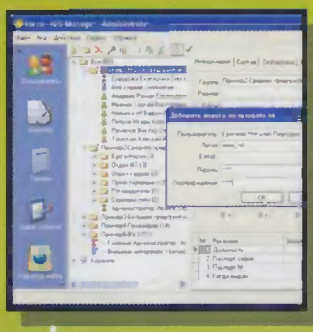
Еженедельный источник полезной информации

МОЙ КОМПЬЮТЕР

#50
50 (429)
11.12-18.12.2006

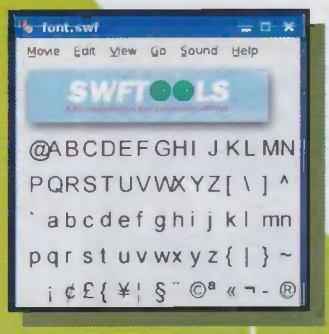


#Софт-пробирка

Интернет по расписанию

Админы, в помощь вам мудрые программисты соорудили интернет-шлюз Ideco ICS. Предполагается, что он сможет решить большинство проблем, возникающих на любом предприятии, где есть выход в Интернет: необходимость обезопасить себя, проследить за персоналом, да и сделать работу внутри предприятия более удобной.

32



#Софт-гардероб

Мультимедия без Макромедии?

В операционной системе Linux существует множество инструментов, позволяющих создавать web-анимацию на основе Flash. Сегодня мы познакомимся с самым популярным из них. Это пакет утилит SWFTools.

26

#Горячее железо

Две головы — хорошо?

Как поднять производительность видеокарт? Повысить рабочую частоту. А еще? Поставить рядом две видеокарты. Ну а еще? nVidia загнала две SLI-видеокарты в один корпус! Знакомьтесь — GeForce 7950 GX2.

стр.14

#Софт-гардероб

Битва шифровальщиков

29

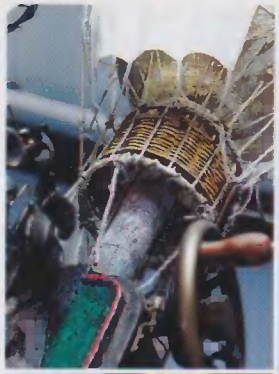
Что нужно для комфортного просмотра фильмов MPEG4 на ПК? Кодеки! От них напрямую зависит качество изображения и звука, объем конечного файла, время, потраченное на обработку, и, наконец, доступность полученного файла для различных мультимедийных устройств.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС 35327

Edifier
www.edifier.com.ua
только самые лучшие звуковые решения

ISSN 1819-8708

Издательский дом «Мой компьютер» — My Computer Publishing House



уяви неймовірні машини

Він теж намагався винайти кольоровий принтер

Достеменно невідомо, чи робив спробу Жуль Верн створити кольоровий принтер. Сьогодні Samsung представляє революційний винахід – перший у світі **персональний кольоровий лазерний принтер CLP-300**. Відтепер надзвичайна компактність, якісний друк та яскраві кольори доступні кожному.

CLP-300/300N
до 16 стор./хв. (ч/б друк)
до 4 стор./хв. (кольоровий друк)
20 000 стор./місяць

CLP-510N
до 24 стор./хв. (ч/б друк)
до 6 стор./хв. (кольоровий друк)
35 000 стор./місяць

CLP-600N/650N
до 20 стор./хв. (ч/б друк)
до 20 стор./хв. (кольоровий друк)
45 000 стор./місяць

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

SAMSUNG

ВЫХОДНЫЕ ДАННЫЕ

Всеукраинский еженедельник
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» № 50,
11.12.2006. 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: Дмитрий Дахно
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, Лилия Погода.
Сбыт: Елена Семенова.
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 № **3653**
Печать обложки: Типография «День Печати»
тел.: (044) 559-2655
Цена договорная.

ОГЛАВЛЕНИЕ

01 Надежда БАЛОВСЯК
Юбилейно-поисковая осень: ноябрь в уанете
Обзор событий ноября в украинском сегменте Интернета.
стр. 12-13 — 01

02 refouler
Две головы — хорошо?
Знакомство с видеокартой «два в одном» GeForce 7950 GX2.
стр. 14-16 — 02

03 **На витрине: Microlab M890**
Система 2.1 в деревянном корпусе.
стр. 17 — 03

04 Bateau
CanonНада
Canon представляет третье поколение струйных принтеров PIXMA
стр. 18-19 — 04

05 **На витрине: Samsung CLP300**
Компактный лазерный принтер.
стр. 20 — 05

06 Bateau
ПК «на вырост»
Продолжаем смотр готовых ПК: компьютер от TARGA.
стр. 22-23, 25 — 06

07 Павел ЯНЧЕНКО
Десятиглазый светодиод
Моддинг индикатора загрузки HDD.
стр. 24-25 — 07

08 Сергей ЯРЕМЧУК
Мультимедия без Макромедии?
Пакет SWFTools для создания web-анимации в Linux.
стр. 26-28 — 08

09 ElScept :)
Битва шифровальщиков
Обзор кодеков формата MPEG-4.
стр. 29-31 — 09

10 РОМАШКИН
Интернет по расписанию
Интернет-шлюз Ideco ICS.
стр. 32-33 — 10

11 Рустам ИРЗАЕВ a.k.a Lenivetc
Умный игрофон
Обзор игр для смартфона Nokia 3230.
стр. 34 — 11

12 Сергей УВАРОВ
Полезная софтинка. Выпуск 92
Восстанавливаем письма, следим за портами, озвучиваем клавиатуру.
стр. 36 — 12

13 Сергей ПАРИЖСКИЙ
Что у нас рулит?
Сценарий на PHP для определения рейтингов розделов сайта.
стр. 38-39 — 13

14 Владимир ДУБИЦКИЙ
Per ASPera ad astra
Пишем электронный каталог ПО с помощью ASP.NET.
стр. 40-41 — 14

15 YAROSLAVOS
Карьера кокаинового короля
Scarface — симулятор нехорошего человека.
стр. 42-43 — 15

16 ТРУРЛЬ
Беседка «Моего компьютера»
Новогодняя анкета.
стр. 44-45 — 16

ИНТЕРНЕТ

На правах полухозяина

Совершенная на днях сделка грозит стать главным резонансным событием года. Компания **Imena.UA** выкупила 50% акций ведущей национальной рекламной сети **«Украинская Баннерная Сеть»**. Об этом проинформировали журналистов на специальной пресс-конференции в УНИАН представители УБС *Алексей Мась* и Imena.UA *Александр Ольшанский*. Сумма сделки сторонами не разглашается. Основной причиной покупки баннерной сети господин Ольшанский назвал необходимость создать в Украине цивилизованный и ликвидный рынок медийной интернет-рекламы. В планах — создание торговой площадки аукционного типа и другие интересные инновации. Сделка никак не повлияет на работоспособность системы и не затронет интересов участвующих в баннерообмене сайтов, сообщил Алексей Мась.

Источник: *Мой Компьютер*

Новостройки: для нас...

По статистике оператора зоны **.UA** компании **«Хостмастер»**, количество доменов в украинском сегменте Интернета за ноябрь увеличилось на 8680, достигнув таким образом 234 149. Наибольший прирост в ноябре показала доменная зона **kiev.ua** — количество зарегистрированных в ней доменных имен выросло на 3141, достигнув 55 025. Количество имен, зарегистрированных в зоне **com.ua**, выросло на 2167, достигнув 60 290. В доменной зоне **org.ua** стало больше на 1450 доменов, их общее число — 21 044.

Источник: *AIN*

...и для всех

Компания **Verisign** опубликовала очередной статистический отчет по доменным именам и количеству новых регистраций. Третий квартал закончился со 112 млн. доменных имен во всех зонах верхнего уровня. Количество регистраций доменов в 2006 году на 30% больше в сравнении с 2005 годом. Количество зарегистрированных имен в национальных зонах (ccTLD) выросло на 28% по сравнению с прошлым годом. Пять наиболее часто регистрируемых зон верхнего уровня: по-прежнему лидер **.com**, за ним следуют **.de**, **.net**, **.uk** и **.org**. К третьему кварталу 2006 года было зарегистрировано почти 40 млн. доменных имен в национальных зонах верхнего уровня. На столь резкий скачок значительно повлияло введение доменной зоны европейского союза **.eu**, мощность которой составляет сейчас около 3 млн. доменных имен — она занимает третье место в списке ccTLD. Всего существует 248 государственных доменных зон верхнего уровня ccTLD, доля ведущей десятки составляет 63% от общего числа. Зоны **.de** и **.uk** в сумме занимают 33% от общего числа доменов, зарегистрированных в ccTLD. Украинская доменная зона **.ua** входит в число активно развивающихся.

Источник: **Websearching.ru**

И зулус, ныне дикой

Фонд Билла и Мелинды Гейтс выделил $17.5 млн. на новый проект развития доступа в Интернет из публичных библиотек. На этот раз деньги будут направлены в Латвию, Литву и Ботсвану (Южная Африка). Основную часть денег, $16.2 млн., получит Латвия. Деньги будут потрачены на подготовку персонала, закупку оборудования и оплату трафика. Будут использованы как наземные, так и спутниковые каналы связи. Планируется и создание публичных точек доступа Wi-Fi в помещениях библиотек. Проект настолько масштабен, что им заинтересовалось латвийское правительство и выделило для содействия $21.2 млн. На все компьютеры, которые будут приобретены в ходе программы, будет бесплатно установлено программное обеспечение от *Microsoft* общей стоимостью $7.9 млн. Скорее всего, удалить его будет невозможно. Литва получит $220 тыс., основная часть из которых пойдет на обучение сотрудников библиотек, так как правительством в свое время были выделены деньги на закупку оборудования, но при этом подготовки библиотекарей не проводилось. В Литве компьютеры имеют лишь 37% семей, поэтому предполагается, что публичным доступом захочет воспользоваться значительная часть населения. В случае успешного окончания программы в 2007 году Литва получит шанс на получение дополнительных средств для закупки компьютеров для 1000 библиотек. Ботсвана включена в программу из-за того, что в этой южноафриканской стране библиотеки чаще всего совмещены с медпунктами, а проблемы СПИДа стоят в Африке чрезвычайно остро. Для их решения необходима популяризация медицины, а предоставляя бесплатный Интернет, можно опосредованно привлечь людей в медпункты. Руководители фонда видят прямую зависимость между доступностью Интернета в стране и благосостоянием ее жителей. В настоящее время 87% человечества не имеет доступа к Интернету, хотя Глобальная сеть позволяет гражданам получать новые знания, общаться с интересными людьми, удаленно работать в фирмах других стран, правительство же благодаря Интернету может более эффективно проводить национальные программы.

Источник: *Вебпланета*

Абаканский суд конфисковал сайт «Новый фокус»

Мировой судья Советского района города Абакана *Марина Хохлова* вынесла в минувшую пятницу постановление об административном правонарушении по факту отсутствия регистрации в качестве СМИ у сайта **Новый фокус(www.khakasia.info)**. Как говорится в пресс-релизе межрегиональной ассоциации *АГОРА*, суд наложил на собственника интернет-ресурса штраф в размере 20 тысяч рублей с конфискацией сайта.

