оборудовании... Но если он грузится весь в ОЗУ — а ОЗУ на устаревшем компьютере мало, что же тогда? У меня как раз такая ситуация: Pentium II, 128 Мб ОЗУ. Можешь приблизительно оценить, как он будет у меня работать?*

Хороший вопрос. Сколько народа осталось за благами цивилизации, будучи вынуждено пользоваться Windows 98, так как более новые системы компьютер, увы, уже не тянет. Программы под такие системы уже мало кто выпускает, проблем с ними немало (например, мультисессионные диски нормально поддерживает только XP, 98-я вообще не поддерживает, а 2000-я лишь частично!), да и поддержка 98-й самой Микрософт скоро закончится. А вот когда грянет Longhorn с ее системными требованиями, многие опять побегут апгрейдиться. О заговоре Intel—Microsoft не говорит разве что ленивый. До прошлого года у меня был компьютер с Celeron 300A и 256 Мб ОЗУ, теперь процессор поменял на 633 МГц, стоят самые последние дистрибутивы, причем под настроение работаю и в далеко не легком KDE. И кстати, хватает наглости кодировать видео и создавать DVD. В Windows на эти операции уходит приблизительно на 25% больше времени, да и после кодирования звук в видео несогласован. Теперь об ОЗУ. Это взято, как я понял, из описания Puppy Linux. Полностью в ОЗУ грузятся только некоторые из LiveCD-дистрибутивов (это такие дистрибутивы, которые не требуют установки на жесткий диск компьютера, так как работают прямо с CD-ROM), остальные сначала необходимо установить на жесткий диск, и затем они работают как привычная система. Хотя стоит отметить, что Linux чувствителен к объему ОЗУ, так как для ускорения работы приложений стремится заполнить почти весь объем. Поэтому чем больше оперативной памяти, тем быстрее будет бегать Пингвин.

Итак, на сегодня все, пора делать вывод. Нужен ли Linux? Ответ однозначный — нужен! Нужен конкурент, без которого рынок просто станет, нужен выбор, без которого скучно и неинтересно, нужен конструктор, который можно разобрать и собрать по своему усмотрению. По крайней мере, 1% пользователей уже используют эту операционную систему в повседневной жизни, и с их мнением тоже нужно считаться.

Linux forever!

Окончание. Начало на стр. 22-24

Остановимся на ключевых моментах, поскольку скорость печати и вывод первой страницы примерно соответствуют заявленным. Отклонение на единицы процентов мы не считаем существенным. Прежде всего стоит отметить ощутимое отличие черно-белой печати от лазерной — шрифты проработаны четко, жестко и очень читабельно. Читается размер шрифта вплоть до 3-го кегля, причем разница читабельности обычной и инверсной (негативной) печати очень мала. При этом буквы буквально физически можно ощущать подушечками пальцев. Можно ли это использовать для печати текстов для слепых — мы не проверяли. Однако по-настоящему хорошо принтер проявляет себя в цветной печати. Цвета яркие, точные, плотные, насыщенные. Заливки в Microsoft Word намного более соответствуют видимым на экране без всякой калибровки. Превосходно смотрятся презентационные материалы. Мы получили лучшие распечатки наших презентаций из PowerPoint, какие только видели. О скорости печати — смотрите **таблицу**. Важно то, что цвета точны.

По-видимому, такие принтеры могли бы и «убить» цветную лазерную печать. Но есть, конечно, факторы, которые позволяют сосуществовать этим технологиям. Во-первых, «термосублимационник» нежелательно выключать, т.к. расход чернил увеличится. Это значит, что для домашнего применения такие принтеры окажутся неудобными. Во-вторых, термостойкость отпечатка, конечно, уступает лазерному (правда, для порчи изображения греть придется до сотни и более градусов Цельсия). Можно говорить и о механической прочности нанесенного шрифта или изображения, о чем иногда пишут в статьях об этих принтерах. Но мы попробовали и отмели этот якобы недостаток — зачем же так царапать свои документы, проще уж в бумагоуничтожитель сразу. Ну и, наконец, раньше попросту не было термосублимационных принтеров в этой ценовой категории.

Печать растровых изображений в отношении точности цветопередачи очень хороша. Но есть «но» — при близком рассмотрении на полутонах (телесный цвет, промежуточные оттенки) можно рассмотреть отдельные точки. Естественно! Иначе мы бы не радовались качеству печати шрифтов. Все-таки для печати фотографий надо использовать фотопринтеры. Или же повышать разрешение до 2400 dpi, что реализовано в моделях 8550/DP, 8550/DT, 8550/DX, но они дороже.

Особо отмечу возможности печати на нестандартных носителях. Мы пробовали печатать на специальной фольге формата A4, нетермостойком прозрачном пластиковом носителе, полупрозрачном волокнистом носителе. На таких материалах лазерные принтеры печатать не смогут.

Немного юмора. Сплошной отпечаток еще и будет водостойким ☺

Выводы

Констатируем появление еще одного вида цветных офисных печатающих устройств. Рассмотренный принтер необычайно привлекателен в качестве офисного цветного принтера благодаря высокому качеству печати черно-белых и особенно цветных документов и презентационных материалов, высокой скорости печати цветных бумаг, способности печатать на разнообразных носителях, а также (внимание!) низкой себестоимости печати. Так что, выбирая цветной офисный принтер, обратите внимание и на **Phaser 8500N/ DN**.

P.S. Для заинтересовавшихся. Принтеры Phaser 8550 отличаются более высокой скоростью печати, максимальным разрешением 2400 dpi, бóльшим объемом входных лотков, бóльшей памятью, возможностью установки (или наличием) жесткого диска. Ну и, конечно, бóльшей ценой.

Фотоманипуляции

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

В прошлой статье мы рассмотрели некоторые способы улучшения фотографий в Photoshop. Сегодня мы продолжим наши упражнения по совершенствованию снимков и покажем вам, как избавить лица на портрете от дефектов кожи, удалить веснушки, превратить хмурое лицо в улыбающееся, а также навести резкость и скрыть задний план, оставив в фокусе только главный объект.

Продолжение, начало см. в МК, №№6 (385), 8 (387), 10 (389), 12 (391), 15 (394), 17 (396), 18-19 (397-398), 21 (400), 23 (402)

Фотодерматология

Наверняка вы не раз видели рекламу разнообразных средств для удаления прыщей, угрей и других дефектов кожи. Обычно на подобных рекламных плакатах помещаются две фотографии — до и после применения препарата. Вряд ли мы ошибемся, если скажем, что действие этих мазей и гелей не имеет никакого отношения к устранению недостатков на лицах подростков, изображенных на рекламных листовках. Действия по устранению дефектных участков кожи обычно производятся в Photoshop — это и быстрее, и, рискнем предположить, эффективнее.

До выхода Photoshop CS2 сотрудники компаний, производящих средства для устранения дефектов кожи, а также фотографы, специализирующиеся на школьных выпускных альбомах, часто использовали в своей работе инструмент *Clone Stamp*. В работе он напоминает рассмотренный нами в прошлой статье инструмент *Healing Brush*: с помощью мыши (с нажатой клавишей *Alt*) вы указываете образец текстуры на изображении, а затем просто водите кистью в том месте, где необходимо повторить выбранный фрагмент.

В Photoshop CS2 появилось еще более простое решение задачи удаления мелких и крупных прыщей — инструмент **Spot Healing Brush**. Его главное отличие от Clone Stamp и Healing Brush — возможность автоматического подбора рисунка для заполнения проблемного участка. Одним словом, вам не нужно указывать программе, какой участок использовать для замены — она найдет его сама.

Продемонстрируем работу Spot Healing Brush на примере, очистив от дефектов лицо девушки.

Выберите инструмент Spot Healing Brush на палитре инструментов. На панели параметров появятся настройки. Рассмотрим их подробнее:

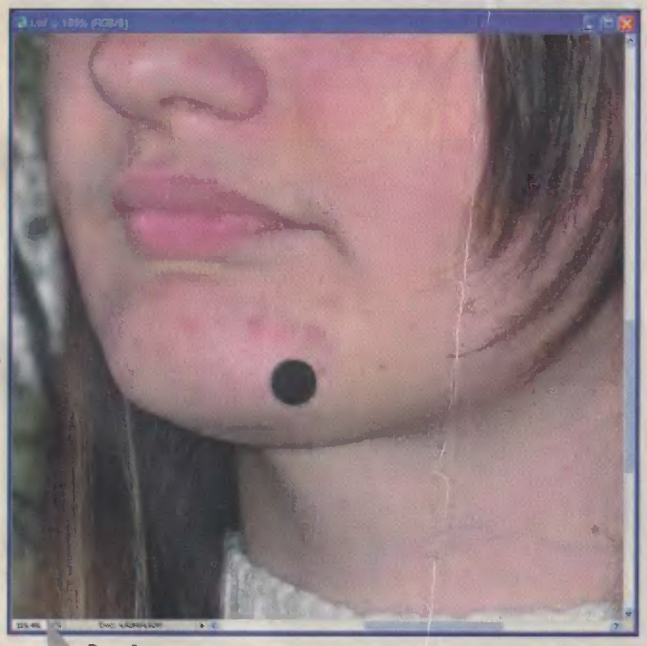


Рис. 1

✓ **Brush**. Определяет настройки кисти, которая используется для устранения дефектов;

✓ **Mode**. Определяет режим смешения пикселей, который используется инструментом. Для предотвращения шума, появления зерна и неоднородности текстуры на краях кисти установите режим **Replace**;

✓ **Type**. Дает возможность определить, как будет работать инструмент. При выборе варианта **Proximity Match** кисть будет использовать для замены пиксели возле краев выделения. Если этот способ не дает желаемого результата (что, нужно сказать, случается довольно редко), установите переключатель в положение **Create Texture**. В этом режиме инструмент будет использовать все пиксели выделенного фрагмента для создания текстуры, которой будет заполнен дефектный участок;

✓ **Sample All Layers**. При установке этого флажка действие инструмента распространяется на все слои изображения.

Для достижения лучших результатов при работе с Spot Healing Brush не устанавливайте слишком большой размер кисти и не пытайтесь выделить сразу все области лица, где есть дефекты. Наберитесь терпения, задайте маленький размер кисти и поочередно щелкайте на каждом прыщике (**рис. 1**). Так программе будет легче подобрать наилучшую текстуру, чтобы затянуть этот участок гладкой кожей.

Рис. 2

С помощью Spot Healing Brush вы также можете удалить родимые пятна, веснушки и прочие «неправильности». Но имейте в виду, что лучше всего этот инструмент справляется с устранением небольших круглых дефектов, поэтому для устранения морщин и царапин лучше использовать Healing Brush. О предназначении кисти можно судить уже по ее форме — если Healing Brush имеет продолговатую форму, то Spot Healing Brush — круглую.

При желании вы можете изменить такие параметры кисти, как *угол* (Angle), определяющий ее наклон, а также *жесткость*, *округлость* и пр. Впрочем, стоит заметить, что в большинстве случаев для отличной работы Spot Healing Brush достаточно подобрать ее размер, который определяется параметром **Diameter**. После коррекции наша фотография выглядит, как на **рис. 2**.

Прощайте, веснушки

Мы рождаемся в мире, где законы красоты уже определены. Поэтому если наша внешность по каким-то причинам им не соответствует, мы начинаем комплексовать и пытаемся исправить собственные недостатки. Например, почему-то считается, что веснушки — это некрасиво. В детстве веснушчатых ребят ровесники дразнят «конопатыми», позже девушки пытаются скрыть этот

недостаток под слоем косметики, используют специальные отбеливающие кремы или же народные средства — огуречные и лимонные маски.

Photoshop может помочь вам решить эти проблемы и тем самым избавиться от комплексов. Программа, конечно, не сможет удалить веснушки прямо с вашего лица, но с фотографий — без особых проблем.

Итак, откройте свою фотографию, «испорченную» веснушками. Примените к изображению фильтр **Filter>Blur>Gaussian Blur**. Используя окно предварительного просмотра, подберите такое значение параметра *Radius*, чтобы кожа была полностью сглажена и веснушек не было видно (**рис. 3**).

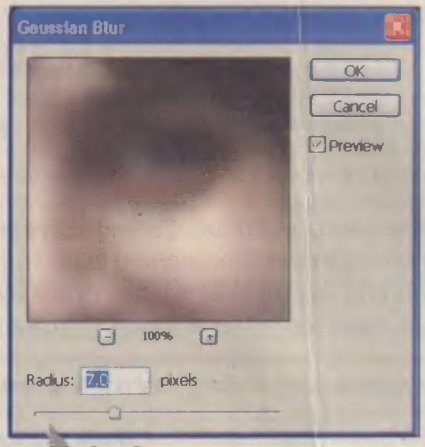


Рис.3

Таким образом, мы уже избавились от веснушек, но резкость снимка теперь оставляет желать лучшего. Поэтому поработаем с инструментом **History Brush**. Перейдите на палитру **History**. Напомним, что если она не отображается в рабочем окне, необходимо выполнить команду **Window>History**.

Перейдите на самый первый этап работы с изображением — его открытие, выделив соответствующую строку на палитре History. Выберите инструмент History Brush на палитре инструментов и щелкните на пустом пространстве слева от названия действия *Gaussian Blur*.

В настройках инструмента выберите режим смешения **Lighten**, убедитесь, что вы используете кисть с небольшой жесткостью, и начинайте рисовать по веснушкам. Благодаря тому, что используется режим смешения Lighten, вы будете закрашивать только те пиксели, которые темнее получившихся после смазывания.

Если в результате работы на лице появились белые пятна, измените режим смешения на **Darken**, который противоположен по действию режиму Lighten. Когда он выбран, программа тоже сравнивает отдельные составляющие пикселей (например, в RGB — красную с красной, зеленую с зеленой, синюю с синей), однако при этом в каждом из каналов выбираются не большие, как в случае с Lighten, а меньшие значения, на основании которых и формируется итоговый цвет. Например, вы смешиваете два пикселя, RGB-параметры которых следующие: 25, 156, 250 и 167, 47, 29. Результатом такой операции станет новый цвет со значениями 25, 47, 29. Работая в этом режиме, закрасьте белые пятна.

Скрываем задний план

Иногда на фотографии можно увидеть детали, которые были незаметны во время съемки. Например, в кадр может попасть случайный прохожий, который своей необычной внешностью будет отвлекать внимание от основного объекта фотографии. А еще при просмотре фотографий вы вдруг можете заметить, что на стене дома, попавшего в кадр, написано неприличное слово. В этих и многих других случаях можно добавить *эффект глубины резкости*.

Рис.4

Этот эффект удобно применять и в том случае, если нужно сделать снимок какого-нибудь предмета, а фон при этом совершенно неподходящий. Существует множество приемов, с помощью которых можно скрыть объекты заднего плана на фотографиях. Рассмотрим один из них.

Откройте изображение, фон которого вы хотите размыть. Мы использовали снимок с двумя грушами на блюдце.

Начните с создания копии слоя (*Ctrl+J*). Примените к изображению фильтр *Gaussian Blur* и установите значение параметра *Radius* равным 40 пикселей. Получится размытое изображение (**рис. 4**).

Выберите Eraser на палитре инструментов. Установите максимальные значения параметров *Opacity* и *Hardness* и сотрите те участки слоя, которые должны полностью находиться в фокусе. Помните о том, что переход между размытыми и четкими участками не должен быть резким, иначе изображение будет выглядеть неправдоподобно. Поэтому, приблизившись к тем областям, где должна быть граница между фокусом и размытостью, уменьшите значение параметра Opacity до 50%, а Hardness — до 0%.

Рис.5

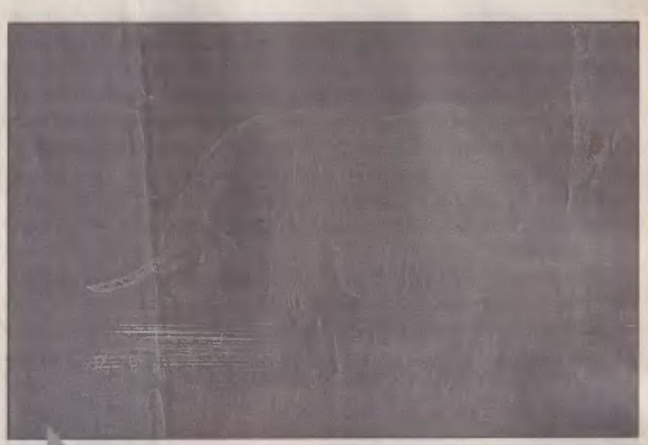


Рис.6

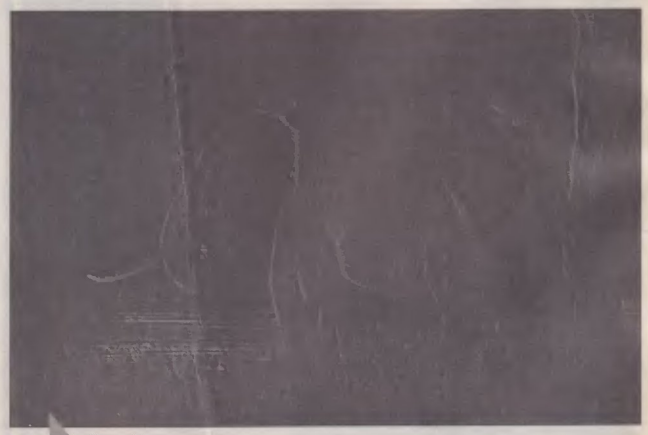


Рис.7

Сведите слои, выполнив команду **Layer>Merge Visible**. Итоговый результат представлен на **рис. 5**.

Наводим резкость

Самый верный принцип фотографа, стремящегося сделать побольше захватывающих снимков, — не расставаться с фотоаппаратом. Сюжет для съемки может возникнуть в самом неожиданном месте. Иногда от фотографа требуется молниеносная реакция, чтобы поймать кадр. Если вам повезет и вы успеете среагировать на необычную ситуацию, фотошедевр обеспечен. Однако вас может постичь и разочарование — снимок, который должен был бы стать одним из самых эффектных в вашем альбоме, не получился. А виной всему та самая «оперативность»,

Рис.8

с которой вы доставали фотоаппарат. В результате резких движений рук снимок получился размытым. Фотографы знают, что отсутствие резкости на фотографии — один из самых серьезных недостатков. В обычной камере датчик изображения, расположенный позади объектива, записывает уровень света, который соответствует каждому пикселю на поверхности. Если лучи света, которые поступают на датчик, не в фокусе, изображение получается нерезким.

Но не стоит расстраиваться раньше времени, с помощью Adobe Photoshop некоторые размытые снимки можно «вернуть к жизни». Для этого необходимо знать несколько секретов, которыми мы сейчас с вами поделимся.

Самый простой (но не самый лучший) способ реставрации фотографии с потерянным фокусом — использование стандартных фильтров группы **Sharpen**. Все эти фильтры по-своему хороши, однако их применение в большинстве случаев не дает возможности получить наилучшее изображение. Главная проблема фильтров резкости — искажение контура объектов, в результате чего на снимке могут возникнуть искажающие артефакты. Поэтому попробуйте восстановить размытое изображение, используя фильтры **Emboss** и **High Pass**.

Откройте изображение, которое необходимо восстановить. Мы использовали для этого примера фотографию, сделанную на сафари. На складках кожи слона результат повышения четкости изображения будет особенно хорошо заметен.

Создайте копию слоя (*Ctrl+J*). Примените к ней фильтр **Filter>Other>High Pass**. Это достаточно интересный цветокорректирующий фильтр: в зависимости от настроек он делает цвета более или менее постеризованными. Подберите такое значение параметра *Radius*, при котором на изображении слегка обозначится контур объектов (**рис. 6**). Не следует увлекаться большими значениями параметра Radius — скорее всего, эта величина будет находиться в диапазоне от нуля до нескольких единиц.

Отключите отображение слоя, к которому только что был применен фильтр High Pass. Выделите фоновый слой и сделайте еще одну копию изображения, выполнив команду **Layer>Duplicate Layer**.

Примените к созданному слою фильтр **Filter>Stylize>Emboss**. Настройки фильтра следует установить такими: *Height* = 3 пикселя, *Amount* = 38%. Чтобы определить оптимальное значение параметра *Angle*, необходимо внимательно изучить снимок. Его направление должно быть выбрано таким, чтобы угол не был параллелен контурам объектов на изображении (в нашем случае оптимальное значение этой величины = 40 градусов). В результате вы получите нечто вроде барельефа (**рис. 7**). Разумеется, указанные нами значения могут немного отличаться от тех, которые придется устанавливать вам при восстановлении своих фотографий.

В качестве типа смешения этого слоя задайте *Overlay*. Выделите на палитре *Layers* слой, к которому мы ранее применили фильтр High Pass, и также измените режим смешения на *Overlay*.

Посмотрите на изображение — оно должно стать несколько четче. Если вы остались недовольны результатом, можете усилить эффект, создав несколько копий для каждого из слоев, к которым применялись фильтры Emboss и High Pass. Старайтесь, чтобы количество слоев с применением того и другого фильтра

было одинаковым. В нашем случае, чтобы вернуть резкость изображению, понадобилось создать три слоя с выделением контура фильтром Emboss и три слоя с фильтром High Pass (**рис. 8**).

Улыбнитесь, вас снимают!

Говорят, что улыбка украшает человека. Она делает его добрее и вызывает положительные эмоции у всех, кто смотрит на снимок улыбающегося человека. Зная это, фотографы при создании портретных снимков обычно просят улыбнуться.

Рис.9

Когда же фотографию делает любитель, он может пренебречь выражением лица, отчего снимок потеряет в качестве. Это может показаться невероятным, однако большинство хмурых лиц можно запросто заставить улыбнуться с помощью Photoshop.

Что делает человека хмурым? Прежде всего — насупленные брови. Когда у человека плохое настроение, он сдвигает брови, и на его лбу и переносице появляются характерные морщины (**рис. 9**).

Поэтому первое, с чего нужно начинать превращение хмурого лица в радостное, — устранение этих морщин. Это можно сделать с помощью уже знакомого вам инструмента *Clone Stamp* или *Healing Brush*. То, какой инструмент вы предпочтете, зависит от фотографии. В нашем случае удобнее использовать *Clone Stamp* с мягкой кистью (Hardness = 0%) и значением параметра *Opacity* равным 80%. При попытке устранения морщин с помощью Healing Brush кожа выглядит неестественно.

После того, как морщины будут устранены, останется добавить улыбку. Самый лучший способ сделать это — использовать фильтр **Liquify**, выбрав его в меню **Filter**. Фильтр Liquify — идеальный инструмент для любителей шаржа. С его помощью можно не только устранить недостатки внешности, но и, наоборот, подчеркнуть их. Чересчур большие зубы, кривой рот, неправдоподобно тонкая шея — и шарж на вашего друга готов! Главное, чтобы тот не обиделся.

Рис.10

Но Liquify можно также использовать и для вполне «мирных» целей. Например, для подчеркивания улыбки или для того, чтобы, как в нашем случае, сделать лицо человека не таким хмурым. Немного приподнимите уголки губ — и человек на фотографии уже улыбается (**рис. 10**). Опустите их — и он хмурится еще больше (**рис. 11**).

Рис.11

В основе работы фильтра — округлая кисть установленного диаметра. Те участки изображения, которые попадают под ее воздействие, искажаются определенным образом (**рис. 12**).

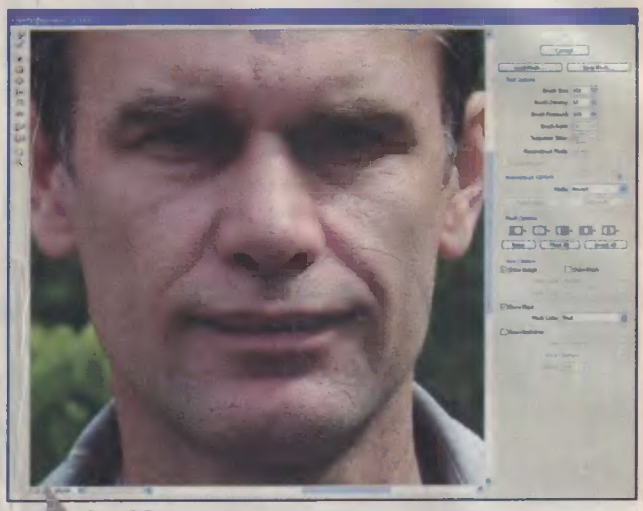


Рис.12

Изменять изображение с помощью Liquify («Разжижение») можно по-разному, выбирая инструменты на вертикальной панели слева в окне настроек фильтра. Кратко рассмотрим их назначение:

- ✓ **Forward Warp**. Главный инструмент фильтра. Действует очень просто: оттягивает захваченную область;
- ✓ **Reconstruct**. Кисть отката. Там, где прошлась кисть этого инструмента, изображение принимает первоначальный вид;
- ✓ **Twirl Clockwise**. Делает «завихрение» в выбранной области;
- ✓ **Pucker**. Сжимает захваченную область в точку;
- ✓ **Bloat**. Действие этого инструмента противоположно предыдущему — раздувает захваченную область;
- ✓ **Push Left**. Сдвигает изображение влево по ходу движения кисти;
- ✓ **Mirror**. Зеркально отображает изображение;
- ✓ **Turbulence**. Делает завихрение на изображении, оставляя тянущийся за кистью след;
- ✓ **Freeze Mask**. Определяет область, на которую не будут воздействовать другие инструменты;
- ✓ **Thaw Mask**. Удаляет области, окрашенные с помощью инструмента Freeze Mask.

На левой панели инструментов есть также кнопки *Hand* и *Zoom*, которые позволяют соответственно перемещаться по изображению и изменять его масштаб. Для каждого из основных инструментов можно установить такие параметры, как размер кисти, ее плотность, сила нажима и некоторые другие.