В интервью *Граням.Ру* генеральный директор сайта *Татьяна Лукьянова* затруднилась пояснить, что подразумевается под конфискацией сайта и какие конкретные меры будут предприняты в связи с решением суда. Лукьянова заявила, что решение суда будет получено лишь в понедельник, после чего редакция «Нового фокуса» намерена обжаловать его в Абаканском городском суде.

Как говорится в сообщении, размещенном на сайте «Новый фокус», прокуратура обвинила владельцев издания в нарушении административного законодательства Российской Федерации. По версии обвинения, «Новый фокус» является «иной формой периодического распространения информации», а регистрации в качестве средства массовой информации у него нет, — говорится в сообщении.

Следствие пришло к выводу, что редактор «Нового фокуса» «совершил правонарушение в виде изготовления и распространения продукции незарегистрированного средства массовой информации», — говорится в сообщении редакции.

Как отмечают СМИ, это решение хакасского суда может создать прецедент: все сайты России, которые систематически публикуют хоть какую-то информацию, могут столкнуться с аналогичной угрозой. Любой сотрудник милиции может составить в отношении обладателя сайта протокол об административном правонарушении с дальнейшим рассмотрением дела мировым судьей на основании только лишь отсутствия регистрации сайта в качестве СМИ. Кроме обычных информационных сайтов угрозе могут быть также подвергнуты ведущие русскоязычные блоги, отраслевые порталы, которые, как правило, не имеют такой регистрации.

Источник: *Грани.Ру* (**www.grani.ru**)

Еще один способ эмигрировать в Америку

Гражданин Румынии *Виктор Фаур* обвиняется во взломе более чем 150 компьютеров, принадлежащих правительству Соединенных Штатов Америки. В результате взлома министерству энергетики США, военно-морским силам и организации NASA причинен ущерб на сумму $1.5 млн. Атакованные компьютеры использовались для сбора, хранения и анализа научной информации, поступающей в том числе с космических кораблей. Взломав один компьютер, хакер искал на нем пароли для доступа к другим. Считается, что Виктор Фаур был главой группировки *WhiteHat Team*, основной целью которой был взлом компьютеров правительства США, так как они одни из самых защищенных в мире. После их взлома Фаур запрограммировал там возможность чата между участниками WhiteHat Team. Взломщик был арестован румынскими властями и отправлен в Лос-Анджелес, где и будет находиться до вынесения приговора. Пресс-секретарь генерального прокурора США *Том Мрозек* сообщил, что

Виктор Фаур обвиняется по 10 пунктам. Девять из них связаны с незаконным вторжением в электронную систему и один — с доступом к секретным данным. Если будет доказана вина Фаура по всем пунктам, ему грозит тюремное заключение сроком 54 года. Сейчас хакеру 26 лет.

Источник: *Вебпланета*

Источники:

AIN: www.ain.com.ua

Websearching.ru: www.websearching.ru

Вебпланета: www.webplanet.ru

ПРОГРАММЫ

Buena Vista!

Корпорация **Microsoft** в четверг, 30 ноября, провела долгожданную презентацию новой операционной системы для персональных компьютеров **Windows Vista** и офисного пакета **2007 Microsoft Office System**. Торжественное мероприятие прошло в штаб-квартире *NASDAQ* в Нью-Йорке, куда были приглашены порядка ста человек. Провел презентацию, длившуюся немногим более часа, генеральный директор корпорации *Стив Балмер*. По словам Балмера, Windows Vista и 2007 Microsoft Office System являются двумя продуктами, которые «изменят игру в бизнес-секторе». Генеральный директор Microsoft также подчеркнул, что анонс новых операционной системы и офисного пакета представляет собой одно из наиболее значимых событий за всю историю корпорации. Кстати, одновременного анонса этих ключевых продуктов Microsoft не было со времен появления Windows 95 и Office 95. Вместе с Windows Vista и 2007 Microsoft Office System корпорация Microsoft анонсировала почтовый сервер **Exchange Server 2007**, кроме того, поделилась информацией о более чем трех десятках сопутствующих приложений для корпоративного рынка. Microsoft рассчитывает, что до конца следующего года по крайней мере 200 миллионов пользователей будут работать с одним из представленных продуктов. На маркетинг и рекламу своих флагманских продуктов Microsoft намерена потратить сотни миллионов долларов. Причем наиболее масштабные рекламные кампании будут развернуты после 30 января следующего года, когда в продаже появятся версии Windows Vista и 2007 Microsoft Office System для домашних пользователей.

Источник: *Компьюлента*

Любителям халявы на заметку

Во Всемирной сети начали появляться вредоносные программы, замаскированные под утилиты для взлома защиты операционной системы *Windows Vista*, которую корпорация *Microsoft* официально представила на прошлой неделе. Windows Vista в настоящее время доступна только корпоративным заказчикам. Версии программной платформы для домашних пользователей должны поступить в продажу в январе следующего года. Стоимость операционной системы, в зависимости от модификации — до $400. Однако многие пользователи, не желающие платить деньги за ОС, которую в Microsoft называют самой безопасной за всю историю корпорации, пытаются отыскать в Интернете «крэки» для взлома продукта. Впрочем, зачастую вместо желанной утилиты, как отмечают обозреватели сайта *Slashdot*, недобросовестные пользователи загружают на свои компьютеры троянские или шпионские модули. Примечательно, что новая система установки, реализованная в Windows Vista, фактически облегчает для злоумышленников распространение вредоносного программного обеспечения. Дело в том, что процесс инсталляции, основанный на использовании образа, позволяет параллельно с операционной системой устанавливать сопутствующие приложения. Данная функция должна облегчить работу системных администраторов крупных компаний, которые вместе с Windows Vista смогут распространять корпоративные приложения. С другой стороны, киберпреступники получают возможность внедрять в пиратские версии операционной системы любые вредоносные программы с целью последующего захвата контроля над компьютером жертвы.

Источник: *Компьюлента*

HP-UX рано хоронить

Компания **Hewlett-Packard** планирует в скором времени выпустить третью версию операционной системы **HP-UX 11i**. Программная платформа HP-UX в настоящее время устанавливается в том числе на серверы, построенные на основе фирменных процессоров *HP PA-RISC*. Однако компания Hewlett-Packard активно продвигает новую линейку серверов *Integrity*, в которых применяются чипы семейства Intel Itanium. Предполагается, что именно с этими устройствами и будет распространяться третья версия HP-UX 11i. Новая операционная система по сравнению с предыдущими версиями HP-UX будет обеспечивать прирост производительности до 25–35% при исполнении серверных приложений. Программная платформа HP-UX 11i третьей версии получит расширенные средства виртуализации, позволяющие запускать на одном физическом сервере несколько копий операционной системы. Сейчас администраторы могут определять, какое количество процессорного времени должно выделяться для обслуживания того или иного раздела. В третьей версии ОС также можно будет перераспределять память и ресурсы подсистем ввода/вывода, например, сетевых контроллеров. Большое внимание при разработке программной платформы уделяется вопросам безопасности. В состав операционной системы, помимо средств шифрования данных, войдут усовершенствованный менеджер управления настройками безопасности, инструментарий долгосрочного мониторинга работы сервера и так далее. В Hewlett-Packard уже ведутся работы над четвертой и пятой версиями программной платформы HP-UX 11i, в которых средства виртуализации и безопасности получат дальнейшее развитие. Предполагается, что новые модификации ОС будут выходить на рынок с интервалом в два-три года.

Источник: *Компьюлента*

ПОДПИСКА - 2006

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

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

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

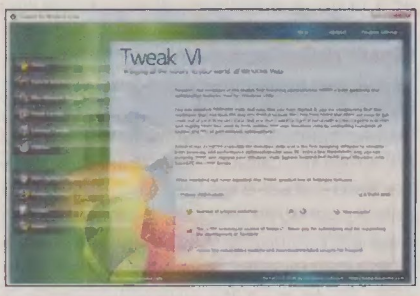
Подписку с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050,
KSS* 270-6220,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Саммит-Кременчуг (05366) 3-2188
Приватна доставка (05366) 2-5833
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
ЧП 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.

Твикаем Vista

Компания **Totalidea Software** выпустила новую версию своей утилиты, которая предназначена для тонкой настройки и оптимизации новой операционной системы *Windows Vista* — **TweakVI 1.0**



Build 1025. Данная утилита характеризуется простым и удобным интерфейсом, выполненным в стиле Aero. TweakVI включает в единой оболочке несколько утилит, позволяющих настроить и оптимизировать все элементы системы (очистка реестра, вывод системной информации, управление шрифтами, оптимизация и настройка отдельных параметров и др.). Программа доступна в трех вариантах (Premium, Ultimate, Basic), которые отличаются количеством поддерживаемых модулей и настроек. В новой версии программы внесены некоторые изменения в интерфейс, обновлены имеющиеся локализации и добавлены новые, включены настройки для блокировки работы с Windows Movie Maker, предусмотрена возможность создания и восстановления резервных копий в формате BCD, добавлена возможность вывода версии ОС на рабочий стол, а также опция для автоматического обновления. Кроме того, в версии Ultimate реализован новый модуль для более свободной настройки Рабочего стола, версии же Premium и Ultimate снабжены шестью дополнительными сетевыми настройками, а также настройками для изменения параметров безопасности вложений.

Источник: *3D News*

Это трактор унд мотор

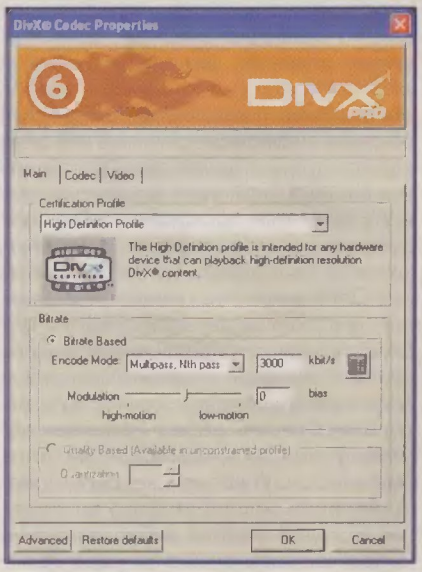
Native Instruments, одна из ведущих компаний, производящих музыкальное

ПО, выпустила новую версию своего популярного продукта для ди-джеев **NI TRAKTOR 3.2**. В новой версии реализована возможность синхронизации копий треков и создания ремиксов в реальном времени, улучшено управление через MIDI, добавлены другие новые функции. Релиз вышел в виде универсального бинарного кода для платформ x86, Mac и Intel Mac.

Источник: *Native Instruments*

Всем на Divo

Выпущена обновленная версия самого популярного на сегодняшний день видеокодека — **DivX 6.4**, использую-



щегося в большинстве современных цифровых фильмов и роликов. В новой версии исправлен ряд ошибок, улучшена обработка потокового видео.

Источник: *iXBT*

Источники:

Компьюлента: www.compulenta.ru

Native Instruments: www.native-instruments.com

iXBT: www.ixbt.com

3D News: www.3dnews.ru

ТЕХНОЛОГИИ

Декабрь меняет цены

Наступление декабря и начало рождественской лихорадки вызвали некоторые изменения в ценах на процессоры. Интересно, что у *Intel* цены на топовые процессоры Core 2 Extreme QX6700 даже подскочили на 4%, до $1113, при том что цены на Core 2 Duo E6600 и E6700 упали на 2% ($522, $326), а E6400 — на целых 13% ($202). Существенно, на 15% подорожала модель Pentium D930 ($195). С выходом платформы *AMD Quad FX* чуть снизились цены и на процессоры этого производителя. Athlon 64 FX-62 и Athlon X2 5000+ упали на 2% ($702, $322), FX-60 на 5% ($586), X2 4800+ на 12% ($343), X2 4600+ на 22% ($251). А вот X2 4400+ подорожал на 6% до $279. Intel, похоже, находится сейчас в очень стабильном состоянии, большинство наименований процессоров из ее портфолио «устоялись на рынке» и в ближайшее время для этих позиций не ожидается каких-либо существенных перемен. Вплоть до анонса 45-нм продуктов, который произойдет ближе к концу 2007 года. Самым же существенным событием станет представление массового четырехъядерного процессора на ядре **Kentsfield**. Выпуск *Core 2 Quad Q6600* с частотой 2.4 ГГц намечен на первый квартал 2007 года. Более же широкое распространение четырехъядерники (Q6600, QX6700) получат в третьем-четвертом кварталах следующего года. У AMD пока что в планах на ближайшее время перевод линейки продукции X2 на 65-нм техпроцесс, вывод на рынок моделей X2 с рейтингами 5400+ и 5600+, выход ко-

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

Крым
Севастополь – киоски «Союзпечать»

Луганск
Магазины и киоски «Луганскпечать»

Львов
Киоски «Торгпресса»
Киоски «Интерпресса»

Мариуполь
Киоски «Союзпечать»

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

Одесса
киоски «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:
ул. Костанди, 100

Полтава
киоски Полтавского почтампта

Тернополь
лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков
газетный рынок
магазин «BOOKS»

торых был запланирован изначально на ноябрь этого года. В этом месяце мы еще должны увидеть и 6000+ модель. Эти процессоры будут не из дешевых, поскольку легко перешагнут ценовой рубеж в $400. А вот что касается ожидаемых всеми четырехъядерных процессоров, то их мы вряд ли увидим ранее середины 2007 года.

Источник: *iXBT*

Ставка на кэш

В начале 2005 года компания **AMD** лицензировала у **Innovative Silicon** память **Z-RAM**, которая изготавливается по технологии silicon-on-insulator (SOI). Плотность Z-RAM первого поколения обещала быть в пять раз большей, чем у традиционно используемой сейчас в кэш-памяти процессоров SDRAM. Не прошло и года, как компании заключили новое соглашение, касающееся второго поколения Z-RAM. Как сообщает источник, при использовании 65-нм технологии новая разработка позволяет уместить на одном квадратном миллиметре чипа 5 Мбит (625 Кб) памяти. Соответственно, для создания кэш-памяти объемом 10 Мб потребуется площадь всего 16 мм^2. Для сравнения, 65-нм чипы Intel Core 2 Duo имеют площадь примерно 143 мм^2, треть которой занимает кэш объемом 4 Мб. Скорость и энергопотребление второго поколения Z-RAM также довольно соблазнительны. Теоретически новая память может работать на частоте 400 МГц, потребляя при этом 10 мкВт (0.00001 Вт) на 1 МГц. Напомним, что Z-RAM производится по технологии SOI, идеально подходящей AMD, которая выпускает процессоры именно с использованием SOI. Вполне возможно, что через несколько лет мы увидим CPU производства AMD, оборудованные кэш-памятью огромного, по сегодняшним понятиям, размера. Однако еще более вероятно, что к тому времени появится Z-RAM третьего поколения. А AMD сможет честно заявить, что «стояла у истоков новой технологии».

Источник: *iXBT*

Юбер аллес

Иногда известные производители компьютерных устройств выпускают некоторые продукты и бросают их в продажу очень-очень тихо, прямо по-шпионски. Вот и в электронном магазине *Ebuyer.com* была неожиданно обнаружена довольно интересная позиция — **Sapphire X1950XTX Uber Edition**. Это пара фабрично разогнанных Sapphire X1950XTX (ядро — 670 МГц, память — 1050 МГц), упакованных в кейс а-ля Джеймс Бонд. Изюминкой набора является сертификат подлинности, подписанный последним CEO ATI *Дейвом Ортоном*. Именно этот документ, а не красивая упаковка и бонусный коврик для мыши делают Uber Edition коллекционным. Чтобы повесить на видном месте упомянутый сертификат с автографом, а заодно укомплектовать свой ПК довольно мощной CrossFire-видеосистемой, придется раскошелиться на $955. А всего же было выпущено 60 «юбер-комплектов».

Источник: *iXBT*

X1950 Pro под AGP

Хотя под шину AGP все реже появляются новые продукты, некоторые компании не забывают про пользователей с устаревшими системами. К таким производителям можно отнести и **Sapphire**: состоялся анонс новой видеокарты под AGP-разъем — **Sapphire X1950 Pro AGP**. В карте реализована поддержка синхронного режима HDR с адаптивным подавлением помех спектрального наложения. Sapphire X1950 Pro AGP аппаратно поддерживает HDCP и технологию ATI Avivo для видео высокой четкости. Новая видеокарта компании Sapphire отвечает требованиям для установки под операционную систему Microsoft Windows Vista и поддерживает-

УНІКАЛЬНА ПРОПОЗИЦІЯ

Дата-центр Воля

виділені сервери в Україні

оренда цілого сервера та підключення

Виділений сервер – це:

- необмежена кількість web-сайтів та поштових скриньок
- можливість встановлювати будь-який софт на вибір
- адміністрування свого серверу
- розпорядження ресурсами
- самостійний продаж хостінгу

160 Гігабайт дискового простору
український трафік - необмежений
22 Гігабайти зарубіжного трафіку

за 199 грн. на місяць

WWW.DC.VOLIA.COM

501-63-98

ся программным пакетом *Catalyst* компании ATI, согласно Sapphire. Сообща-

ется, что новинка поступит в продажу на этой неделе. На сайте производителя данных о цене найти не удалось, но Sapphire уверяет, что новая карта будет предлагаться по доступной цене.

Источник: *3D News*

Новый счет — 15000:1

Компания **JVC** представила проектор **DLA-RS1** для серии домашних кинотеатров D-ILA, который произведен по технологии Direct Drive Image Light Amplifier, предлагающей высокий уровень кон-

трастности в 15000:1, без применения специальных приспособлений вроде динамически изменяемой ирисовой диафрагмы (Dynamic Iris) и т.п. Проектор оснащен тремя 0.7" матрицами с разрешением 1920×1080 пикселей, позволяющим формировать HD-изображение 1080p. с соотношением сторон 16:9. Технические характеристики:

- ✓ матрица: 0.7"×3 (16:9);
- ✓ разрешение 1920×1080 пикселей;
- ✓ оптика: 2-кратное оптическое увеличение; F = 3.2–4.3; f = 21.3 — 42.6 мм;
- ✓ размер проекционного изображения: 1.5–5 м;
- ✓ яркость: 800 люмен;
- ✓ контраст: 15000:1;
- ✓ интерфейсы: один RCA, один порт S-Video, один композитный (BNC), два порта HDMI;
- ✓ форматы: HDTV (480i/p, 576i/p, 720p60/50, 1080i60/50, 1080p60/50/24), NTSC/NTSC4.43/PAL/PAL-M/PAL-N/SECAM;
- ✓ уровень шума: 27 дБ;
- ✓ потребляемая энергия: 280 Вт (2.7 Вт в режиме ожидания);
- ✓ габариты: 455×170×416 мм;
- ✓ вес: 11.6 кг.

Компания позиционирует DLA-RS1 как решение для домашних кинотеатров класса high-end. Рекомендованная цена составляет $6295. Новый проектор поступит в продажу в первом квартале 2007 года.

Источник: *3D News*

А вместо флеш — дюймовый HDD

Однодюймовые внешние накопители на базе жестких дисков **Store 'n' Go USB 1" External HD Drive** компании **Verbatim** позиционируются как для резервного копирования информации, так и для повседневного доступа к файлам. На прошлой неделе эта линейка выросла в объеме — к имевшимся ранее 4-Гб и 8-Гб моделям добавилась 12-гигабайтная. Подключение к ПК осуществляется по интерфейсу USB 2.0, накопитель совместим с Windows 98SE/Me/2000/XP/Vista и MacOS X. Имеющийся светодиодный индикатор поможет определить текущий режим работы устройства хранения. Store 'n' Go USB 1" External HD Drive поставляются с предустановленной панелью запуска Mobile Launchpad, позволяющей получить доступ к файлам и к управлению ими, а также синхронизировать закладки браузера из папки «Избранное», скачивать и запускать дополнительные приложения, такие как клиенты электронной почты, медиаплееры, игры, графические редакторы. Эти приложения запускаются непосредственно с накопителя и не загружаются на компьютер, к которому подсоединено устройство.

Источник: *iXBT*

Дорого или дешево?

Компания **IBuyPower** представила систему на базе платформы AMD Quad FX под названием **Gamer 4 x 4**. Основным отличием новинки от подобных предложений конкурентов является относитель-

но демократичная цена — минимальная конфигурация доступна всего за $1700. Однако, кроме двух процессоров AMD Athlon 64 FX-70 в таком варианте нет ничего интересного. Максимальная конфигурация, включающая два CPU AMD Athlon 64 FX-74, два графических адаптера NVIDIA GeForce 8800GTX с 768 Мб видеопамяти, блок питания Tagan TurboJet мощностью 1100 Вт, два 750-Гб HDD, внешний RAID-массив (2×500 Гб), два DVD-рекордера с поддержкой LightScribe, звуковую карту Creative Lab Sound Blaster X-Fi Platinum и два 27" монитора Viewsonic N2751w, обойдется уже в $7760.

Источник: *iXBT*

Чего тебе, служивый?

В то время, пока в редакции MK верстается номер (6 декабря), в российском офисе компании **IBM**, расположенном на Краснопресненской набережной в Москве, проводятся обыски. По информации лиц, знакомых с ситуацией, аналогичные проверки сотрудники правоохранительных органов проводят в российских компаниях **«ЛАНИТ»** и **R-Style**.

Несмотря на отсутствие официальных комментариев, стало известно, что инициатор — *ФТС* (Федеральная таможенная служба), что вполне объяснимо, ведь компьютерный рынок известен своей любовью к так называемым серым схемам ввоза в страну компьютеров, комплектующих и расходных материалов. Прежде всего такие поставки связаны с различными таможенными трюками, направленными на снижение таможенных платежей. Последний год российские силовики демонстрировали большой интерес к таким схемам. Например, в результате претензий к продавцам мобильных телефонов российские компании вынуждены были прекратить работать через таможенных брокеров, которые занимались оптимизацией таможенных платежей. Видимо, сейчас очередь дошла и до компьютерщиков.

Компания IBM пришла в Россию в 1974 году. В настоящее время компания занимается разработкой и созданием широчайшего спектра продукции для программного и аппаратного обеспечения и имеет развитую партнерскую сеть в нашей стране.

Группа компаний «ЛАНИТ» (Лаборатория новых информационных технологий) — системный интегратор, имеющий региональную сеть филиалов, дочерних компаний и технических центров.

Группа компаний R-Style включает в себя подразделения, занимающиеся системной интеграцией, производством и продажей компьютерного оборудования, а также обучением ИТ-специалистов.