(Продолжение следует)

Подписная кампания на второе полугодие 2006 года – в разгаре

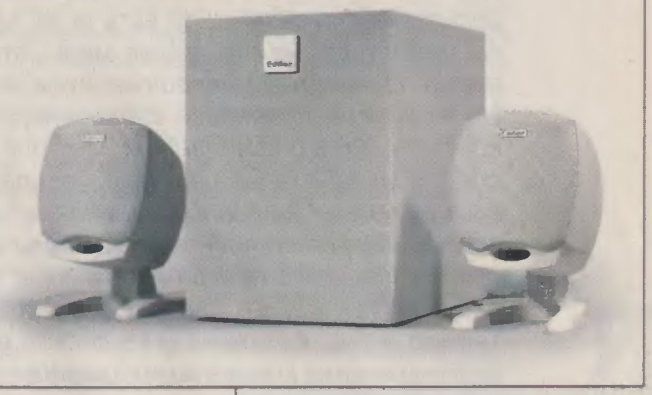
Генеральный спонсор компания

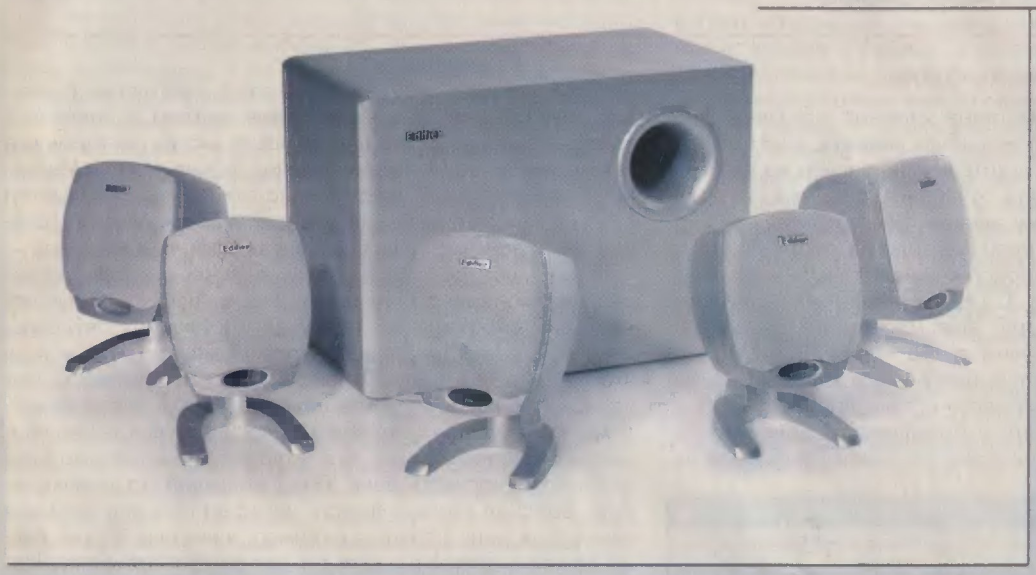
Edifier

Спешите подписаться! Призы ждут вас!

Подписка – это реальная экономия ваших денег, гарантия доставки журналов к вам домой или в офис и весьма реальный шанс выиграть приз.

6 месяцев: **МК (25 номеров) – 70,20 грн***
МИК (25 номеров) – 51,18 грн*
РФ (6 номеров) – 33,54 грн*





МОЙ КОМПЬЮТЕР

реальность фантастики

*Без учета стоимости приема подписки.

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ ~~журнал~~ 35327 індекс видання

"Мой компьютер"

найменування видання

Вартість	передплата	_____ грн. _____ коп.	Кількість комплектів	
	переадресування			

на 200_ рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

поштовий індекс _____

код вулиці

буд.	корп.	кв.

місто _____
село _____
область _____
район _____
вулиця _____

_____
прізвище, ініціали

Державний комітет зв'язку та інформатизації України ф.СП-1

ПВ	місце	літер.

ДОСТАВНА КАРТКА - ДОРУЧЕННЯ

На ~~газету~~ ~~журнал~~ 22307 індекс видання

"Мой компьютер игровой"

найменування видання

Вартість	передплата	_____ грн. _____ коп.	Кількість комплектів	
	переадресування			

на 200_ рік по місяцях

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

поштовий індекс _____

код вулиці

буд.	корп.	кв.

місто _____
село _____
область _____
район _____
вулиця _____

_____
прізвище, ініціали

Библиотека в кармане

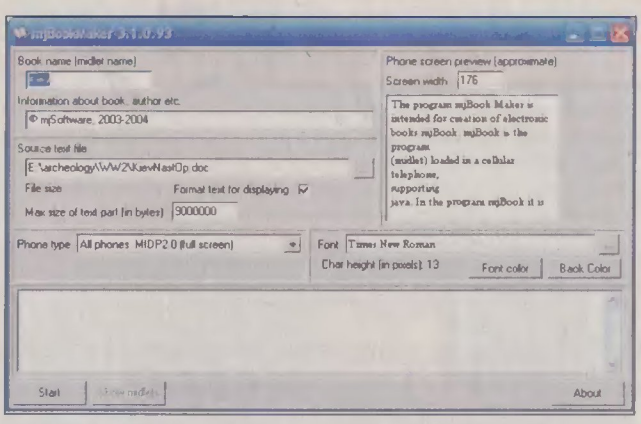
ZayAts
zay_ats@bigmir.net

Если внимательно оглядеться по сторонам, можно увидеть множество других миров. Например, на раскладке с дисками. Что есть игра, как не иной мир? И для чего мы играем, как не для того, чтобы посмотреть на эти другие миры, отличные от нашего, попробовать пожить в них, чтобы хоть на время перенестись в прошлое, будущее или альтернативную реальность.
Но ведь игры появились совсем недавно. А что было до этого? Неужели человеку эти миры открылись лишь с появлением на столе коробки системного блока и прочих сопутствующих девайсов? Неужели только нашему поколению выпало счастье пусть и не по-настоящему, но все же высовываться за грань реальности? Конечно, нет! До появления в домашнем обиходе компьютера мы переносились в иные миры с помощью книг. Ведь на бумаге гораздо больше интересных миров, чем в программном коде! Редкая игра может передать мир, характеры и чувства персонажей так же, как книга. Да и в транспорте или на природе не очень-то поиграешь в компьютерную игру... А потому куча дисков в моем письменном столе никогда не заменит мне забитого бумажными «порталами» шкафа.

Вначале было...

Вначале были всевозможные книжные магазины. Еще школьником, накопив какую-нибудь денежку, я мотался по всему Киеву, пытаясь отыскать в умирающих, но все еще живых книжных магазинах сочинения любимых авторов, присматриваясь и к новым именам. Дело, должен вам сказать, было нелегкое. Магазинов было не так уж много, а фантастики/фэнтези — родственников теперешних игровых миров — очень мало. Со временем я узнал о существовании Петровки — тогда еще маленького базарчика, который можно было изучить за 15 минут. Потом базарчик вырос... В общем, купить интересную книгу перестало быть проблемой. А на ее место встала другая...

Наверно не секрет, что у большинства людей на нашем многострадальном шарике основной проблемой яв-



ляются деньги. О, эти мелкие, разрисованные портретами и хитросплетенными закорюками бумажки! Это топливо в двигателе нашего общества, которого вечно не хватает. Вот так в один совсем не прекрасный момент его перестало хватать и на книги. Практически полная гибель отечественного книгопечатания, сметенное лавиной книжного импорта из России вызвало естественный рост цен. Если раньше мне хватало десятки, чтобы купить себе на неделю пару-тройку книг, а следующую десятку накопить за неделю даже для школьника не представлялось проблемой, то теперь для покупки той же пары-тройки книг надо около сотни. В результате мои поездки на Петровку стали редкостью. Сейчас я уже не помню, когда там в последний раз был...

Но ведь, как говорится, кто ищет — тот всегда найдет! Решение вопроса пришло с появлением компьютера. С улыбкой показав специфический жест «проклятым буржуям», взвинтившим цены на печатные издания, я предпочел тратить деньги на куда более дешевые диски с тысячами все тех же миров, но уже в электронной форме. Или на Интернет, через который я закачивал на свой верный компьютер столько книг, что купить их все в бумажном виде по теперешним ценам под силу лишь очень богатому человеку.

Время идет, радость от посещения иных миров уже через электронные страницы книг все не гаснет, но... Ну почему в этом мире ничего не бывает бесплатно? Нет, серьезно, я, как все мы, подсознательно мечтаю, чтобы хоть что-то было «на шару»! Только вот не бывает такого. Наверное, это какой-то закон природы. И этот закон неумолимо предписывает: не хочешь платить деньги — расплачивайся зрением. Думаю, эта ситуация очень знакома всем любителям посидеть день (ночь) напролет за компьютером. Красные глаза геймера, интернетчика или читателя книг вроде меня (кстати, я и геймер, и инетчик ☺) уже давно вошли в анекдоты, хотя тут нет ничего смешного. Надо снова искать какие-то альтернативы...

Альтернативы

Первой в голову приходит идея вернуться к бумажному формату. Ведь обычная, бумажная книга еще имеет такое важное преимущество, как мобильность. Ну в самом деле, не будешь же тащить с собой в транспорт компьютер! Это и неудобно, да и проблемы с подключением... ☺ Да и глаза опять-таки жалко! А как классно посидеть на свежем воздухе, где-нибудь в парке, с интересной книгой и бутылочкой пива... В общем, самый жестокий зверь на этой планете — «жаба» — не дремлет! Давит и давит...

Вторая идея, которая приходит в голову, — купить какой-нибудь мобильный девайс. Например, ноутбук или КПК. Эта идея долго крутилась у меня в голове, и я уже был близок к ее осуществлению. Остановили меня две вещи: все та же жаба, которая напомнила о цене этих, безусловно, полезных, но дорогих предметов, а также разного рода криминальные сюжеты, о которых щебечут наши телеканалы. Конечно, сейчас не такая уж редкость — пассажир метро, что-то внимательно изучающий на экранчике КПК, но в это время этого человека могут так же внимательно изучать другие личности, причем изучать с весьма неблаговидными намерениями.

Счастливым обладателям принтера в голову приходит еще одна гениальная идея: можно распечатать книгу. Так я и делал последний год. Но здесь тоже есть ряд минусов. И бумага, и краска для принтера тоже стоят сейчас хороших денег, которые можно потратить в свое удовольст-

вие на что-то другое. А за казенным принтером и запасом бумаги следит бдительное око начальства. Поэтому приходится экономить и то и другое. Книги печатаются мелким шрифтом — я распечатывал восьмым кеглем. Поля неумолимо стремятся упереться в скрепку степплера... В общем, читать можно, но не очень удобно — мелкий шрифт, исчезающие под разворотом страницы, системные матюки вроде «Поля раздела выходят за границы области печати»... Некомфортно!

И вот находится еще одна альтернатива — предмет, который уже прочно вошел в нашу жизнь и имеется у большинства людей.

Мобильный

Не знаю, многие ли из читателей МК помнят те относительно недалекие от нас времена, когда мобильный телефон был таким же символом, как малиновый пиджак, золотая цепура и известная мудра из растопыренных пальцев? Это были символы богатства, роскоши и положения в обществе. Помню, как еще на первых курсах университета, что уж говорить про школу, мы, завидев мобильный у товарища, начинали ради прикола кричать «Продавайте! Все продавайте!» Закрепившийся в начале девяностых как неотъемлемая часть образа «нового русского» мобильный телефон еще долго вызывал именно такие ассоциации. А потом... Потом мобильный телефон пошел в массы. Цены на аппараты и на услуги связи становились все ниже и ниже... И в результате известная реклама «В тебе немає мобільного? Ще скажи, що ти з іншої планети!» перестала выглядеть шуткой. Слишком уж редко стали встречаться люди без сего девайса.

Как и всякая вещь, на которой можно заработать деньги, мобильный телефон непрерывно совершенствовался, обрастал функциями. Если вначале своего победного шествия по планете он только давал возможность связываться с нужным человеком, то теперь мобильный превратился в настоящую мультимедийную студию. Оброс фото- и видеокамерами, получил возможность выхода в Интернет, радио, игры...

Именно с игр все и началось. Не устраивали меня стандартные игры на телефоне! А установить новые своими силами я не смог. Дело в том, что моя Motorola c650 имеет одну очень неприятную особенность — сильно «перекрученные» меню и настройки. Разобраться в них... Ну, может, кому и легко, но мне, законченному гуманитарию, это оказалось не под силу. А если мне это сложно — значит, надо искать того, кому это легко, настолько легко, что ничего не стоит из чисто филантропских побуждений написать соответствующий софт. Благо телефон подключить к компьютеру не проблема — через USB (как у меня) или инфракрасный порт. Только сначала надо установить на компьютер софт для работы с телефоном.

Поиском такого софта я и занялся. Обратясь ко всесильному Интернету, кроме программ для установки игр на свой телефон я обнаружил одну очень интересную вещь — java-книгу!

Помните, я искал альтернативы бумажным, электронным и распечатанным книгам? Я ничего не забыл — сейчас пришло время делиться результатами. А вдруг кто-то так же, как и я, бьется над этой проблемой ☺!

Собственно, библиотека в кармане

Заиметь книгу (несколько книг, много книг, столько книг, сколько хватает памяти) в мобильном оказалось на удивление просто. Сделать это можно двумя путями: скачать и установить уже готовую книгу или сделать java-книгу самому.

Первый вариант самый простой, но нужную книгу еще надо найти. И не факт, что кто-то взялся перевести ее в читаемый телефоном формат и выложить в Сеть. Так что рассматривать этот вариант подробно мы не будем.

Второй вариант уже интереснее. Ведь в мобильный телефон можно загнать любой текст, независимо от размера! Все зависит лишь от доступной памяти телефона.

Итак, нам понадобится: мобильный телефон с возможностью подсоединения к компьютеру и поддерживающий java, сам компьютер, программа, позволяющая устанавливать на телефон java-приложения, и программа, конвертирующая текстовые файлы в формат java.

Запускаем любой поисковик и ищем в Интернете программу **mjBookMaker** (распространяется бесплатно). Я пользуюсь версией 3.1, но думаю, что подойдет любая. Другие программы мне куда меньше понравились — формат созданных ими книг оставлял желать лучшего.

Итак, программа найдена, скачана и установлена. Что нам теперь надо? Правильно — нужна сама книга. Заходим в любую онлайн-библиотеку, которая дает возможность скачать книги (моя любимая — **www.fictionbook.ru**, здесь очень много книг на любой вкус, причем доступны они в разных форматах). Находим книгу поинтереснее и скачиваем ее.

Теперь у нас есть все что нам нужно. Запускаем mjBookMaker и видим простое, как сообщение об ошибке Windows, окно программы. С этим интерфейсом может разобраться и школьник — настолько все просто. Нас в нем интересует три вещи: строка **Book name (midlet name)**, в которой мы задаем имя будущего файла книги, строка **Source text file**, в которой указываем путь к имеющемуся текстовому файлу книги, и кнопка **Start**. Это основные строки, которыми мы будем пользоваться при создании java-книги постоянно. Также разработчики в этом чудо-редакторе предлагают нам выбрать *минимальный размер* создаваемого файла (указан в байтах — советую поставить значение в этой строке как можно больше, чтобы не получилось в итоге с десяток java-книг вместо одной), *тип телефона* (то бишь размер экрана — выбираем между стандартным, полным экраном и Nokia (!)), ну и наконец, вид и размер *шрифта*.