Источник: *CNews* (www.cnews.ru)

Новости тюнинга

Профессиональные музыканты часто предпочитают записывать свои новые альбомы и композиции не в специальных студиях, находящихся на другом конце города, а у себя дома, в теплой и уютной обстановке. Конечно, обеспе-

чить надлежащие условия для звукозаписи в квартире достаточно дорого и сложно, но все же вполне реально. Один умелец, видимо, разбирающийся в музыке, решил создать симпатичный симбиоз классической красоты и современной цифровой мощности, вмонтировав в древнее 70-летнее фортепиано из натурального дорогого дерева 17" LCD-монитор, компьютер Mac Mini, оснащенный процессором с частотой 1.42 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, жестким диском на 80 Гб, мультиформатным DVD-приводом, модулем Bluetooth и Wi-Fi. Этим «апгрейд» фортепиано не закончился. Автор решил оснастить инструмент качественной звуковой системой, профессиональным микрофоном и новой MIDI-клавиатурой. Как видите, система получилась достаточно мощная и в то же время элегантная. Интересно, какую цену установит инженер за такую «студию»?

Источник: *3D News*

Источники:

IXBT: www.ixbt.com

3D News: www.3dnews.ru

РЕДАКЦИОННЫЕ НОВОСТИ

Парад попугаев

Компания **ViewSonic**, мировой лидер в области компьютерных средств отображения информации, в третьем квартале значительно укрепила свои позиции на рынке. Опираясь на 46% рост в Европе и присутствие в первой пятерке мировых лидеров во втором квартале, компания развивала наступление и еще больше улучшила свои показатели роста в третьем квартале, увеличив продажи в секторе ЖК-мониторов на 58% по сравнению с аналогичным периодом предыдущего года.

Наиболее значительный рост доли рынка наблюдался в секторе крупных ЖК-дисплеев. В категории 20" устройств ViewSonic вошла в тройку лидеров региона с долей рынка около 11%. Сейчас ViewSonic входит в первую пятерку более чем в 15 европейских странах, занимая первое место в Финляндии, Греции и Великобритании.

После успешного выпуска 22" ЖК-мониторов ViewSonic заняла второе место с почти 10% рынка — в том числе первое место в Финляндии, Греции, на Ближнем Востоке и в Африке, а также второе место в Чехии (10.6%) и Италии (13.7%).

В России ViewSonic почти удвоила долю рынка с 5.3% до 10.1%, поднявшись с шестого места на четвертое. При этом в категории 20" дисплеев она заняла третье место, продолжая развивать успех и в категории 21". Аналогично, ViewSonic более чем удвоила свою долю рынка в странах Балтии, достигнув 7.1% рынка и поднявшись с шестого места на третье.

«ViewSonic доказала свою способность опираться на достижения предыдущего квартала, и успехи третьего квартала приблизили компанию к первой пятерке производителей на рынке EMEA в целом. Рынок развивается в направлении более крупных дисплеев, и ViewSonic занимает идеальное положение для дальнейшего продвижения в секторе ЖК-мониторов», — прокомментировал ситуацию вице-президент по маркетингу *Мел Тейлор* (Mel Taylor).

Двухпалубный дредноут

Представительство компании **Acer** в России и Казахстане объявило о начале поставок в Россию новых ультракомпактных мобильных ПК **TravelMate 3040**.

Ноутбуки построены на базе новейших процессоров Intel Core 2 Duo. При весе 1.5 кг и габаритах в размер листа формата A4, TravelMate 3040 отличается высокой функциональностью и производительностью, продолжительным временем автономной работы, а также богатым набором коммуникационных возможностей.

Быстродействие системы достигается за счет использования 64-битных двухъядерных процессоров Intel Core 2 Duo с 2 Мб кэш памяти второго уровня, набора основных микросхем Intel 945GM Express, 1 Гб оперативной памяти стандарта DDRII с возможно-

стью расширения до 4 Гб и быстрого жесткого диска S-ATA (5400 об/мин). Ноутбуки новой серии оснащены широкоформатными 12.1" дисплеями с разрешением 1280×800 точек, что позволяет, несмотря на компактные размеры экрана, одновременно выводить на него большие объемы информации. В стандартной комплектации TravelMate серии 3040 поставляются с внешними оптическими накопителями DVD-RW Super Multi и встроенными устройствами для считывания флэш-карт пяти типов.

Помимо стандартного модема и сетевой карты ноутбуки TravelMate серии 3040 оборудованы различными средствами беспроводных коммуникаций: интерфейсом Bluetooth 2.0, инфракрасным портом и беспроводным моду-

2007

Веселих
Новорічних свят!

Нехай здійсняться всі бажання,
У вашім домі хай звучать,
Лише приємні привітання!

F&D

Найкращі подарунки шукайте на сайті:
www.fd-audio.com

лем стандарта Wi-Fi 802.11a/b/g. При этом в компьютерах используется фирменная технология Acer Signal Up, повышающая качество беспроводной передачи данных.

Новые мобильные компьютеры Acer поддерживают возможность видеосвязи благодаря наличию решения *Acer Video Conference*, которое включает в себя встроенную в крышку ноутбука над ЖК-экраном камеру Acer OrbiCam с разрешением 1.3 мегапикселя, а также удобный Bluetooth VoIP-телефон Acer, который можно использовать как в режиме обычной гарнитуры, так и в режиме «Hands free». В TravelMate серии 3040 реализован разъем для подключения репликатора портов Acer ezDock.

В серии Travel Mate 3040 используется новейшая разработка Acer — решение по защите жесткого диска DASP+ (Disk Anti-Shock Protection PLUS), которое включает технологии DASP — защита жесткого диска от ударов и вибрации, Acer GraviSense HDD protection — защита жесткого диска при падении ноутбука, а также технологию защиты ноутбука от кражи Acer Anti-Theft.

TravelMate серии 3040 включены в маркетинговую программу **«Ноутбук+»**, которая нацелена на предоставление дополнительных функций покупателям мобильных компьютеров Acer.

Горішок знань розлущити

НТУУ «КПІ» (www.ntu-kpi.kiev.ua) та міжнародна компанія **NetCracker** (www.NetCracker.com.ua), світовий лідер в розробці Систем операційної підтримки операторів зв'язку (OSS), повідомляють про створення спільного Навчального Центру, який розпочне свою роботу в лютому 2007 року.

Навчальний Центр **«НТУУ «КПІ» — NetCracker»** буде надавати сучасні знання студентам НТУУ «КПІ», які бажають застосовувати їх для проектування, діагностики та управління великими телекомунікаційними мережами. Приймання на навчання — за результатами співбесіди, навчання — безкоштовне, у форматі факультативного курсу в вечірні години; успішним слухачам надаватиметься практика. Запрошуємо всіх, хто зацікавлений, на зустріч-презентацію. Компанію NetCracker представлятиме віце-президент компанії з розробок.

✓ презентація відбудеться 11 грудня, о 18:00, в аудиторії №302 18-го корпусу НТУУ «КПІ»

✓ вступна співбесіда (для студентів III та IV курсів) відбуватиметься 12 грудня, з 16:00 до 19:00, в аудиторії №527 18-го корпусу НТУУ «КПІ».

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Elite — одним махом двух космозайцев убивахом

1984 г., компьютеры ещё завидуют калькуляторам, а в широкое потребление уже выходит космический симулятор Elite. Возможность торговли, сражений в глубоком космосе, скромная сюжетная линия, открывающая, правда, безграничные возможности свободного перемещения по галактикам. Графика, убогая в сравнении с сегодняшним днём, была настоящим прорывом двадцать с лишним лет тому назад. Ещё бы, элементы 3D использовались в игре щедро, хотя на тот момент 3D-технологии только зарождались (в основном на системах PLUTO). Приправленная многочисленными легендами и мифами атмосфера игры заставляла напрочь забыть о несовершенной графике, а количество галактик просто не поддаётся описанию — 281 триллион 474 миллиарда 976 миллионов 710 тысяч 676! По 256 звёздных систем в каждой галактике. Вы это себе представляете? Я — нет!

Так вот, духовный отец проекта *Дэвид Брэбен*, и по сей день имеющий отношение к игровой индустрии (лидер компании **Frontier Developments**), после долгих лет слухов, одиночных интервью и робких аналитический статей на космическую тему... решается! Решается пусть расплывчато и сумбурно, но объявить о том, что в скором времени начнётся разработка двух (!) проектов-продолжателей серии Elite (1984), в которую входят также *Elite 2: Frontier* (1993) и *Elite 3: First Encounters* 1995.

Первый выстрел. Однопользовательский (ух-ты!) проект. На данный момент никаких сведений по нему нет, но те же старые забытые интервью немного приоткрывают завесу тайны: возможность посадки на планеты и взаимодействие с планетами (где мы это видели? — правильно, в «Завтра Война»!), новые расы и т.д. и т.п. Количество галактик уточняется.

Второй выстрел. Многопользовательская Elite. Учитывая то, что онлайн сейчас поднимается в целом, а у онлайн-космосимов стремительный взлёт ещё впереди (пока только EVE в гордом одиночестве не перестаёт удивлять рынок MMOG своей хардкорностью и живучестью), уже само появление Elite Online вызовет бурю. Правда, это будет ещё ой как нескоро... Пока что у Frontier Developments на повестке дня незаконченные и только что начатые проекты.

Левые четыре мертвяка?..

Valve, которая легендарная, потому что *Counter-Strike* и *Turtle Rock Studios*, которая известна далеко не всем, но сложена из умов матёрых профессионалов, анонсировала проект **Left 4 Dead**, который должен якобы прогреметь в прогрессирующей отрасли «кооперативных шутеров», чему обязательно должен помочь движок *Source*, который сам разве что размножаться не умеет. О сюжете, количестве пушек на единицу рыла бойца, дизайне уровней и прочих подробностях пока деликатно умалчивается — если учесть, что неофициальные анонсы проекта звучали ещё по весне, то не мешало бы начинать потихоньку выкладывать карты на стол. Или это сверхамбициозность проекта не даёт пока права на ошибку. Задумывается-то не меньше чем CS-киллер! Выход запланирован на 2007 год, но в это както с трудом верится. Но верится!

Пейте Портер, Гарри Поттер!

...А пока в недрах киноподразделения **Warner Bros.** варятся герои пятой части *«Гарри Поттера»*, дабы предстать 27 июля будущего года полноценным блокбастером, Warner Bros. Interactive Entertainment и **Electronic Arts** анонсировали одноимённую сопровождающую игру **«Гарри Поттер и Орден Феникса»**. Так как сюжет игрового проекта будет в той или иной степени соответствовать киношному, особого смысла рассказывать о нём не имеет. Да и сам пресс-релиз, мягко говоря, отыгрывает белорусского партизана. Единственная радость для утомлённого разнообразием платформ геймера — очередной осколок «поттериады» выйдет не только на PC, но и на PS2, PSP, DS и GBA, а также на продвинутых Wii, PS3, Xbox 360. Релиз приурочен к выходу фильма на экраны.

Магия Крови — зло таки бессмертно...

...Потому что главный босс оригинальной игры, почивший в бозе и тем самым уготовавший геймеру долгожданный финал — это далеко не последняя проблема главного героя. С выходом аддона **«Магия Крови: Время Теней»**

зло всенепременно восстанет, несмотря на то, что все разработчики аддонов, оригинальных проектов, сиквелов и приквелов неизменно повергают зло в прах и пыль. Модо мёртв, но дело его живо. А это значит, что придётся боевому магу бросать все бытовые проблемы и спешить на помощь миру. Мир

также невозможно спасти окончательно, несмотря на старания разработчиков, издателей и главных героев. Согбенный под этим тяжким знанием протагонист сразится с 12 новыми боссами, сразит их усовершенствованной боевой системой, побывает в трёх ми-

рах — созданных случайным образом локациях Мира Земли (основной источник квестов и сюжетного течения), в Мире Теней, где произойдут битвы с боссами, и в Зеркальном Лабиринте, который эти два мира связывает. Чтобы сражаться было легче, разрешено импортирование героя «оттуда — сюда». Разработчик аддона — всё та же компания **SkyFallen Entertainment**, а издатель — опять же **1С**.

Игра уже вышла (24 ноября) и ждёт своего покупателя, нервно покуривая на лучших местах раскладок.

Мультижанровая девочка

Ужас, летящий на крыльях эстрады, певица *Глюк'Oza*, вернее, её виртуальное воплощение, выступит в очередном

проекте (первый — *«Искусство войны: Gluk'oza RTS»*), на этот раз в экшене. Экшен так и называется — **«Глюк'Oza: Action»**.

«"Глюкоза Action" — это уникальная смесь экшена и файтинга в анутрожах, знакомых игрокам по клипам певицы. Вампиры и свиньи, «мальчики-обманщики» и злые гейши. 12 безумных уровней со стрельбой с двух рук, ураганными драками, уникальными комбо-связками и находчивыми напарниками, обладающими уникальными умениями!

Игра базируется на движке "4-го Батальона", что обеспечивает максимальную зрелищность действа, огромные пространства и феерическую спецэффектов. Реальное освещение, разрушаемое по физике окружение, поддержка physX и все вкусности современных видеокарт вкупе с широкими возможностями настройки под любое "железо", выпущенное за последние два года. Вам будет чем занять себя в III квартале этого года!»

Разработчик — **«Студия Монолит»**, издатель **GFI**. Игра увидит свет в следующем году. С нетерпением ждем анонсов следующих игр — «Глюк'Oza: Online», «Глюк'Oza: Adventure», «Глюк'Oza: Fly Simulator», «Глюк'Oza: Tycoon» и «Глюк'Oza: Tetris». Последнюю — с особенным нетерпением.

Saga of Ryzom. Эльфов нет. Населена банкротами

...В опустевшем офисе французской компании **Nevrax** ушлый ветер гоняет по дорогому паркету перекати-поле пожелтевших бизнес-планов. На грубо сколоченном стуле сидит проджект-менеджер, смотрит в такое счастливое для других разработчиков небо и, сжав ладонями виски, повторяет: «Нету эльфов... У нас нету эльфов...»

Страшно, да? Немного есть. Смешно? Тоже чуток присутствует. На самом деле, дела у детища Nevrax, оригинальной и красивой MMORPG **Saga of Ryzom** шли хуже некуда, и пришли к логическому рас-

путью, и на камне перед оным написано французским по белому: «Банкроты!» На вопросы «Кто виноват?» и «Что делать?» мировая общественность пока затрудняется ответить, но у компании уже появился внешний управляющий, регистрация в игре ограничена одной тренировочной локацией, аккаунты же стали бесплатными на 30-дневный срок. Каким образом это может помочь утопающему проекту — пока неизвестно. И может помочь ли?

А проект казался (и был!) действительно «вкусным» и оригинальным. Но эльфов в нём таки не было. Или дело всё же не в эльфах?

Юбилейно-поисковая осень: ноябрь в уанете

Надежда БАЛОВСЯК
Ain.com.ua@gmail.com
http://ain.com.ua

В ноябре в украинском сегменте Интернета произошло сразу несколько интересных, заслуживающих внимания событий. Законодатели вспомнили о телекоммуникационной отрасли и представили к рассмотрению новый законопроект, регистраторы доменов предложили возможность регистрации в новой доменной зоне, META отпраздновала свое восьмилетие, а печально известный рейтинг портала Bigmir)net вначале потерял пользователей, а потом изменил свою структуру.

Скандал месяца: jooble и рекрутинговые сайты

В ноябре уанет активно обсуждал появление новой поисковой системы по вакансиям и реакцию на это владельцев рекрутинговых сайтов уанета.

Больше всего досталось метапоисковику по рекрутинговым сайтам **http://jooble.com.ua**. Сервис использует метапоисковые механизмы для поиска вакансий, резюме и предоставления их пользователю. В результате запроса посетитель сайта получает нужные ему объявления с указанием сайта, на котором эти объявления были найдены. Пользователи уанета, которые ездят в киевском метро, не раз видели рекламу этого сервиса в поездах метрополитена. Те, кто ищет работу, отмечают необходимость такого проекта, который позволяет сокращать дистанцию между рекрутинговыми сайтами и конечным потребителем. Однако появление такого ресурса вызвало целую бурю негодования у владельцев других рекрутинговых сайтов.

В частности, авторы проекта *«ЕстьРабота!»* предъявили ряд претензий к разработчикам **Jooble**, среди них — помехи работе других сайтов из-за частого обращения к их контенту. Кроме этого, Jooble был попросту обвинен в воровстве контента и нарушении авторских прав (**рис. 1**).

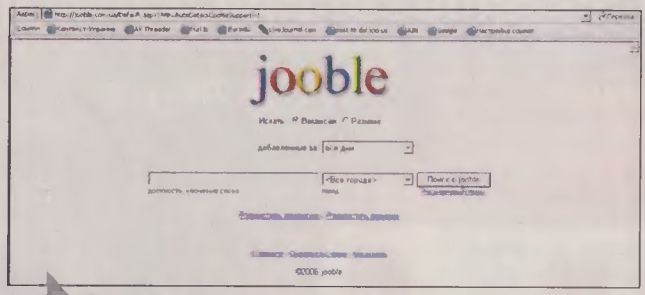


Рис.1

Приблизительно в это же время в уанете появился еще один похожий ресурс — **JobMonitor** (http://www.jobmonitor.net.ua), который работает по аналогичному методу, однако его отличительной чертой является возможность формирования rss-ленты, полученной в результате запроса к сайту. Посетители сайта могут получать информацию о новых вакансиях и резюме, не посещая непосредственно сайт, а работая только с фид-ридером.

Рейтинг Бигмира: пользователи уходят

В ноябре в уанете разразился еще один скандал, связанный с рейтингом портала **Bigmir)net**. Рейтинг Bigmir)net покинуло ведущее политическое онлайн-издание уанета «Украинская правда», а вслед за «Украинской правдой» рейтинг Бигмира покинули интернет-издания ProUA и «Обком».

Через короткое время после этих событий bigmir)net проинформировал участников рейтинга о том, что с 20 ноября 2006 года категория «Новости и политика» будет разделена на две категории первого уровня: «Новости и политика» и «Развлекательные новости».

Новинки от Украинского портала

В ноябре **Украинский портал** (http://uaportal.com) представил несколько новых сервисов. Это **Курсы валют** (http://dollar.uaportal.com), на страницах которого можно не только просматривать актуальные курсы валют, но и конвертировать необходимую сумму денег в гривнах (грн), рублях (RUB), долларах (USD) или евро (EUR) по курсу Национального Банка Украины (НБУ) или по коммерческому курсу.

Для удобства также приведен график динамики среднего наличного курса 1USD/1UAH в обменных пунктах Киева за последние 10 дней (по данным ИА «Инфинсервис») (**рис. 2**).

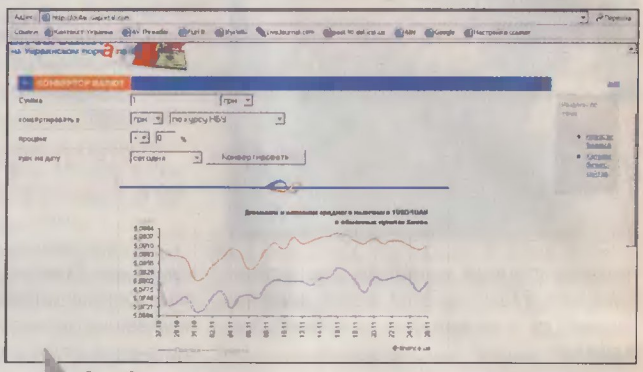


Рис.2

Еще одна новинка Украинского портала касается поиска — с недавнего времени на Украинском Портале можно осуществлять не только поиск информации, но и поиск картинок, размещенных в Интернете: **http://search.uaportal.com**. Картинки сортируются по формату, то есть пользователь может самостоятельно ограничить поиск, выбрав размер картинки. Также предоставляется расширенный поиск «в Интернет» с возможностью фильтра информации по регионам, которая осуществляется путем выбора необходимого региона в окошке «География поиска».

Поисковые технологии A.UA

Новые технологии поиска представил и другой портал уанета — новичок **A.UA**. В ноябре портал A.UA запустил свой новый ключевой сервис — поиск по всему Интернету. Создатели портала постарались на славу, они создали среду для быстрого и точного поиска информации — поисковая система на A.UA обладает интеллектуальными функциями и позволяет уточнять поисковый запрос.

Система автоматически выбирает наиболее подходящие слова для поиска и выводит их в правой колонке. Указав запрос, пользователь получит набор слов для ассоциативного поиска. Кроме обычного поиска по Интернету A.UA предоставил новый поиск картинок и поиск свежих сообщений в блогах и форумах, дополнив этим уже приличную коллекцию специализированного поиска.

8 лет META

В ноябре интернет-компания **META** (http://meta.ua) отпраздновала свое восьмилетие. К этому событию был приурочен запуск новой версии портала. Новинки METы касаются как поиска, так и настройки страницы для каждого пользователя. В строке запроса появилась система закладок для поиска по другим поисковым базам. Если в строке введено слово, то при нажатии на закладку происходит поиск в дополнительной базе, например, в новостях или базе украинских компаний. Кроме основных сервисов — поиск, реестр сайтов, новости, почта — на первую страницу вынесены допол-

нительные блоки таких популярных проектов, как *МетаМаркет, АвтоМета, Форум, Чат* (**рис. 3**).

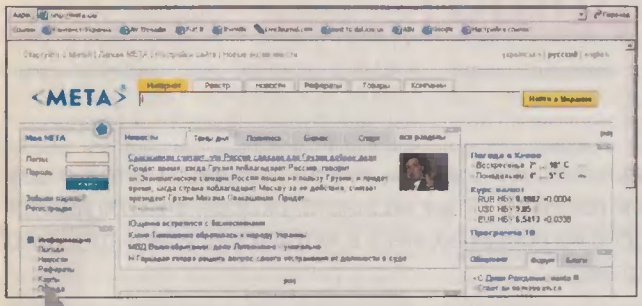


Рис.3

В проекте **Новости** (http://news.meta.ua) тоже произошли большие изменения. Новости перешли на новый, более производительный движок. Кроме этого, изменилась первая страница новостей. На ней появились не только главные темы, но и блоки разделов, которые можно гибко настроить.