Соответственно, задаем имя книги, под которым она будет фигурировать у нас в телефоне. Затем указываем путь к файлу книги на компьютере и жмем «Старт». За секунду перегнав .txt-файл (поддерживаются и другие форматы, например DOC) в формат java, мы находим чудесным образом образовавшуюся в каталоге с mjBookMaker папку **midlets**, в которой появились два файла с расширением **.jar** и **.jad**.

Чувствую, читатели, которым приходилось устанавливать с компьютера игры на свой мобильный телефон, уже все поняли. Для остальных объясняю: эти файлы и есть java-приложения. Такие же, как, например, игры для мобильного телефона. И устанавливаются они так же, как и игра. Объяснять особенности установки java-приложения на каждую модель мобильного телефона мне не позволит ни количество символов в статье, ни вечно издевающийся над «железячными» (и не только) авторами редактор. А поэтому — RTFM.

Созданное java-приложение включает не только сам текст книги, но еще и довольно удобную читалку **mjBook**. Падающих в обморок при мысли о перспективах чтения «Войны и мира» на мобильном в виде одной большой SMS-ки спешу успокоить. Java-книга получается в довольно приятном для глаз шрифте. Светящийся экран, удобный для глаз междустрочный и межсимвольный интервал (при том, что на мой экранчик 128×128 помещается 8 строк текста) позволяет не напрягать глаза при чтении даже в полной темноте, чем экономит их жизненный ресурс ☺). А функции *закладки* и *автоскроллинга* создадут комфорт любому читателю. К тому же малый размер java-книги позволяет создать в своем телефоне действительно настоящую библиотеку. В мои жалкие полтора мегабайта свободного места на телефоне поместилось кроме двух игр еще пять довольно больших книг, вдобавок осталось место еще для одной-двух. А ведь не редкость сейчас телефоны и с 256 Мб памяти...

Ну что же, вот и нашлась альтернатива перечисленным выше источникам книжных порталов. Теперь ваши любимые книги всегда с вами. В парке, на пляже, в транспорте... Java-книги можно читать везде и всегда — была бы свободная рука, чтобы держать телефон. И, что тоже немаловажно, книги в телефоне мы получаем абсолютно бесплатно — жаба может спать спокойно ☺!

Удачных путешествий по иным мирам!

Зы: Ну почему этой технологии не было, когда я учился! Как бы помогло на контрольных, экзаменах... ☺

Длинная рука помощи

Павел КОРЯКО
Palva@mail.ru

Если вы подключены к локальной сети, то время от времени вас наверняка просят помочь настроить (установить, удалить, посмотреть, поюзать) что-либо. Вскоре беготня надоедает. Давайте попробуем делать все это и даже больше, не отходя от своего компьютера.

Коротко о главном

Наша задача — получить доступ к удалённому Рабочему столу через свою локальную сеть. Для этого колоссальных знаний не нужно, а необходимы пара программ, немного времени и, разумеется, согласие того, кто сидит за компьютером на другом конце провода. Первым делом нам нужно включить удаленный компьютер, если он выключен. Это возможно только при условии, что кабель питания удаленного компьютера не отсоединен от электросети. Сразу предупреждаю, что далеко не все машины поддерживают включение по сети. Ну, а если нужная машина его все же поддерживает, то давайте включать. Для этого нам понадобится программа **Power Off**. Скачать ее можно с авторского сайта: **http://users.pandora.be/jbosman/pwroff30.zip**. Окно программы Power Off (**рис. 1**) предоставляет нам различные варианты действий как со своей, так и с удаленной машиной, но для включения компьютера нам нужна всего одна опция — *Wake-On-LAN*. Устанавливаем флажок напротив Wake-On-LAN и жмем кнопочку *Specify*... В открывшемся окошке нам предложат ввести IP-адрес удаленной машины, маску подсети и MAC-адрес. С первыми двумя пунктами все понятно, а вот с MAC-адресом нужно немного разобраться. *MAC-адрес* — это уникальный шестнадцатиричный код, назначаемый каждому сетевому устройству Ethernet для идентификации его в сети. Если вы не знаете MAC-адреса удаленного компьютера, то у вас есть возможность легко его узнать, нажав кнопочку *Lookup* (находится возле строки для ввода MAC-адреса). Но тут есть один нюанс: если удаленный компьютер в этот момент не включен, то у вас, конечно же, ничего не получится... А если включен, то вы получите его MAC-адрес. Следует отметить, что полученный MAC-адрес является уникальным и не изменяется, так что можете его записать для ускорения работы. Жмем кнопочку *OK*, и теперь можно включать удаленный компьютер кнопочкой *DO it*. Подождем, пока Windows на удаленном компьютере загрузится и... Дальше в дело вступает вторая программа. Имя ее — **Remote Administrator**, взять можно по адресу **www.radmin.com**.

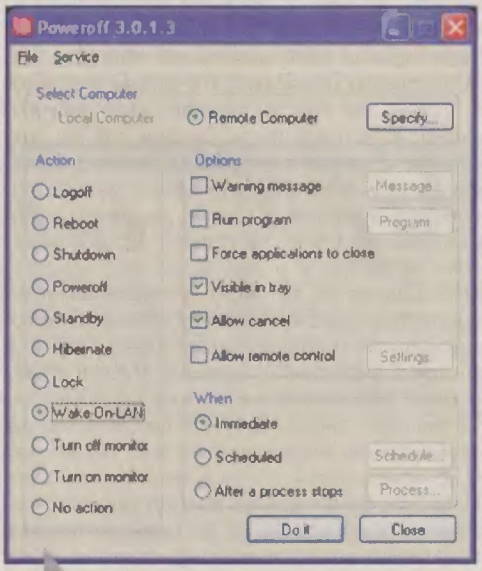


Рис.1

Remote Administrator состоит из двух частей: клиента, который даст вам возможность управлять удаленным компьютером, и сервера, который будет посылать клиенту информацию с удаленного компьютера. Сервер обязательно должен быть постоянно загружен в память на удаленном компьютере, иначе ничего не выйдет. Для того, чтобы подключиться к удаленному Рабочему столу, нужно зайти в меню *Connection* и выбрать пункт *New*... В первом поле вводим имя удаленного компьютера, во второе поле вписываем IP-адрес, жмем *OK*. В окошке Remote Administrator должен появиться значок компьютера (**рис. 2**). Кликаем по нему и наслаждаемся. Перед нами почти во всей своей красе Рабочий стол удаленного компьютера (чего мы, собственно, и добивались). Для комфортной работы нужно еще немного покопаться в настройках. В окне Remote Administrator кликаем правой кнопкой мышки на значке компьютера, выбираем *Properties* и идем на вкладку *Remote screen*. Выбираем количество цветов в окошке, в котором будет отображаться удаленный Рабочий стол; еще тут можно выбрать режим отображения Рабочего стола (*Normal view* — натуральный размер экрана, *Fullscreen view* — режим отображения во весь экран, и *Stretch view* — в небольшом окошке). Также необходимо указать количество обновлений экрана в секунду, в диапазоне от 100 до 400. На вкладке *Full Control* вы сможете выбрать режимы работы курсора и клавиатуры. Стоит отметить, что не все действия с клавиатурой передаются на удаленный компьютер. Например, для того, чтобы запустить диспетчер задач Windows, вам нужно нажать **Ctrl+Alt+F12**. Стоит упомянуть о некоторых других полезных функциях программы, таких как завершение работы удаленного компьютера в обход стандартного *Пуск>Выключение* (пункт меню *Shutdown* заголовка окна Remote Administrator), изменение размеров окна, в котором отображается удаленный Рабочий стол (нажатием **F12**), защита подключения паролем и т.д.

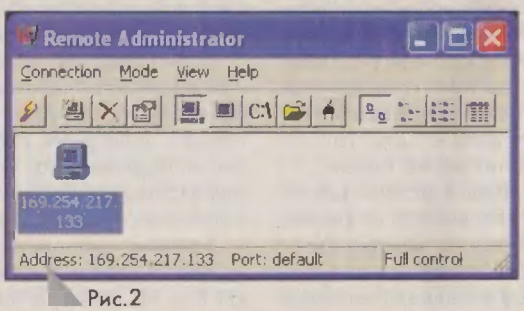


Рис.2

Рис.3

Используя Remote Administrator, можно управлять удаленным компьютером через Интернет. Также радует возможность управления компьютером, к которому не подключены клавиатура, мышь, монитор, а еще — шифрование передаваемых данных. Если вы все сделали правильно, то на экране вы увидите чужой Рабочий стол (**рис. 3**). Теперь удаленный компьютер стал к нам намного ближе ☺. И с ним можно делать практически все то же, что и со своим собственным. Разумеется, если его владелец не будет этому противиться.

Если вы не хотите, чтобы кто-то управлял вами, то при установке не поленитесь проследить, чтобы сервер не был вписан в системные служ-

бы — это повлекло бы его запуск вместе с другими службами, и вашим компьютером мог бы управлять кто-то кроме вас и без вашего ведома. Сервер на ваш компьютер можно не устанавливать вовсе.

В подробностях

А теперь я расскажу о возможностях **Power Off** поподробнее. Поскольку нас интересуют действия, производимые только по отношению к удаленному компьютеру, сразу ставим переключатель в положение *Remote Computer*.

Категория *Action* «Действие»:

✓ *Logoff* — завершение сеанса;

✓ *Reboot* — перезагрузка;

✓ *Shutdown* — выключение компьютера. Но с маленьким сюрпризом ☺. На экране появится веселенькая надпись, хорошо известная пользователям Windows 95/98 — «питание компьютера можно отключить». Так что придется потрудиться, нажать кнопочку на системном блоке;

✓ *Poweroff* — обыкновенное выключение компьютера;

✓ *Standby* — ждущий режим;

✓ *Hibernate* — спящий режим;

✓ *Lock* — пользователю будет предложено ввести пароль входа в Windows;

✓ *Wake-On-Lan* — включить удаленный компьютер;

✓ *Turn off monitor* — перевести монитор в энергосберегающий режим;

✓ *Turn on monitor* — вывести монитор удаленного компьютера из энергосберегающего режима;

✓ *No action* — нет действия. Это пригодится, когда нужно послать, к примеру, сообщение, но не выполнять при этом никаких действий.

Категория *Options* «Опции»:

✓ *Warning message* — позволяет отсылать сообщение на удаленный компьютер, что дает вам возможность сообщить пользователю о действиях на его компьютере, которые могут повлечь за собой потерю данных. Но сперва нужно настроить эту возможность, нажав кнопочку *message*. В открывшемся окошке нам предлагают в верхнее поле ввести, сколько времени в секундах будет отображаться на экране сообщение. По истечении этого периода может быть выполнено действие, выбранное вами в категории *Action*, — или, чтобы ничего не выполнялось, поставьте переключатель в положение *no action*. В следующее поле необходимо ввести текст сообщения. Если вы желаете, чтобы при появлении сообщения звучал звуковой сигнал, то поставьте флажок возле надписи *Play a sound*. Если вы поставили флажок, то станет активным самое нижнее поле. В нем вы должны указать путь к звуковому файлу;

✓ *Run program* — позволяет запустить выбранную вами программу, которая будет запущена перед выполнением действия из категории Action. В поле *Program* введите название программы и опции. В поле *Startup directory* введите путь к программе;

✓ *Force applications to close* — будут принудительно закрыты все приложения. Эта опция незаменима, если вам необходимо, к примеру, перезагрузить удаленный компьютер. А в это время на нем работает программа, которая перед перезагрузкой может вывести на экран диалоговое окно, и пока вы в нем не дадите ответ программе, перезагрузка не состоится. Также хочу заметить, что эта опция выполняется только при перезагрузке, выключении и завершении сеанса на удаленном компьютере;

✓ *Visible in tray* — отображать кнопку в трее. Если вы уберете птичку и у вас будет включена опция *Scheduled* или *After a process stops*, то после нажатия кнопки *Do it* кнопка программы пропадет из системного трея, и изменить что-либо будет уже невозможно;

✓ *Allow cancel* — возможность отмены. Если поставить флажок, то запланированное действие может быть отменено. Если будут выставлены флаги напротив опций *Visible in tray* и *Allow cancel*, то в трее будет висеть иконка, кликнув по которой правой кнопкой мыши, вы сможете отменить действие;

✓ *Allow remote control* — если эта опция включена, то вашим компьютером смогут управлять другие члены сети.

Категория *When* «Когда». Это условия, при которых выполняются те или иные действия:

✓ *Immediate* — действие будет выполнено немедленно;

✓ *Scheduled* — позволяет запланировать выполнение действия на определенное время;

✓ *After a process stops* — после завершения какого-либо процесса будет выполнено выбранное вами действие.

Свои действия, производимые относительно удаленного компьютера, можно легко автоматизировать. Для этого достаточно просто написать скрипт. Автоматизировать можно такие действия, как очистка от мусора, копирование файлов и папок, их перемещение и др.

В сочетании с программой Power Off у вас будет возможность запускать программы на удаленном компьютере по расписанию. Напишите скрипт, производящий определенные полезные действия, повторяющиеся ежедневно, и затем выключающий удаленный компьютер без помощи Power Off, так что вам не нужно будет держать свою машину постоянно включенной. Скрипт выполнит свою работу, а затем выключит компьютер.