Забота законодателей об уанете

Верховная Рада Украины собирается рассмотреть законопроект, который будет регулировать деятельность информационного бизнеса, а также других сегментов интернет-рынка. Это событие вызвало очень неоднозначную реакцию среди участников рынка. Так, например, некоторые положения законопроекта введены для того, чтобы идентифицировать пользователя сети и отследить его соединения. Наибольший интерес в законопроекте представляет вопрос о домене .UA. В документе говорится: «Администрирование адресного пространства в украинском сегменте сети Интернет в том числе администрирование домена .UA осуществляется некоммерческой организацией, которая образуется ассоциациями операторов/провайдеров телекоммуникаций при участии уполномоченных государственных организаций, и которая определяется Кабинетом Министров по представлению ЦОВЗ и НКРС».

Многие специалисты утверждают, что этот законопроект является первым шагом на пути к регулированию украинского интернет-пространства перед будущими выборами.

Интернет Ассоциация Украины (ИНАУ) выступает против принятия этого законопроекта. По мнению ИНАУ, предложенная в законопроекте система администрирования адресного пространства украинского сегмента сети Интернет отличается запутанностью, неэффективностью, отсутствием гармонизации интересов общества и власти. Проект закона определяет принципиально новую схему регулирования домена .UA, которую фактически устанавливает государственное управление украинским сегментом сети Интернет. Такая система регулирования может привести к нарушению баланса между полномочиями государства, общественности и бизнеса в управлении доменом, и, как следствие, разрушению основного основания эффективности существования украинского сегмента сети Интернет.

Украинец — самый злостный спамер

На сайте онлайновой службы **Spamhaus** появился список десяти наиболее злостных спамеров, ежедневно рассылающих миллионы рекламных писем и фишерских сообщений. Первое место в этом «почетном» списке досталось украинцу Алексею Панову. Второе место принадлежит россиянину Леониду Куваеву, замыкает тройку лидеров Майкл Линдсей из Соединенных штатов.

Украинцы — двенадцатые в Интернете среди стран Восточной Европы

Число пользователей Интернета в мире впервые превысило 1 млрд. человек — сказано в *«Докладе об информационной экономике»*, составленном Конференцией ООН по торговле и развитию. Согласно документу, к началу нынешнего года доступом в Глобальную сеть обладали 1 млрд. 20 млн. 610 тыс. человек. В первую «тройку» стран по числу интернет-пользователей вошли США — около 200 млн., Китай — 111 млн. и Япония — 85.29 млн. человек. В России число пользователей Всемирной паутины на конец 2005 года составляло 21.8 млн. человек, увеличившись за год на 17.8%. По этому показателю Россия находится на 11-м месте в мире и на первом среди стран Восточной Европы и СНГ. Следом за ней идут Украина (4.5 млн.) и Белоруссия (3.39 млн.). В то же время в отчете компании *Sputnikmedia.net* (портал *bigmir.net*) сказано, что в октябре размер украинской интернет-аудитории составил 3.446 млн. человек.

Украинцы победили в открытом конкурсе учебных курсов Яндекса

В конце сентября компания **Яндекс** подвела итоги организованного в этом году конкурса учебных курсов по информационному поиску и смежным дисциплинам *«Класс-2006»*. В качестве основной задачи конкурса планировалось создание банка общедоступных методических и учебных материалов по информационному поиску и смежным дисциплинам. На конкурс принимались как индивидуальные заявки, так и заявки от авторских коллективов. Третье место, согласно решению жюри, было присуждено курсу лекций *«Теория информационного поиска»*, посвященному теоретическим вопросам организации поиска в информационных ресурсах сети Интернет и навигации в web-пространстве. Автором курса лекций является Дмитрий Ландэ, руководитель проекта **InfoStream** (http://infostream.ua). Именно благодаря этому проекту, появившемуся более пяти лет назад в Украине, многие корпоративные и простые пользователи Интернет смогли оценить преимущества пользования услугами интеграторов новостей и удобство удовлетворения своих информационных потребностей с помощью систем мониторинга новостного контента.

Новые сайты

Среди новых сайтов ноября, заслуживающих нашего внимания, стоит выделить проект команды украинской локализации **Mozilla** http://mozilla-team.org.ua/index.php, на котором размещены модули украиноязычной локализации основных продуктов, разработанных Mozilla — браузер Firefox, почтовый клиент Thunderbird, календарь Sunbird.

Также в ноябре открылся сайт проекта **«Танцы со звездами»** (http://tanci.tv). На этом сайте размещены фотографии и видео, снятые во время эфиров телепрограммы, посетители сайта могут голосовать за свои любимые пары. В специальном разделе сайта посетители могут оставлять свои комментарии относительно выступления пар и оценок жюри (**рис. 4**).

Рис.4

Еще в ноябре в Интернете появился сайт фракции **Партии регионов** в Верховной Раде http://www.regions.org.ua. На сайте представлена детальная информация о деятельности депутатов-регионалов. Посетители сайта могут узнать о законопроектах, представленных депутатами на рассмотрение Верховной Рады Украины.

Новый домен для сайтов уанета

В ноябре в Украине появилась новая доменная зона, разработанная специально для торговых марок, брэндов и других имен, использование которых может быть подтверждено документально, — это доменная зона **tm.ua**.

Доменное имя, на которое пользователь хочет подать заявку, должно содержать в себе слово или часть слова, право использования которого должно быть документально подтверждено — знаком для товаров и услуг, копией патента, копией регистрации предприятия, копией регистрации ЧП и т.д.

Две головы — хорошо?

refouler
refouler@gmail.com
www.mycomp-club.org

В нашем мире ничто не стоит на месте, все развивается, улучшается, что-то придумывается и все это называется — прогресс. Компьютерная индустрия также не стоит на месте, скорее, «подтягивает» за собой многие другие отрасли своим развитием. И одно из основных мест в механизме компьютерного прогресса занимает производство графических систем.

Не так давно жила и процветала компания **3dfx**. Амбициозная и перспективная компания, которая дала значительный толчок развитию видеоакселераторов. А в один прекрасный день эта компания была куплена не менее амбициозной компанией **nVidia**. Автоматически все разработки 3dfx перешли во владения nVidia и там продолжили свое развитие и доработку. Что ж, nVidia не заставила себя долго ждать на рынке. Одна из новых «нехорошо забытых» технологий, доставшихся ей в наследство, это технология *SLI (Scalable Link Interface)*. Данная технология позволяет усилить графическую систему путем установки и связки между собой двух идентичных видеокарт в одном компьютере (подробно про технологию SLI читайте в статье Александра Гусленко «СчаSLIвое возращение», МК, №30 (357)).

Технология, к сожалению, не нашла широкого применения — разве что в компьютерах экстремальных геймеров. Причиной тому много факторов: карты должны быть идентичны, что ведет к повышению цены самой видеоподсистемы в два раза, к тому же довольно высока цена материнских плат, которые имеют два слота PCI Express и поддерживают данную технологию. В nVidia не строили больших планов по поводу популярности данной технологии, но, принимая во внимание довольно большой рынок сбыта (экстремальных геймеров все-таки много), было решено не останавливаться на достигнутом. Ведь можно пойти дальше и объединить две видеокарты в режиме SLI в одну, а потом объединить две таких «сдвоенных» карты в том же режиме SLI еще раз. Сказано — сделано.

Бутерброды

Наверное, «первой ласточкой» была видеокарта, предложенная Asus (модель Extreme GeForce N7800 GT Dual, **рис. 1**), но продукт получился неудачный и сырой. И nVidia, засучив рукава, взялась за создание готового продукта, который будет не только конкурентом всем остальным видеокартам, но и лидером в этой области. Первое готовое решение свет увидел в начале марта на выставке CeBIT 2006 в виде карты **GeForce 7900 GX2**. Видеокарта построена на базе двух карточек семейства 7900 (G71), соединенных между собой (**рис. 2**). Но и тут не все было радужно и красиво. Видеокарта получилась чересчур большой (про это мы поговорим ниже) и у нее был ряд других недостатков. Например, дополнительное питание было подведено на каждую из карт в связке, что влекло за собой появление кучи ненужных проводов, которые не только мешали воздушным потокам, но и самому пользователю не давали пробиться к другим частям компьютера. Впрочем, на этом никто не собирался останавливаться. Вскоре (5 июня 2006 г.) мир увидел улучшенную двухъядерную видеокарту **GeForce 7950 GX2** (**рис. 3**). Ничего принципиально нового в ней нет, просто GeForce 7900 GX2 была полностью переработана и улучшена в плане дизайна и расположения микросхем памяти, а также полностью была изменена система охлаждения. Как сообщили сами разработчики, все эти изменения являются в основном косметическими и на производительность никак не влияют. Рассматривать двухъядерные решения мы будем на основе GeForce 7900 GX2, так как ее предшественница, по сути, не является готовым продуктом, хотя это не помешало ей все-таки выйти в продажу (в небольшом количестве, поэтому сейчас ее практически невозможно найти). Давайте начнем с внешнего вида, а именно сравним две двухъядерные и одноядерную видеокарты (**GeForce 7900 GTX**).

Рис.1 *ASUS 7800 GT Dual*

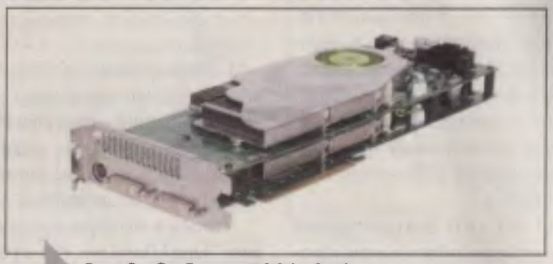


Рис.2 *GeForce 7900 GX2*

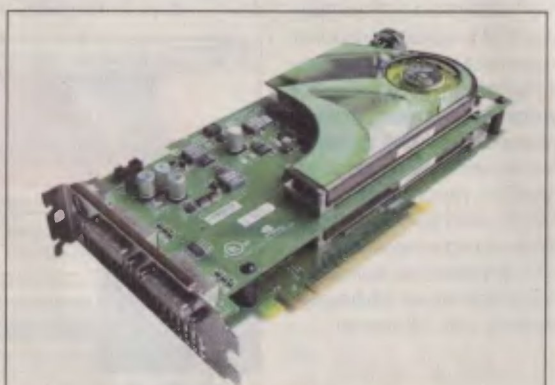


Рис.3 *GeForce 7950 GX2*

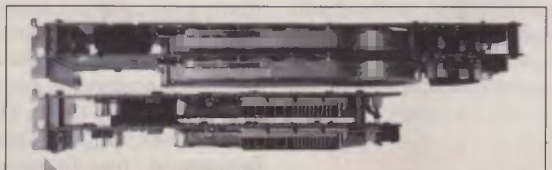


Рис.4 *Имея 7900 GX2 вы будете с сожалением смотреть на грабителей и крепкие орехи*

Если мы посмотрим на **рис. 4**, то сможем убедиться, чего же все-та-

ТАБЛИЦА

Модель	Число ядер, шт.	Частота ядра, МГц	Частота памяти GDDR3, МГц	Объем памяти, Мб	Шина доступа к памяти, бит	Полоса пропускания, Гбайт/с	Число пиксельных конвейеров, шт.	Число вершинных конвейеров, шт.	Число блоков растеризации, шт.	Размеры, мм (усредненные)	Цена, у.е.
7900GTX	1	650/700	800/16000	512	256	51,2	24	8	16	205x100x32	420-520
7950GX2	2	500/500	600/1200	2 x 512	2 x 256	76,8	2 x 24	2 x 8	2 x 16	230x100x32	580-640
7900 GX2	2	500/500	600/1200	2 x 512	2 x 256	76,8	2 x 24	2 x 8	2 x 16	310x100x32	600-800*

* – цена указана на начало лета (цену на сегодняшний день установить не удалось, т.к. видеокарта практически отсутствует в розничной продаже и поставляется под заказ)

ки сумели добиться разработчики. Самая большая из карточек — GeForce 7900 GX2; поменьше — GeForce 7950 GX2. В свою очередь, GeForce 7950 не намного больше, чем GeForce 7900 GTX (размеры и характеристики карт можно посмотреть в **таблице**). Из таблицы мы видим, что ширина GeForce 7900 GX2 составляет 31 см (что на 8 см больше, чем у GeForce 7950), так что данная карта просто не поместится в большинство существующих системных блоков. Это и было ее главной проблемой. Но давайте все-таки начнем подробнее разбираться с двухъядерными видеокартами.