Скрипт будет иметь расширение **.bat** и представлять собой просто пакетный файл, в соответствии с которым будут выполняться ваши команды, вписанные туда строчка за строчкой. Многие считают применение пакетных файлов для автоматизации работы бесполезной затеей. Но в сравнении с распространенными языками программирования для написания скрипта не требуется никаких специальных знаний, лишь элементарное знание устройства файловой системы Windows и команд, подчиняясь которым и работает скрипт.

Я думаю, что с написанием скрипта у вас проблем не возникнет. Нужно просто знать команды. Для тех, кто не знает, я приведу некоторые команды для скрипта.

Обозначения:

<параметр> — обязательный параметр.

[параметр] — необязательный параметр.

| — выбрать один из вариантов.

ECHO [ON|OFF|Текст] — управляет выводом информации на экран (включить/отключить вывод на экран текста программы). Можно ввести произвольный текст, который будет отображаться во время выполнения программы.

GOTO <метка> Метка записывается в виде **:метка**. Каждая метка должна быть уникальной.

Пример:

```
GOTO label2
 :label
...
:label2
...
GOTO label
```

IF <условие> <следствие> Оператор **IF** проверяет, верно ли **<условие>**, и в зависимости от этого выполняет или не выполняет команду **<следствие>**.

Пример:

```
IF exist 1.exe GOTO label
```

PAUSE — команда приостанавливает выполнение скрипта. После нажатия любой клавиши выполнение скрипта продолжится.

Выполняя однотипные операции — например, удаление мусора на удаленном компьютере, частенько приходится нажимать «**Y**», подтверждая удаление. Но этого можно избежать:

```
ECHO Y | DEL C:\Windows\temp\*.*
```

На все вопросы об удалении ответы будут утвердительными.

Для удаленного компьютера программа, удаляющая мусор из папки **TEMP**, будет иметь вид:

```
@ ECHO off
ECHO Y | del \\ имя компьютера\диск\WINDOWS\Temp\*.*
```

@ в начале первой строки делает то же самое, что **ECHO off**, только для первой строки.

Подведем итог проделанной работы. Мы научились включать/выключать чужой компьютер, производить обыденные операции на нем, не отходя от своего компьютера. Теперь мы можем делать с ним все то же, что и со своим собственным. А скрипт, в написании которого вы, несомненно, разберетесь, облегчит вам работу, которая раньше изо дня в день выполнялась вручную. Power Off поддерживает удаленное управление компьютером из командной строки. Перечень команд есть в мануале к программе. Хочу также отметить, что в архиве с программой Power Off лежат и ее исходные коды. Так что у вас есть шанс понять, как это реализовано на программном уровне. Удачи! Продолжение следует!

Как нам обустроить Нюку

Кирилл СИМОНОВ aka WINsoft
winsoft.tulpar.net
winsoft@inbox.ru

Каждый человек, который пользуется Интернетом, мечтает создать собственный сайт. Многие самостоятельно пишут web-страницы на HTML, PHP, Perl и т.д. Согласитесь, это не очень удобно и занимает много времени. Можно, конечно, прибегнуть к услугам веб-мастера, но это стоит денег. Но есть третий вариант — использование портальной системы PHP-Nuke, поставив которую, вы получите полноценный сайт с форумом, новостями, каталогом файлов и ссылок... И все-таки даже этого набора не хватает для создания полноценного портала. К счастью, сторонние разработчики постоянно пишут новые модули для Нюки, а некоторые даже создали сайты, где собраны все подобные модули. Итак, этими словами мы начинаем цикл статей о дополнительных модулях для PHP-Nuke. Сегодня мы рассмотрим лучшие модули для гостевых книг.

Начинаем работу

Скачивать дополнительные модули я предлагаю с двух самых известных сайтов — **rus-phpnuke.com** и **www.shkurki.ru**.

Для начала рассмотрим модули, которые нам предлагает первый сайт. В их каталог можно пройти по ссылке *Каталог файлов* в меню навигации. Гостевые книги находятся в разделе *Модули>Гостевые книги*.

Первая гостевая, которую мы рассмотрим, — **GBook 1.0**. Она сделана командой **PHP-Mania**.

GBook 1.0

После того как вы скачали архив, нужно распаковать файлы из папок **html** и **sql** в корень сайта. Вроде бы и все, но есть нюанс. Гостевая книга, как положено, требует соответствующую таблицу в БД Нюки. Поэтому мы запускаем систему администрирования БД **phpMyAdmin**, которая должна быть ус-

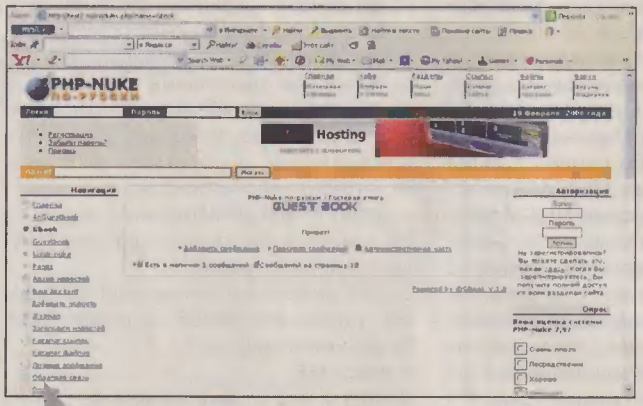


Рис.1

тановлена вместе с PHP-Nuke. Там мы выбираем БД, где лежат таблицы Нюки, и идем на вкладку **SQL**. Теперь мы нажимаем кнопку *Обзор*, выбираем **.sql**-файл, который лежит у вас в папке **sql**, и нажимаем на кнопку *Пошел*. Теперь таблицы импортированы, и мы можем включать модуль.

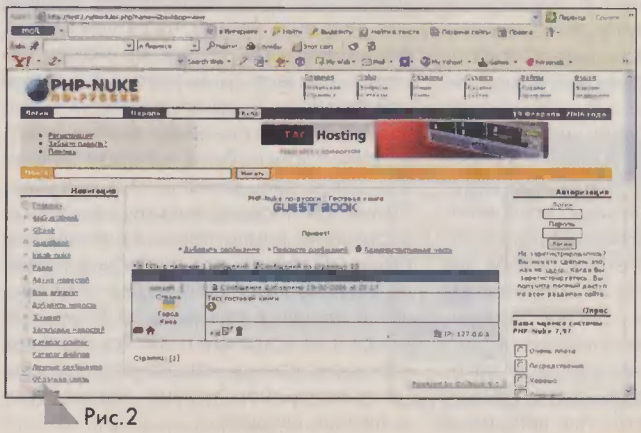


Рис.2

Для включения модуля мы идем в админ-панель Нюки и запускаем раздел **Модули**. Там ищем модуль GBook, меняем его название на *Гостевая книга* и включаем его. Теперь гостевая книга установлена, можно ее запускать. Вот как выглядит ее титульная часть (**рис. 1**).

Сразу можно отметить недостаток: сообщения не выводятся на титульной странице — нужно идти по отдельной ссылке, что не всегда удобно. Зато режим просмотра богат различными функциями. Можно увидеть, в какой стране живет

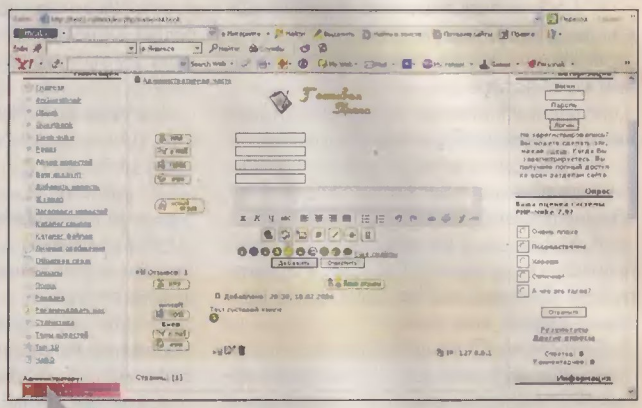


Рис.3

гость (иконка в виде флага), его пол, город, e-mail, домашнюю страницу. Если имеются новые сообщения, они помечаются 3D-надписью «NEW!». Администратор может ответить на сообщение, редактировать его или удалить, а также

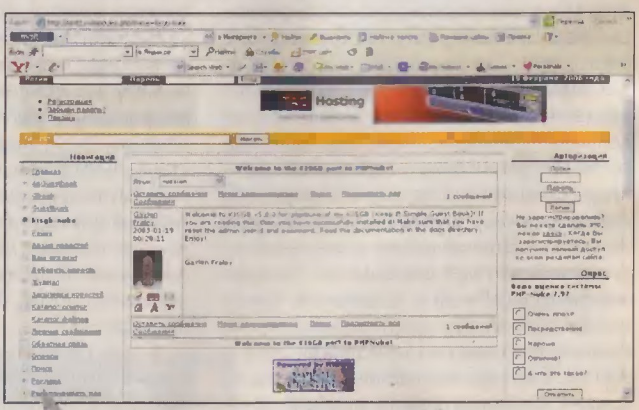


Рис.4

просмотреть IP-адрес гостя (**рис. 2**). На закуску — большая коллекция смайликов и набор BB-кодов.

Админ-панель также богата различными опциями. Здесь можно настроить следующие параметры:

- ✓ количество выводимых сообщений на страницу;
- ✓ приветствие;

Окончание на стр. 41

Играем блиц

Вячеслав КЛИМЕНКО
GamesMaker@rambler.ru

Сегодня на повестку дня выставлены следующие три вопроса: работа со светом, анимированными объектами, а также команды для работы с поверхностями Terrain (проще говоря — землей). Тем, кто пропустил предыдущую статью, придется туго — проект «Волшебная комната» масштабен, и каждая из стадий разработки требует немалого внимания. Напомню, что в прошлый раз мы создали небольшую комнату, разместили в ней основные составляющие интерьера и немного разобрались с управлением камерой. Сейчас же мы начнем подбираться ко всякого рода чудесам и сюрпризам.

Продолжение, начало см. в МК, №17(396), №20(399) и №22(401)

Да будет свет!

Для правдоподобности, естественно, нам понадобится лампочка. Сколько графических пакетов нужно для того, чтобы ее вкрутить ☺? Оказывается, три: текстуру можно вырезать в любом редакторе растровых изображений, модель — сделать в 3d studio MAX'е и непосредственно разместить в сцене с помощью Blitz'а. Запускаем 3d studio MAX и выполняем команду **Create>Shapes>Line**. Убедитесь, что в свитке справа галочки поставлены следующим образом: в разделе **Initial Type** выбрано *Corner*, в **Drag Type** — *Smooth*. Теперь нажмите правой кнопкой мыши на окне проекции *Left*, левой — на крайней правой пиктограмме окна редактора (*Maximize Viewport Toggle*), и нарисуйте что-то наподобие **рис. 1**. Когда вы закончите рисовать, программа спросит, закрывать ли сплайн — соглашайтесь. Таким образом мы создали очертание лампочки. Чтобы получить более четкую картинку, можете конвертировать созданную линию в **Editable Spline** и по точкам подкорректировать, где нужно.

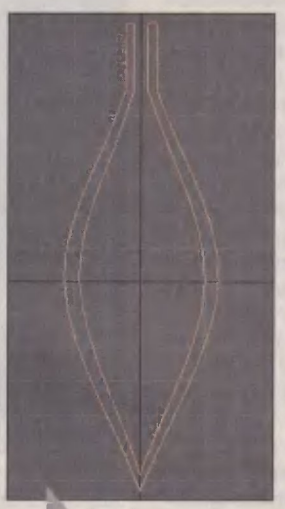


Рис.1

До завершения этапа нам осталось два шага: сделать трехмерную модель из эскиза и наложить на нее текстуру. Ряд предметов: вазы, почти вся посуда и т.д. делаются следующим образом. Выделяем наш объект-сплайн, после чего выполняем команду **Modifiers>Patch/Spline Editing>Lathe**. 3d studio MAX как бы заливает часть двумерного изображения и поворачивает на нужное количество градусов (в нашем случае — на 360). В прошлый раз мы разобрали один из способов наложения текстуры — воспользуемся нашим опытом. В каталоге C:\MyGames\room\resources\ создаем подкаталог lampa и помещаем туда какую-то текстуру стекла (помните о размерах: 128×128 или 64×64 и т.п.). Теперь с помощью Material Editor'а накладываем текстуру на нашу, уже трехмерную лампочку. В конечном итоге должно получиться что-то, как на **рис. 2**. Выделяем объект и экспортируем в папку C:\MyGames\room\resources\lampa с именем lampa.3ds (**File > Export Selected**).

Рис.2

Теперь поработаем в Blitz'е. Открываем ранее используемый main.bb. Перед командой `repeat` пишем:

```
light_model=LoadMesh ("resources\lampa\lampa.3ds")
ScaleEntity light_model,0.2,0.2,0.2
EntityAlpha light_model,0.5 ;полупрозрачность
light0 = CreateLight(2)
```

Первая команда загружает модель лампы, вторая уменьшает. Последняя создает источник света и указывает ее тип — `point`. Также, изменив значение в скобках, можно задать другой тип освещения: `1` — directional, `3` — spot. Поскольку это не фонарь, нам как раз подойдет равномерное освещение из одной точки. Для вычисления координат нужно вставить в текст программы вот такой временный код:

(после команды `repeat`):

```
If KeyDown (19) ;on key R
MoveEntity light0,1,0,0 : MoveEntity
light_model,1,0,0
EndIf
If KeyDown (33) ;on key F
MoveEntity light0,-1,0,0 : MoveEntity
light_model,-1,0,0
EndIf
If KeyDown (32) ;on key D
MoveEntity light0,0,0,1 : MoveEntity
light_model,0,0,1
EndIf
If KeyDown (34) ;on key G
MoveEntity light0,0,0,-1 : MoveEntity
light_model,0,0,-1
EndIf
If KeyDown (17) ;on key W
MoveEntity light0,0,1,0 : MoveEntity
light_model,0,1,0
EndIf
If KeyDown (31) ;on key S
MoveEntity light0,0,-1,0 : MoveEntity
light_model,0,-1,0
EndIf
```

(после команды `RenderWorld`):

```
Color 0, 0, 0
Text 0, 0, "x="+EntityX
(light_model,True)
Text 0, 10, "y="+EntityY
(light_model,True)
Text 0, 20, "z="+EntityZ
(light_model,True)
```

Напомню, что комментарии указываются после точки с запятой, команды же можно писать не только построчно, но и разделяя двоеточием. Первый блок команд будет проверять нажатие клавиш и в соответствии с этими данными двигать источник света и модель лампы. Второй блок будет постоянно информировать вас о координатах лампочки.