Дважды две

GeForce 7950 GX2 сделана на основе двух GeForce 7950 (G71 — GeForce 7900 GTX) в виде «бутерброда». Две видеокарты попросту сдвоены и имеют один разъем PCI Express x16, что делает карточку в целом одной из самых быстрых одиночных карт в мире. Работает это чудо инженерской техники на пониженных частотах ядра (500/650 MHz; 7950 GX2 /7900 GTX) и памяти (600 (1200) /800 (1600) MHz), что благотворно сказывается на энергопотреблении и влечет за собой снижение тепловыделения. Максимальное энергопотребление составляет 145 Вт (в среднем по 73 Вт на каждую карту из связки), половина которых поступают через PCI Express-шину, а остальные 70-75 Вт — через 6-контактный разъем (**рис. 5**) на вторую видеокарту, не подключенную к PCI Express напрямую. Это разумное решение. Минимальные требования к блоку питания — 400 Вт. Одним из факторов уменьшения размера GeForce 7950 GX2, по сравнению с GeForce 7900 GX2, была полная переработка системы охлаждения. Кулер (**рис. 6**) стал более тонким, также появился вытянутый хвостик, который прикрывает чип коммутатора (**рис. 7**). Благодаря этому чудо-чипу видеокарта не требует от материнской платы поддержки SLI, что делает этот продукт еще более привлекательным по сравнению с тем же SLI или продуктом конкурента под названием *CrossFire*.

Кулеры сделаны из алюминия. Данный металл, как вы знаете, несколько хуже проводит тепло, чем медь, что, конечно же, сказывается на температурном режиме довольно-таки «горячего» GPU. В среднем температура графического ядра может достигать 90 градусов по Цельсию, но это на самом деле не так уж и много, некоторые другие топовые видеокарты с легкостью могут побить этот своеобразный рекорд. Конечно, лучше бы мы видели на GeForce 7950 GX2 медные радиаторы, но это, естественно, увеличило бы и без того немалую стоимость самой видеокарты. По этой причине разработчики сделали свой выбор именно в пользу алюминия.

Память поменяла свое месторасположение (по сравнению с 7900 GTX и 7900 GX2), теперь она расположена не дугообразно над GPU, а виде L-образной раскладки (2 блока по 4 чипа, **рис. 8**), что также способствует уменьшению кулера и лучшему охлаждению. Карта имеет два DVI-гнезда и один TV-выход, которые были перенесены на нижнюю видеокарту (если смотреть по расположению их в корпусе), что тоже благотворно сказывается на улучшении охлаждения. Разобрав видеокарту (и сняв систему охлаждения), мы получим 2 карточки, которые соединяются в режиме SLI с помощью адаптера-связника (**рис. 9**). Два GPU созданы с применением 90-нм технологического процесса и имеют по 278 млн. транзисторов (2×278=556). Чипы памяти от Samsung (GDDR3) имеют время выборки 1.4 нс, что соответствует частоте работы 700 (1400) МГц. Это говорит о том, что память имеет определенный запас для разгона. Но стоит учитывать тот факт, что при разгоне увеличивается тепловыделение, и снизить его не удастся, потому что вы просто не сможете найти замену штатным кулерам (принимая во внимание их специфические размеры и формы).

Видеопамять подключается по 256-битной шине на каждую карту из связки и в сумме составляет 521 бит. Полоса пропускания памяти составляет 76.8 Гб/сек. Подробные характеристики видеокарты в сравнении с другими можно посмотреть в **таблице**. Остается только добавить, что скорость заполнения текстурами составляет 24 млрд/с (15.6 млрд/с у 7900 GTX), а скорость заполнения пикселями — 16 млрд/с (10.4 млрд/с у 7900 GTX). Скорость обработки вершин — (16 шейдеров × 500 МГц)/4 тактов/вершину =

Рис.7 *Коммутатор*

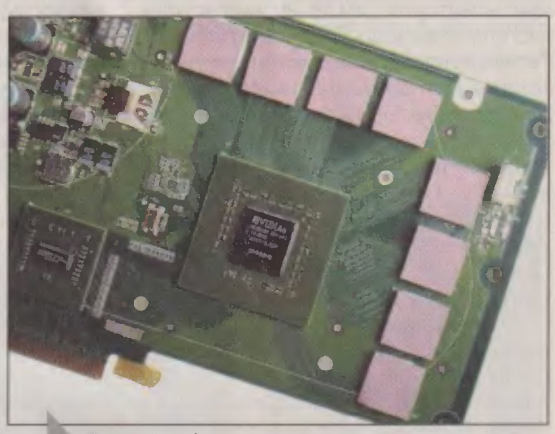


Рис.8 *L-образное расположение памяти*

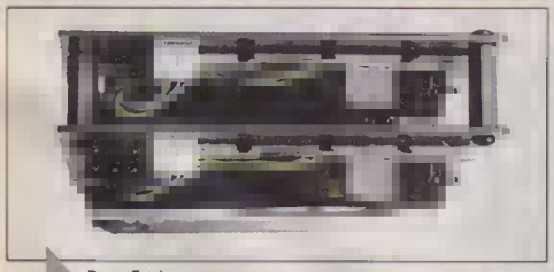


Рис.5 *6-контактный разъем*

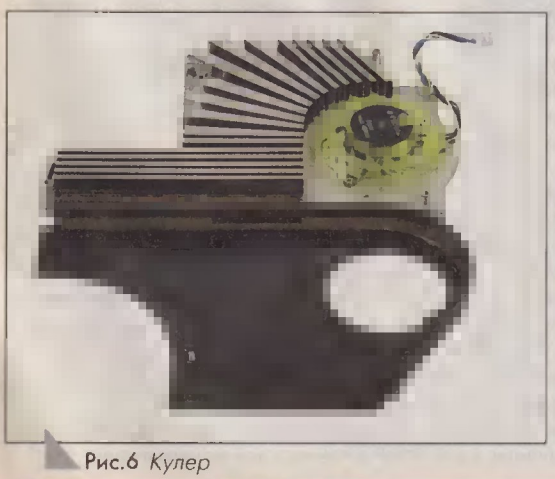


Рис.6 *Кулер*

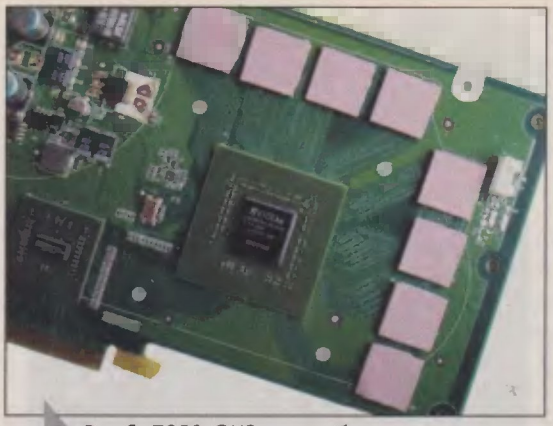


Рис.9 *7950 GX2 в разобранном виде*

2000 млн/с, а у 7900 GTX это число составляет 1400 млн/с. GeForce 7950 GX2 оснащена двумя RAMDAC-конвертерами (400 МГц), осуществляющими поддержку двух мониторов QXGA на высочайших частотах кадров, до 2048×1536 при 85 Гц. Реализована поддержка технологии *nView*, которая дает возможность использовать мощность двух GPU в двух вариантах: два GPU работают в связке и генерируют изображение для одного монитора (рекомендуемый режим); каждый из двух GPU работает отдельно, с отдельным монитором. Видеокарта полностью поддерживает API OpenGL 2.0 и DirectX 9.0c, включая пиксельные шейдеры версии 3.

Особая гордость nVidia — это поддержка игрового режима со сверхвысоким разрешением *(Extreme High Definition — XHD)*, позволяющего играть в компьютерные игры с широкоформатными разрешениями вплоть до 2560×1600 точек (мониторы с диагональю до 30"). Карта имеет полную поддержку видеосигнала высокой четкости H.264 со всеми необходимыми системами защиты контента от несанкционированного копирования HDCP (о них было написано в прошлом номере МК), а также технологии цифровой обработки видео PureVideo. Кроме того, не без гордости было заявлено, что качество картинки в этом режиме превышает качество телевизионной картинки в семь раз. Эту технологию можно в полной мере использовать в редактировании видео и в других приложениях, но для еще более комфортной работы разработчики советуют обзавестись двумя видеокартами в режиме Quad SLI. Вообще на высокое разрешение с большим качеством nVidia делает особый акцент, так как именно в этой области Quad SLI может показать все свое превосходство, но об этом мы поговорим в следующий раз.

Видеокарты от разных производителей все одинаковы, различаются только наклейки на кулерах и комплектация. Топология карт идентична во всех случаях и один в один повторяет reference-карты (reference (англ.) — эталонная) от nVidia. Это, скорее всего, связано с тем, что карты имеют специфические кулеры, и производителям выгодней повторять уже готовый работоспособный продукт, чем тратить время на разработку чего-то своего. Отличаются они разве что качеством. Например, *BFG Technologies*, в отличие от остальных, отдельно проверяет каждую видеокарту, сходящую с конвейера. Так что если вы купите карточку от этой компании, не удивляйтесь тому, что целостность упаковки на карте нарушена, и она повторно запечатана — это значит, что данная видеокарта проверялась на наличие брака, о чем должна гласить пояснительная надпись на коробке.

Так как видеокарты ничем принципиальным не отличаются, то и в тестах они должны вести себя идентично. Поскольку карта GeForce 7950 GX2, как уже стало понятно, состоит из двух видеокарт, то и прирост производительности (не считая того, что частота работы ядра/памяти меньше, чем у многих топовых одноядерных карт) должен составлять 70-80% по сравнению с аналогичными одноядерками. Это и делает ее одной из самых быстрых одинарных видеокарт (принимая во внимание то, что она имеет только один разъем PCI E и не требует поддержки технологии SLI со стороны материнской платы), по крайней мере, в высоком разрешении на высоких настройках. Т.е., например, она может уступить в производительности Radeon X1900 XTX, который имеет столько же пиксельных конвейеров на одном ядре, но только на средних разрешениях и на средних настройках. Когда мы начинаем повышать разрешение и уровень сложности эффектов, то GeForce 7950 GX2 вырывается вперед, и уже после 1280×1024 чувствует себя прекрасно, становясь неоспоримым лидером. В некоторых играх могут наблюдаться откровенно плохие показатели FPS, в несколько раз меньшие, чем у конкурентов. Но это связано только с тем, что данная игра не оптимизирована под режим SLI и не умеет полностью раскрывать его потенциал. С другой стороны, с выходом новых драйверов (и прошивок для BIOS'а самой карты) эта ситуация может кардинально измениться. Впрочем, GeForce 7950 GX2 вполне уверенно чувствует себя в большинстве современных игр и может дать неплохую фору конкурентам.