Теперь запустите приложение и, разместив новый предмет, запомните значения координат. Нажмите *Escape* и уберите эти два блока кода (не уничтожайте — бросьте где-то в текстовый файл — может, еще когда-нибудь пригодятся). Теперь у вас есть координаты для статического размещения лампы в сцене. После команды `light0 = CreateLight(2)` вставьте следующие две команды:

```
PositionEntity light_model,X,Y,Z
PositionEntity light0,X,Y,Z
```

Вместо `X,Y,Z` напишите полученные ранее значения.

Сделаем также выключатель. Далеко бегать не надо — допустим, у нас в руках дистанционный пульт (☺). Сначала создадим некий индикатор — переменную, которая будет информировать нас о состоянии освещения. Мы запустим ее после команды `light0 = CreateLight(2)`:

```
Light0En=1 ;единица: пока никто ничего не выключал
```

В главный цикл программы допишем еще вот это:

```
If KeyHit (2)
 If Light0En=1
 HideEntity light0: Light0En=0
 Else ShowEntity light0: Light0En=1
 EndIf
EndIf
```

Все начнется при нажатии на клавишу-цифру *1*. Сначала проверится состояние освещения. Если переменная имеет значение 1, тогда свет гаснет, соответственно, переменная обнуляется. Иначе — наоборот.

Земля

Есть три основных способа создать земной рельеф. Сложнее всего, наверное, описывать значения высоты каждой точки на плоскости (особенно если их тысячи и тысячи ☺). Намного проще создавать земляную поверхность в 3d studio MAX'е: берете объект Plane, конвертируете его в меш и по точкам, вершинам или полигонам поднимаете или опускаете легким движением мыши. Потом созданную модель можно загрузить и задать режим столкновения. Но самое простое решение, на мой взгляд, загрузить информацию о высотах непосредственно из растрового изображения. Звучит странно? На самом деле все очень просто: создаете рисунок с расширением **.bmp** (рекомендую стандартных размеров: 32×32, 64×64 и т.д.), заливаете все черным цветом и начинаете его местами высветлять. Чем светлее, тем выше. На этот раз просто создадим в каталоге **C:\MyGames\room\resources** файл **groundH.bmp** с черным фоном и там же **ground.jpg** с текстурой травы. Теперь перед командой **repeat** вставляем следующий текст:

```
terrain0=LoadTerrain( "resources\groundH.bmp" )
TerrainDetail terrain0,1000,True
ScaleEntity terrain0,50,1,50
PositionEntity terrain0,-1000,1.9,-1000
ground_tex=LoadTexture( "resources\ground.jpg" )
ScaleTexture ground_tex,20,20
EntityTexture terrain0,ground_tex
```

Первая команда загружает матрицу высот с изображения, вторая устанавливает уровень детализации поверхности, дальше — растягивание по X,Y и установка координат. Потом загружается текстура травы, растягивается и «кладется на землю». При желании terrain можно создать с помощью команды **CreateTerrain (размер_сетки)**. Если поверхность не плоская, то для реалистичности используется команда **TerrainShading номер_поверхности, enable/false**, которая добавляет тени там, где нужно.

Есть, впрочем, еще один метод. Запускаем 3d studio MAX и выполняем команду **Create>Standard Primitives>Plane**. Справа в появившемся свитке **Parameters** в разделах *Length Segs* и *Width Segs* устанавливаем значение 10 — это детализация поверхности.

Рис.3

Теперь в проекции *Top* создаем большой объект *Plane* и правой кнопкой мыши нажимаем по нему. С помощью команды **Convert To>Convert To Editable Mesh** конвертируем его в меш. В появившемся справа свитке в области *Selection* выбираем иконку **Vertex** (по точкам). Для удобства разворачиваем окно **Perspective** во весь экран, выбираем эту проекцию, нажимаем самую нижнюю иконку справа главного окна и делаем *Ctrl+X*. На Plane появились синие точки — теперь над ним можно издеваться как угодно, хоть бы вот так: **рис. 3**.

Оживление

Добавим к нашему проекту что-то движущееся. Пусть это будет такая себе вертушка, указывающая направление и скорость ветра; разместим ее на улице (хорошо хоть воздух загружается автоматически). Создаем в каталоге **resources** папку **propeller** и помещаем туда рисунок-текстуру дерева. Запускаем 3d studio MAX и делаем что-то наподобие **рис. 4** (для красоты добавлен

Рис.4

задник). Чтобы сделать изогнутые пластинки, создайте плоский объект и в правой панели в закладке **Modify** из списка *Modifier List* выберите модификатор **twist**. Ниже появится свиток с параметрами. В разделе *Twist* в поле *Angle* вводите значение, например 60, в следующем разделе выбираете X. С помощью стандартных инструментов создайте и правильно расположите все детали пропеллера. Далее нужно анимировать некоторые из них. Для этого, удерживая *Ctrl*, выделите те элементы, которые должны вертеться. Теперь нажмите **AutoKey** (кнопочка, которая расположена рядом с большим ключом внизу главного окна). Передвиньте ползунок времени где-то к позиции 100/100,

Рис.5

нажмите на иконку **Select and Rotate**, что находится в тулбаре сверху, и прокрутите примерно на 400 градусов выделенные объекты вокруг оси, в проекции *Perspective* отмеченной красным цветом. И еще раз нажмите AutoKey, чтобы выключить режим автоматического назначения ключей анимации. Но если вы захотите, чтобы наш объект вертелся и по сторонам (допустим, направление ветра меняется), то придется попотеть. Сначала

нужно представить стороны в виде объектов и задать их точки. Например, выделите какой-то объект. Теперь перейдите к закладке **Hierarchy** правой панели, внизу ее нажмите кнопку **Pivot**. Нам предлагают три способа привязки: к точке опоры, объекту или иерархии. Выберите первый, и в окнах проекций появятся большие линейчатые стрелки. С помощью стандартных инструментов перемещения можно расположить невидимую точку в нужном положении. Попробуйте поэкспериментировать: установите по центру, слева, справа от объекта, отмените режим установки, попробуйте повертеть объектом.

Также заметьте, что объекты, которые вы экспортируете из 3d studio MAX'а, рекомендуется располагать по центру фоновой сетки. Если вы поднимете его выше, то и в Blitz3D он будет задран выше нулевых координат. В проекте перед командой **repeat** допишите:

```
propeller_model=LoadAnimMesh
("resources\propeller\propeller.3ds")
RotateEntity propeller_model,0,180,0
Animate propeller_model,1,3
PositionEntity propeller_model,-50,0,200
```

Координаты задавайте по своему усмотрению. Заметьте, что мы использовали команду **LoadAnimMesh** вместо **LoadMesh**, поскольку файл с моделью имеет данные анимации. Команда **Animate** запускает или останавливает воспроизведение объекта и имеет синтаксис **Animate объект[,режим][,скорость#][,последовательность][,переход#]**.

Есть несколько режимов воспроизведения — цифры от 0 до 3 задают бесконечное, однократное проигрывание и т.д.

Итоги

Приблизительный результат после запуска (*F5*) можно увидеть на **рис. 5**. Основной код программы можно уменьшить, если сегодняшние примеры записать в известный нам подключаемый файл **map_load.bb**. Также вы можете создать в каталоге **bin** файл, например, **LightTerrain_load.bb** и с помощью команды **Include** подключить его уже в файле **map_load.bb**. Но будьте осторожны. Во-первых, без этого можно обойтись ☺. Ну а если неймется, то содержимое основного цикла лучше не трогать, а вот команды, которые выполняются в основном блоке нашего проекта всего один раз, лучше подключать иерархично.

Если у вас что-то не получается — пишите на мой e-mail (также могу прислать все исходники к этому проекту и ко всем остальным, которые разрабатывал сам). В следующий раз мы создадим зеркало, телевизор, а еще наловим светлячков... А если точнее, научимся работать с анимированными текстурами, спрайтами и конвертировать трехмерные объекты в зеркала.

Окончание. Начало на стр. 38

- ✓ внешний вид;
- ✓ уведомления;
- ✓ цензура;
- ✓ отключение Гостевой;
- ✓ флуд-контроль;
- ✓ цветовая гамма.

В общем, гостевая достаточно неплохая и заслуживает твердую четверку.

NLBook

Эта гостевая книга сделана создателями портала Rus-PhpNuke.Com на основе предыдущей. Устанавливается она намного проще: нужно просто распаковать и закачать на сервер архив, затем выставить для файлов и папок книги права на запись, а потом просто пройти по этому адресу: **ваш_сайт/modules.php?op=modload&name=NLbook&file=install**. После этого можно спокойно отправляться в админ-панель Нюки и активировать модуль. Теперь можно и посмотреть на то, что мы установили (**рис. 3**).

Первое, что обрадовало, — функции добавления сообщений и их просмотра помещены на одной странице. Набор смайликов и BB-кодов тот же, что и в GBook. Информация о пользователе та же, только флаг страны не вывешивается. Также возможно отображение аватары гостя, если он зарегистрирован на сайте. Функции администратора в режиме просмотра: ответ, редактирование, удаление, просмотр IP-адреса. Об админ-панели говорить не буду, поскольку она полностью повторяет админку из GBook.

NLBook также получает четверку, благо мало чем отличается от предыдущей.

KISGB

Эта книга больше всего мне понравилась по функциональности. Устанавливается она очень просто — нужно распаковать архив в папку **modules** вашей Нюки и активировать модуль из админ-панели. Вот как выглядит гостевая книга (**рис. 4**).

В *Просмотре сообщений* можно получить много информации о пользователе: e-mail, сайт, страна (в виде флага), номер интернет-пейджера (ICQ, AOL, Yahoo!). Также отображается аватара и время добавления сообщения. Книга переведена на 24 языка, в том числе и на русский (которого, кстати, два варианта — обычный и транслит). Также имеется собственная поисковая система и интеграция к модулю Нюки *Ваш аккаунт*.

В админ-панели есть множество настроек, позволяющих создать свою оригинальную гостевую книгу. В их числе даже *конструктор скинов* и *просмотр логов*. Имеется также настройка шрифтов, иконок, таблицы, смайликов, BB-кодов и многое-многое другое. На десерт — обновление скрипта до последней версии и исчерпывающая справка по настройкам.

Оценка — твердая пятерка.

4nGuestbook

Эта гостевая книга — старожил, была сделана еще для пятой Нюки. Установка ее проста до безобразия: вначале распаковываете архив, затем запускаете setup-файл в корне сервера и активируете модуль. Вот что мы установили (**рис. 5**).

Как видим, сообщения выводятся прямо на главной странице, что представляется несомненным плюсом. Сразу выводится информация о том, сколько записей всего, сколько отображается на одной странице, что отключено (HTML, смайлы, BB-коды) и который сейчас час.

Сведений о пользователе немного: имя, e-mail и сайт. Администратор может также увидеть IP-адрес и хост гостя. Набор смайликов и BB-кодов для пользователей тоже скромный. Сама книга интегрирована в Нюку и позволяет добавлять сообщения только зарегистрированным пользователям.

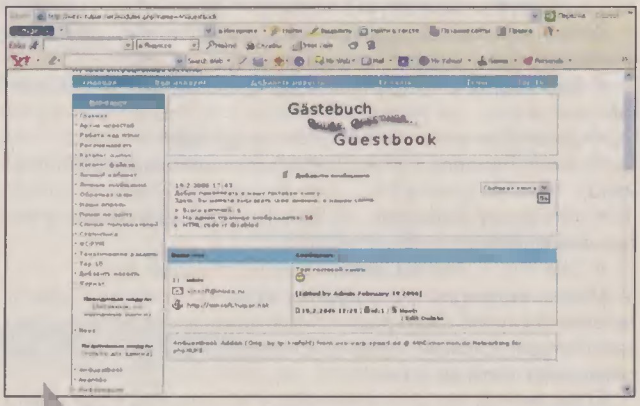


Рис.5

Админ-панель достаточно неплохая. Первое, что радует, — админ-панель книги располагается в админке Нюки и представлена пунктом *4nGuestbook*. А вот что можно настроить:

- ✓ проверка сообщений перед отправкой в книгу;
- ✓ отключение HTML, смайликов и BB-кодов;
- ✓ отображение IP и номера пользователя;
- ✓ длина вводимых сообщений;
- ✓ количество сообщений на странице;
- ✓ связь с модулем «Ваш аккаунт».

Что ж, этой книге я могу поставить четверку с минусом.

Итак, сегодня мы рассмотрели лучшие экземпляры гостевых книг в виде модулей для PHP-Nuke. В следующей статье мы рассмотрим модули для создания чатов различной сложности. До новых встреч!

Микрозаметки из microlaboратории

Виктор В. ПУШКАР

Имеющий Уши многократно советовал читателям производить различные лабораторные опыты над девайсами, предполагаемыми к приобретению. Если речь идет об обычной бытовой электронике, эксперименты на воздействие влаги, низких и высоких температур, а также устойчивость к ударным нагрузкам можно, и даже очень желательно исключить из программы. Однако проверить, насколько успешно испытуемый справляется со своими прямыми обязанностями, будет весьма любопытно и полезно.

На сегодня практически у каждого пользователя в хозяйстве найдется любимый мелкий гаджет. Который достаточно легко взять с собой в магазин в качестве источника сигнала. Например, дискман, проигрыватель MP3 или портативный компьютер вполне позволят провести испытания мультимедийных колонок по самой полной программе. Насколько хватит терпения у продавца и у вас самих. А если вы собираетесь слушать колонки именно с этим прибором, то картина получится весьма четкой. В случае отсутствия гаджетов возьмите с собой что-то из записей, звучание которых хорошо помните, и попросите у продавца их завести.

Автор имел возможность произвести лабораторные работы в специально приспособленном для них помещении **киевского представительства Microlab Ua**. Испытаниям подверглась практически вся линейка акустических систем 2.0 и 2.1, начиная от совсем портативной акустики для офиса и заканчивая весьма серьезными системами для больших жилых комнат. В ходе испытаний был задействован ноутбук P-IV с 24-битной звуковой картой, откуда поступали тест-сигналы, а также компакт-диски с записями разных жанров.

Сначала я проверял диапазон частот, подавая на акустическую систему синусоиды. Естественно, в основном интересовали его границы в области «низа» и «верха». Затем слушал общий баланс при воспроизведении розового шума (шума с равномерным распределением частоты по спектру). Можно было бы сгенерить и чего-нибудь посложнее. Но есть ли смысл в особо сложных тест-сигналах, если самый сложный из них уже существует? Музыка!

Затем по очереди заводились записи. На этот раз в качестве тестовых дисков использовались:

- ✓ Бела Барток — струнные квартеты, Jiulliard String Quartet;
- ✓ Джон Колтрейн — Ole Coltrane (джаз);
- ✓ Билл Ласвелл — Oscillations (танцевальная электроника);
- ✓ Нобуказу Такемура — Sign (экспериментальная электроника);
- ✓ The The — Naked self (умеренно тяжелый рок).

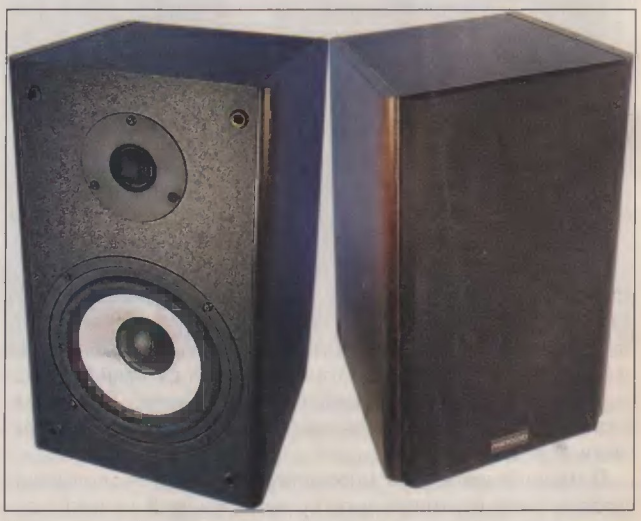
(Автор надеется, что названия жанров он привел просто на всякий случай. Если решите повторить эксперимент с тестированием колонок, можете заменить диски на то, что реально слушаете вы сами.)

Естественно, что для прослушивания акустику желательно поставить в положение, в котором оптимально слышно стереоэффект. А если он оказался приличным, можно слегка походить по комнате, чтобы оценить, насколько он сохраняется при перемещении слушателя.

Описание результатов, как и сам тест, начинается с самых маленьких. Плоские колонки **B-55**, *специально разработаны для ноутбука*, с питанием по USB и двумя широкополосными динамиками, оптимально работают на речевом сигнале либо музыке без выраженного «низа». Для слушания звуковых дорожек фильмов при небольшой громкости тоже подойдут. Основное достоинство — портативность; площадью и толщиной с ладонь. Общее качество звука? Примерно соответствует размерам. Голос любимого актера или певца вы наверняка узнаете. Диапазон частот и мощность — смотрите в таблице.

Забегая вперед, заметим, что герцы и ватты оказались настоящими у всех приборов Microlab. Т.е. примерно соответствуют указанным в паспорте либо на коробке. Вроде бы параметр по умолчанию: в документации нужно писать правду. Однако исключения наблюдаются автором довольно часто. Также обращайте внимание на модификации моделей; характеристики продуктов Microlab меняются часто, и, как правило, в сторону легкого улучшения. Например, в моделях последнего выпуска могут быть более качественные ВЧ-динамики.

Solo-1 mk3. Портативные двухполосные колонки с фазоинвертором и встроенным усилителем системы 2.0. **Solo-2**.



Их же модификация с чуть более крупным низкочастотным динамиком и бо́льшим объемом корпуса. Имеет ли смысл

платить больше и носить больший вес? Если для вас важна правильная передача низа, ответ положительный. Стоит. Однако недостаток младшей модели — легкая рассогласованность по фазе между «верхом» и «серединой» — у старшей, Solo-2, сохраняется. А на большой громкости эта особенность даже еще заметнее. Как для бюджетной модели, общее впечатление положительное, баланс частот правильный, стереоразделение слышно. Звук достаточно детальный, но при этом несколько резковато передаются тембры акустических инструментов.

Pro 3. Системы 2.0 с внешним усилителем. Размер действительно иногда имеет значение. По сравнению с младшей серией, здесь мы слышим более правильный низ, несколько более четкое стереоразделение и согласование «верха» с «серединой». При таком объеме корпуса в конструкцию уже просится третий, среднечастотный динамик. И, может быть, чуть более мягкий по саунду усилитель. Впрочем, на роке и электронике система проявила себя достаточно хорошо.

Что касается систем с сабвуфером и внешним усилителем. При прослушивании **A6331** автор уверенно дошел до струнных и нашел их звучание вполне приличным. Баланс частот правильный, звук мягкий, однако несколько тиховат. По громкости этого будет достаточно для озвучивания рабочего места, мелкой комнаты или кухни. Может быть полезно для тех, у кого уже есть более мощная стационарная система.

FC360 звучат несколько жестче. Здесь, вероятно, в первую очередь имеются в виду такие источники сигнала, как проигрыватель MP3 или дискман со встроенным MP3-кодеком. Качество примерно соответствует средней переносной магнитоле или бюджетному музыкальному центру.

H200. Акустика 2.1 с двухполосными сателлитами и рядом других конструктивных особенностей. Усилитель для саб-

вуфера расположен в его же корпусе, а фильтр, распределяющий частоты между сабом и сателлитами, — во внешнем блоке, вместе с усилителем, работающим на стереопару. Если этот пассаж звучит для вас слишком сложно, дополнительно уточните у продавца, как включается система.

Впечатление очень хорошее. Среди тестировавшихся систем — самое приятное. Автору с трудом удалось заставить себя выключить тестовый диск. На этом саунде его хотелось дослушать до конца. Зона стереоэффекта достаточно широкая; если вы устроитесь немного в стороне от оси между сателлитами, то все равно оцените нормальную передачу пространства. Система рекомендуется для применения с 24-битными звуковыми картами, стационарными компакт-вертушками и проигрывателями DVD.

Для Имеющих Глаза особо следует отметить дизайн системы. Это немного индастриал и немного ретро в стиле 50-х. В отличие от сдержанного приборного стиля остальных систем Microlab, вписывающегося в почти любую обстановку, серия H, включая H-200, оформлена на любителя. Однако любители почти наверняка найдутся.

Еще одно исключение из сурового приборного стиля — отделка розовым пластиком системы FC360. Она будет хорошо выглядеть в ансамбле с домашним халатом, а лучше всего сыграет в розовом домике Барби 8 ☺. Ведь Барби ведет активный образ жизни, поэтому любимый мелкий гаджет содержит почти всю ее фонотеку. Только самое актуальное в этот уик-энд. И ни одного хита прошлого сезона.

Сравнительные характеристики колонок Microlab см. в **таблице**.

Здесь приведена только часть линейки почтенной фирмы Microlab. В продаже могут находиться и другие приборы, слегка отличающиеся дизайном и техническими характеристиками. Однако описывать тридцать или сорок акустических систем автор считает излишним. Поскольку читатель может послушать часть из них и оценить самостоятельно.

Вход в уголок маньяка

Где будем ставить сабвуфер?

Одно из популярных заблуждений заключается в том, что саб практически все равно где ставить. Поскольку направление на кажущийся источник звука мы все равно различаем благодаря положению сателлитов. И благодаря ему же слышим стерео. На самом деле положение сабвуфера играет большую роль в передаче низа и общем балансе частот.

Первое и главное — динамик и фазоинвертор должны быть открыты. Желательно оставить между ними и отражающей поверхностью побольше пространства; если его вообще маловато, то хотя бы полметра. Как и сателиты, саб ставится под небольшим углом к стенам, чтобы избежать образования стоячих волн.

Второе, тоже важное. Сабвуфер — наиболее мощный в системе акустический излучатель, а частоты, на которых он работает, резонируют с большими поверхностями и объемами. Например, со стенками шкафа или оконными стеклами. Если вы поставите его на поверхность, поглощающую вибрацию, например, на толстый резиновый коврик, паразитных акустических излучений будет меньше. Если в комнате есть несущая стена, поставьте саб ближе к ней. Дело не только в соседях, которые воспримут меньше позитивных вибраций от ваших колонок ☺, но и в том, что бас или клавиши на большой громкости могут резонировать даже с перекрытиями.

Третье, и почти неважное для обычной жилой комнаты. Сигналы от сабвуфера и фронтальной пары сателлитов должны приходить примерно в фазе. Для этого достаточно расположить их приблизительно на одной линии, саб посередине. Но если это противоречит условию 1 или 2, от этого требования можно отказаться. Поскольку сдвиг фазы в комнате площадью 15, 30 и даже 40 м² все равно будет меньше критических для слуха значений. *(Владельцы систем 2.0 по понятным причинам могут вообще пропустить третий пункт ☺. Либо прочесть его из чистого любопытства.)*

Выход из уголка маньяка

ТАБЛИЦА

Модель	Система	Мощность, Вт	Диапазон частот, Гц-кГц	Размеры динамиков, дюйм	
				Саб.	Сат.
B-55	2.0	1	120-16000	-	2x2"
Solo-1	2.0	60	55-22000*	-	5"+1"
Solo-2	2.0	60	50-22000*	-	6,5"+1"
A6331	2.1	47**	50-20000*	5,25"	3"
FC360	2.1	47**	50-20000*	5,25"	2,5"
PRO3	2.0	90	40-24000*	8"	1"
H-200	2.1	144	30-20000*	6,5"	3"+0,75"

*Услышать сигнал частотой 22000 вообще достаточно сложно. Поэтому автор ограничился тест-сигналом до 18 000 кГц, а дальше поверил производителям на слово. Следствием расширения частотки в область ультразвука становится более правильная передача «верха» звукового диапазона. При этом субъективно наиболее правильно ВЧ передаются в системе -200, хотя, если судить только по килогерцам, должно быть хуже.

* *При одинаковой мощности колонки могут создавать разное стандартное звуковое давление. Его нам удалось только оценить субъективно. Например, A6331 при одинаковой мощности и частотке звучат заметно тише FC360, но мягче и чище. А разница «громкости» между PRO3 и H-200 показалась малосущественной. На будущее хотелось бы пожелать разработчикам указывать этот параметр в характеристиках.

Беседка «Моего компьютера»

ТРУРЛЬ
reader@mycomp.com.ua

Есть два вида компьютерщиков. Одни начинали с 286-х процессоров, уиграли ими до полного умственного совершенства, на память помнят таблицу прерываний и, дожив до времен многозадачных ОСей, как страшный сон представляют даже потенциальную возможность хоть пару минут работать на чем-то ниже P4.

Другие выросли на этих самых четвертых пеньках, грели свои тонкие детские пальчики о гигагерцевые камни, и им безумно интересно, а как это компьютерное бытие было «до нашей эры»? А как можно что-то программировать, когда оперативной памяти имеется в распоряжении 640 Кб, а винчестер вмещает 40 «неисчерпаемых» мегабайт?

При всем желании и финансовой свободе вторым энтузиастам сегодня даже на «физическом уровне» сложно воспроизвести тестовую платформу... Ну нет уже таких машин, даже в исторических музеях... (Впрочем, и самих компьютерных музеев тоже нет, но это другая тема.)

Тогда — как же прикоснуться к Вечности, как выцарапать на постаменте третьей DOS свой ник? Вот они и субли мируют, и пытаются смоделировать молодость своих родителей на мутантах компьютерной эволюции: на мобильных головастиках. (Впрочем, все уже ощущают, что через некоторое время те вырастут в породистых цифровых жаб!)

«Всем привет. Для ознакомления и проверки работы приложений для мобильных телефонов часто возникает желание запустить их на ПК.

Можно ли это сделать и что для этого нужно? Спасибо!» **Олег**

Это, знаете ли, тема для статьи. Причем не одной, так как телефонов много. Значит, и эмуляторов их тоже должно быть много. Пишите нам, знатоки.

Молчание винчестеров

«Привет, Трурль. В МК, №20, ты писал, что компьютер сам себя не ломает. Ломает, ломает, еще как ломает. А мы ему только помогаем.

Смотрел я на компе фильм в DVD-формате (у меня Combo-привод), и захотел его потом переписать.

Пошел к другу (у него есть DVD-RW), подключил винт. И после нескольких перезагрузок комп выдает, что хард-диск неотформатирован. Потом пошел домой, думал, что хоть там он будет грузиться. Не тут-то было.

Пишет: «Винт неотформатирован».

Похоже, комп переразбил винт сам по себе. У меня винт 80 Мб, был размечен на 10-66 Мб, а после «глюка» осталось 36-40 Мб. Я не хотел возиться с винтом, так как особо нужной информации там не было. Хотя и обидно до слез.

Интересно, от чего это могло быть, и как с ним бороться? В довершение предлагаю фото из FDIDK'a (извините, что с «мобилы»). **JPS**

Принимаются ваши комментарии, ответы, рассуждения в любой форме — от краткого повествовательного e-mail'a до сценария фантастического фильма, который несомненно мог бы быть снят на тему тайной личной жизни наших, пока еще не взбунтовавшихся против человечества электронных друзей.

«Счастье — это когда не надо врать, что тебе хорошо...»

«Здравствуй, Трурль! Как он, зверь — трудовой будень ☺?

Сижу сейчас на работе в предвкушении нового МК. Сейчас только 12:12 (счастливое время), работы валом, а так хочется сорваться и уйти за журналом! Но еще часика 2 — и свобода!!!

З.Ы. А из окна прекрасный вид на Черное море, люди купаются, люди отдыхают... Придет и наше время...» **T-34**

Ау, компьютерный народ! О вы, из всех сил сдающие очередную сессию или дотягивающие последние недели перед отпуском. Верьте! Море существует! Оно теплое, как ветерок из системного блока; оно соленое, как слезы программиста над убитым винчестером с недописанной программой; оно нежное, как объятие вами коробки с только что купленным компьютером по дороге из магазина домой.

Море ждет вас! Если не оно — так река. Для переселенцев с Марса (которых, судя по поведению в общественных местах отдельных особей, у нас уже много) также можем порекомендовать уютные песчаные пустыни и каменные карьеры.

Главное, что ваше любимое место отдыха существует. Эта мысль должна помочь вам укротить трудового зверя.

Редакция МК настаивает: уважаемые компьютерщики, обязательно хорошо отдохните летом, наберитесь сил на следующий год работы. А потом не забудьте рассказать нам, что интересного видели, что узнали.

Будни игростроения

Уже длительное время редакция изучает особенности взросления самодеятельных программистов. Вот он поздоровался с Миром, вот он написал свой первый Блокнот, затем корявый вирус попытался выползти из-под его рук, но к своему (вирусовому) огромному облегчению скончался под Ассемблерным компилятором.

Следующим заходом программер пишет игру.

Никогда на таком этапе развития не замышляет он какую-нибудь антиспамерскую утилиту или софтину, что ускоряет Интернет в пятьсот раз. Только игру. Значит — это неспроста.

Значит, так надо. Получается — это обязательный этап его эволюции. И это следует уважать, потому что многие энтузиасты и до такого не дотягивают.

«Добрый день! Пожалуйста, поместите следующее сообщение в колонку редакторов (очень прошу).

Всем доброго времени суток! Я задумал проект: хочу создать локальную RPG-игру.

Идея есть, все обдумано, сделаны некоторые текстуры, пробовал писать код (на Delphi). Мне 14 лет, но, несмотря на мои 2 научные работы (по программированию), у меня не хватает знаний, чтобы написать программный код. Пробовал писать, но не совсем получается.

Пожалуйста, если кто-то умеет программировать на Delphi (или C++), умеет обращаться с локальными сетями и работать с IP/TCP протоколами, а еще живет в Харькове, напишите мне на ящик demoren@bigmir.net.

Уточняю: я не хочу, чтобы за меня другие делали работу, а потом поставить на ней жирным шрифтом свое имя. Я хочу создать проект совместно, тем более, я уже все обдумал, и есть даже наброски ☺. Заранее благодарен!» **De Moren**

Написание любого программного кода полезно. Даже если это какие-то графические или звуковые безделки и глупости. Потому как — это тренировка. Как у спортсмена. Нужно ежедневно тренировать программерский бицепс в голове.

Уважаемые продвинутые программисты! Даже если вы не из Харькова, напишите автору письма. Предложите помощь. А еще расскажите, какие игры собирались вы писать в свое время. Не исключено, что вас ждут сюрпризы...

«Непечатные слова становятся печатными, если их напечатать»

Иногда опубликовать письмо побуждает не его текст, а само обращение. Вслушайтесь, как звучит:

«Здравствуйте, редакция "Мой Компьютер"».

Вот решил вам написать. Я уже 2 года читаю ваш журнал, в нем много информации, но вот по поводу темки «Программирование» вы очень мало пишете.

Вот я вам и написал, так как журналов, в каких идет речь только о программировании, я не встречал... Так я вас призываю, чтобы вы хоть на страничку или две ее увеличили. Благодарю за внимание, с уважением...» **Каракурт**

Уважаемые читатели, давайте и эту тему обсудим. Какие виды программирования вас интересуют, какие языки? Нам пишут статьи сами продвинутые толковые читатели. И часто они сначала обращаются в редакцию с письмом, в котором спрашивают: вот я, мол, знаю такой-то оригинальный язык или такую интересную технологию, или уже написал сам некую могучую штуку, но не знаю, любопытно ли это вам?

Так что, если вы перескажете нам свои предпочтения, то мы их соберем и опубликуем. А спустя некоторое время материалов на вашу любимую тему, безусловно, станет больше. Согласны?

И еще, уважаемые программеры, пожалуйста, поднимите из обморока тех ваших приятелей, кто не любит раздел программирования в нашем журнале и выступает за его сокращение. Без паники — это пока общая дискуссия.

Самораскрутка

Как раскрутить свой сайт? Чем больше стараешься, тем больше вылезает технических и организационных сложностей. Так, может, попробовать наоборот?

«Трурль, привет! Хочу тебе поведать одну очень интересную историю.

Как-то в середине декабря прошлого года у меня возникло огромное желание сделать свой сайт. Не долго думая, к вечеру я уже сделал рабочий черновой вариант, где файл index.html занимал всего 10 Кб, и весь сайт полностью был набран самостоятельно в Блокноте. Он был прост до безобразия. Табличная структура, никакой графики и рекламы с баннерами.

На следующий день сайт был помещен в Сеть. Еще где-то неделю я его доделывал и обновлял. Потом, как это часто бывает, я его забросил. Повесил пару счетчиков — и все.

Сегодня, будучи в универе (там у нас Инет шаровой), я решил заглянуть на него. Я был в шоке, когда обнаружил, что на сайт, который не обновляется вообще, за полгода зашло около **800 человек**. *Меня, конечно, заинтересовало, откуда такое чудо. Я зашел на Яндекс, ввел в строку поиска искомую фразу, и моя челюсть упала. Мой сайт на* **4-м** *месте из более чем* **500** *сайтов! В Рамблере пониже, но тоже неплохо —* **34-е** *место. На рекорд потянет?*

P.S. Если интересует, вот адрес сайта — **www.shtirlic-oss.narod.ru**». **OSS**

Самозакрутка

Продолжаем тему. А если к раскрутке сайта привлечь своих друзей. Пусть покликают на сетевой адрес пару недель, пусть попишут его на всех заборах, пусть придумают еще что-то...

«Привіт. Я потрапив до одного порталу за рекомендацією друга. Я тебе прошу допомогти тим хлопцям. Сайт поки що розвивається "на чистому інтузіазмі" і потрібна допомога. Ось адресок: XXX.

Я бачив частоту відвідування, тому "SOS". Багато чого цікавого там є. Ласкаво просимо!» **Doc K**

Заглянул на сайт. Фигня. Только перепечатки и компиляция из других источников. Поэтому вам и адрес не даю. Но пишу это вот почему. Поразмыслите и скажите себе (а потом и нам), что важнее в Интернетском мире: объективный интерес или дружеские отношения? Стоит ли тянуть друзей по всяким рейтингам или лучше все же сказать им (для их же пользы): «Думайте, думайте...»

«Хорошие манеры начинаются с хороших подзатыльников»

«Привет, Трурль! Читаю журнал давно (и, как принято, начинаю с последней страницы ☺), но написать решил впервые.

Мое письмо посвящено любителям программного апгрейда и просто фанатам всего нового. Относительно недавно вышли новые версии проигрывателя Windows Media (11) и Internet Explorer (7). Хотелось предостеречь от лишнего расходования трафика и разочарований в итоге: эти версии можно установить только на «белые» версии Wind'ы (пока до них не добрались шаловливые ручки наших программистов ☺). Программа установки проверяет ключ ОС и посылает вас на сайт Microsoft за покупкой (со скидкой!) оригинального ключа. Это касается почти всех программ, входящих в новую Vista, но не касается тестовых версий.

Удачного всем Инет-серфинга!» **PSL**

Если еще кто из вас «читает давно» наш журнал и, соответственно, Беседку, те заметили, что первая фраза про «пишу впервые» встречается у нас регулярно. И оставляем мы ее неспроста. Почему?

Чтобы и те, кто еще не написал нам о своих проблемах и достижениях, тоже наконец решились. Потому что подмечено: читательские ники, увиденные под первым письмом, потом будут появляться у нас все чаще и чаще. И сообщения будут все интереснее и интереснее. А потом, глядишь, знакомый человек уже и статью у нас опубликовал. Тоже первую, но не последнюю.

И все начинается с первого письма в Беседку. Так что нужно и вам набраться смелости. Этот ваш героический эпистолярный акт — типа «посвящения в Воины» или инициализации у некоторых народностей Земли. У них подросший юноша должен был сигануть с утеса с лианой на ноге, или защекотать дикого слона насмерть, или еще как-то достойно проявить свою социальную серьезность и зрелость.

У нас же ситуация проще: опубликовано твое письмо в МК, и ты уже взрослый. И можешь выступать на совете племени.

А по теме письма вот что нужно сказать.

Нет сомнения (как показывает предыдущая практика человеческого бытия), что все, «что один человек собрал, другой завсегда разобрать сможет...» И народ наш, безусловно, придумает, как сделать так, чтобы софт при установке был в полной уверенности, что получает привет от родной фирмы. И методами этими будут пользоваться все, кто не имеет денег на лицензионную версию ОС.

Но. Часто видишь: вот человек уже вполне состоятельный, имеет три компьютера — себе, ребенку и ноут для работы (реальные случаи), собирается прикупить еще... но на все машины Винду, всякие антивирусы и утилиты ставит с базарного попиленного диска.

«Почему?» — спрашиваю я его.

«Дык, привычка...» — ответствует он после долгих аналитических раздумий.

«А купить можешь себе позволить?»

«Без проблем».

...Дальнейшая дискуссия была свернута, чтобы Трурль в приятельских глазах не выглядел агентом-распространителем программных продуктов. (А че это я бесплатно буду на них работать, правда?)

Хоккуарий

Привет! Недавно, когда я читал отчет Symantec о сетевой безопасности и справку по GNU GPL, меня посетило такое хокку:

* * *

Root Kit'ы — внедрили «на шару»,
Sasser — прислали «задаром»,
Кто же Винду проинсталлит бесплатно?

Astra

Видите, сегодняшняя тема нашего философского раздела дополняет дискуссию по предыдущему письму.

И разговор в ней идет опять о справедливости Мироустройства.

А действительно, если браться жить честно в программном мире и все в нем лицензировать как полагается, то и установка на ваш компьютер нового вируса и трояна должна сопровождаться:

✓ перепиской с автором вредоносного кода, в которой тот подтверждает свои намерения и гарантирует техническую поддержку на все время работы его программы,

✓ разрешительными сообщениями от производителей операционных систем, что их софт обрабатывает корректно все запросы вируса, начиная от `format c:` и заканчивая отсылкой в Сеть всех ваших паролей.

Хотя, если по логике, лучше, чтобы обо всем этом все упомянутые выше стороны договаривались без вас. Профессионалы легче найдут между собой общий язык...

Цены

Цены

Цены

Потужність,

що тобі потрібна.

Технологія,

варта довіри

artline X²

Зроби крок

до вдосконалення роботи своїх співробітників.

Зупини свій вибір на ПК artline™ X²,

що втілює потенціал двоядерного процесору

Intel® Pentuim® D

599

3175 грн*

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

Продукцію сертифіковано у системі УкрСЕПРО. Виробництво відповідає вимогам ISO9001
* Акційна ціна. Кількість продукції, що приймає участь в акції обмежена.
Монітор зображено для наочності. До вказаної ціни входить виключно вартість системного блоку.

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

intel Pentium® D inside™

Intel, Pentium, логотип Intel Inside є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками Intel Corp. або її відділень у США та за їх межами

уяви ідеальний ноутбук для роботи та розваг

Ноутбук Samsung R65 на базі мобільної технології Intel® Centrino® Duo – єдине рішення для багатьох завдань. Потужний двоядерний процесор дозволяє вам встигати більше, а також дарує справжню насолоду від музики, відео та ігор.

R65

- Мобільна технологія Intel® Centrino® Duo:
  - Процесор Intel® Core™ Duo (1.66 або 2 ГГц)
  - Набір мікросхем Intel 945
  - Безпровідний зв'язок Intel® PRO/Wireless 3945 Network Connection 802.11 b/g
- 15" XGA або SXGA+ High brightness & Glare LCD
- Пам'ять 512 або 1024 Мб, макс. 3 Гб
- Жорсткий диск 80 або 100 Гб, 5400 об/хв
- Відео Nvidia GeForce Go 7400 GDDR3 256 Мб з TurboCache
- Super Multi Drive
- 4 USB 2.0, IEEE1394, 1 Type II PC card, PCI-Express Card, RJ11, RJ45, SVHS, SIO, Headphone-out (підтримка оптичного SPDIF), Dock port, HD-audio
- «6 в 1» зчитувач карт MS, MS Pro, SD, MMC, HS MMC, XD
- Bluetooth 2.0 EDR, IrDA
- Windows XP Home або Pro
- Програвач AV Station Premium, AV Station Now
- Вага 2.7 кг, товщина 30.7~35.9 мм

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

SAMSUNG

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