В искусственных тестах видеокарта тоже ведет себя неоднозначно, но это также можно списать на драйверы, пока еще оптимизированные не лучшим образом. В целом же ситуацию можно описать так: в производительности до 1280×1024 (средних настройках) у GeForce 7950 GX2 еще могут найтись конкуренты, но выше этого предела при постепенном увеличении значений остальные видеокарты начинают заметно отставать. Оно и понятно, nVidia с самого начала позиционировала карту как видеоакселератор, который показывает весь свой потенциал именно при высоком разрешении с высокой детализацией, и никак иначе. Что интересно, лидерство 7950 GX2 никак не сказалось на выходе видеокарт нового поколения, поскольку это уже совершенно другая «весовая» категория. А так можно констатировать тот факт, что nVidia снова смогла вырваться вперед по сравнению со своим основным конкурентом сразу по нескольким направлениям. Впрочем, ответ в виде R600 — не за горами, а в сборке «однослотной» карты в режиме CrossFire ATI, похоже, не видит смысла. Что ж, это ее решение. Очевидно, компания собирается делать упор на другие продукты «имиджевого» класса.

Но будем подводить итоги. Перед нами не инженерный образец, не прототип, а готовый и интересный продукт, который реально работает, причем показывает нешуточные результаты, хотя, конечно, при этом имеет и ряд недостатков. Данная видеокарта еще довольно-таки сырая и будет в дальнейшем совершенствоваться, но уже сейчас можно сказать, что nVidia постаралась на славу и предлагает нам интересный вариант. Извечный вопрос: «быть или не быть» (покупать или не покупать)? Если у вас есть желание отдать 600 у.е. за хорошее качество на высоких разрешениях, то брать обязательно. Если по долгу службы вам приходится работать с видео и хочется комфортно это делать на очень большом экране, эта видеокарта определенно для вас. Если вы просто экстремальный геймер, и хотите получить от карточки больше, но вам жалко отдавать тысячу долларов на SLI (да и материнская плата, поддерживающая SLI, стоит недешево), то GeForce 7950 GX2 вам вполне сгодится. За 600 у.е. (другие одноядерные видеокарты стоят почти столько же) вы получите качественную картинку, высокую производительность и хорошее качество.

Однако стоит отметить два нюанса. Первый состоит в том, что на мониторе с диагональю 17-19 дюймов все преимущества двухъядерной карты могут остаться «за бортом». Так что нет смысла покупать подобного монстра до тех пор, пока не обзаведетесь действительно крупным монитором. И второй момент — это сомнение, не стоит ли подождать и оценить новые решения на основе двухъядерной архитектуры на базе 8 серии от nVidia. К сожалению, сама компания ничего конкретного по данному вопросу не говорит, но, на мой взгляд, это вполне логичное продолжение данной технологии. Разве что данный продукт может оказаться переходным этапом между видеокартами с одним ядром и видеокартами с несколькими ядрами на одном GPU. Но многоядерная технология имеет много технологических проблем, которые еще не в состоянии полностью решить инженеры nVidia и ATI.

К сожалению, мы не поговорили про Quad SLI (две GeForce 7950 GX2, работающие в режиме SLI), но это будет уже в другой статье.

P.S. Если вам понравилась данная статья и/или любая другая статья из этого номера, то вы можете отдать свой голос за нее на неофициальном сайте читателей МК (**www.mycomp-club.org**). Там можно обсудить любую из статей номера и просто оставить свои комментарии.

На витрине: Microlab M890

В последнее время изготовители мультимедийных акустических систем стали понимать, что использование дерева (MDF) как материала корпуса важно не только для сабвуфера, но и для сателлитов. Компания Microlab — не исключение. Ее инженеры все чаще разрабатывают полностью деревянные комплекты 2.1, причем немаловажную роль в этом вопросе сыграл Питер Ларсен — известный специалист в области акустических систем, работавший ранее в компаниях, которые производят Hi-Fi акустику, и являющийся главным консультантом компании Microlab Technology в области исследований и разработок с 2003 года.

Сегодня мы будем тестировать систему **microlab M890**. После распаковки на столе перед нами оказалась классическая система темного неброского цвета с серебристыми вставками. Никаких проблем со «вписыванием» этого комплекта в любой интерьер быть не должно.

Итак, приступим. В первую очередь обращаем внимание на сабвуфер с 5.25-дюймовым динамиком и фазоинвертором, от которого мы и ждем глубоких и насыщенных басов. Затем — на деревянные сателлиты с фазоинверторами на задних панелях, которые нужны для максимальной отдачи в шутерах.

После подключения системы, как мы и ожидали, сабвуфер не подвел, мы услышали чистые басы. Фазоинвертор на передней панели не только имеет «устрашающий» диаметр, но и полностью выполняет возложенную на него задачу: впечатлять пользователя, смотрящего кино, гулом двигателей, а играющего в Call of Duty — грохотом выстрелов. Эффект усиливался благодаря такой редкой штуке, как фазоинверторы в сателлитах, звук из которых, отражаясь от стен, добавляет объема в и без того хорошую акустическую картину. Суть в том, что понятие «низкие частоты» в общепринятом понимании включает в себя только ту часть нижнего диапазона, которая слышна наиболее ярко. Однако звук — штука хитрая, и именно из-за того, что при сжатии в mp3 из файла удаляется информация о звуке, который слушатель якобы не должен услышать, сжатые файлы звучат так искусственно, если не сказать убого. То же самое получается и при просмотре фильмов — если акустика при отличном охвате частотного диапазона не в состоянии передавать едва уловимые детали, то полного удовольствия от работы звукооператоров вам не получить. Впрочем, несмотря на хорошую детализацию звука в M890, для настоящих киноманов все-таки рекомендуем традиционную систему 5.1. Но это, безусловно, уже совсем другой уровень как качества, так и финансовых затрат. Что же касается игр, то тут просто посоветуем не переусердствовать с накруткой громкости сабвуфера, иначе у вас могут возникнуть проблемы.

Нет, не с сабвуфером. С соседями.

Перейдя к музыкальной части нашего теста, мы убедились, что система не является узконаправленной, ориентированной на какой-то один стиль музыки, а легко отыгрывает практически любой жанр. Ни в одном из произведений не было замечено преобладания какого-либо частотного диапазона,

что говорит о грамотной тональной балансировке системы microlab M890. Как и любая система microlab 2.1, M890 работает в расширенном частотном диапазоне, выходящем за пределы возможностей человеческого уха. Поэтому звук, воспроизводимый сателлитами, обладает легкостью и прозрачностью, которая с непривычки может показаться ошибкой в настройке эквалайзера. Но не спешите крутить что попало — просто вслушайтесь в звучание отдельных инструментов, и суть расширенного диапазона сразу станет вам ясна. Осталось лишь добавить, что при высокой громкости описанные характеристики звучания не исчезают, что, прежде всего, говорит о линейности характеристик усилителя и излучателей. Собственно, поэтому M890 и стоит немного дороже систем аналогичной мощности. Но скупой, как известно, платит дважды.

Подытожив, можем сказать, что модель M-890 — это одна из лучших универсальных мультимедийных акустических систем в линейке 2.1 от Microlab. Она разработана для домашнего использования и хорошо подойдет для тех, кто предпочитает играть и смотреть видеофильмы на своем компьютере. Строгий классический и, вместе с тем, стильный дизайн модели позволяют ей стать отличным дополнением к любому интерьеру. Качество звука повышается за счет деревянного корпуса сабвуфера и сателлитов. Но тем, кто считает, что ему нужна более специализированная акустика, все-таки лучше присмотреться к системам 5.1 (для видео) или стереосистемам с многополосными динамиками (для музыки). А самое главное — перед покупкой требуйте прослушивания, причем не mp3, а настоящего музыкального CD с любимыми песнями или просмотра DVD видео.

ТАБЛИЦА

Мощность, Вт	Сабвуфер	16
	Сателлиты	12x2
Материал	Сабвуфер	дерево
	Сателлиты	дерево
Размер динамиков,"	Сабвуфер	5.25
	Сателлиты	3
Диапазон частот, Гц	Сабвуфер	50-20000
	Сателлиты	

Canonнада

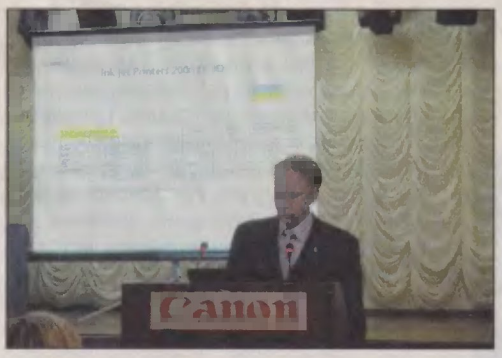
Bateau
hard@mycomputer.ua

Не так давно мы рассказывали о новинках, представленных компанией Epson на фототренинге, который проходил в гостинице «Воздвиженская». Но как вы понимаете, главный конкурент этой компании тоже не сидел сложа руки и готовил достойный ответ в виде обновленной линейки струйных принтеров PIXMA. Что нового, какие пути развития намечает компания Canon, и куда будет двигаться рынок принтеров в ближайшее время? Давайте разберемся.

Официоз

Собственно, презентация оказалась достаточно разноплановой. Даже пришлось пожалеть о том, что первый докладчик задержался в пробке на целый час, из-за чего много интересной информации осталось за бортом. Тем не менее попробуем воедино собрать три доклада, прозвучавших в рамках презентации, а пробелы заполним пресс-китами и дополнительными материалами.

Но прежде хотелось бы отметить, что все, что было сказано представителями Canon, волей-неволей приходится сопоставлять с тем, что было показано компанией *Epson*. Думаю, вы не упадете в обморок от удивления, если я скажу, что по результатам независимых исследований, показанных на презентации Canon, эта компания является безусловным лидером и держит более 50% рынка по количеству продаж... Но по данным тех независимых исследований, которые предоставила компания Epson, получается, что это именно они являются лидерами, а не какой-то там Кэнон.



Врут? Нет, что вы! На самом деле все очень просто. Компания Canon давно известна на нашем рынке благодаря своим дешевым, неприхотливым (особенно по сравнению с конкурентами) и качественным принтерам начального уровня. Фактически, для многих из нас Canon стал первым принтером. В то же время нельзя закрывать глаза на последние выдающиеся успехи компании Epson в том, что касается профессиональной фотопечати, в том числе и особо крупных (как для фото) форматов. И эти достижения хорошо известны фотографам и дизайнерам, а посему принтеры Epson тоже отлично продаются. Но всем известно, что расплата за экстра-качество печатного изображения — это высокая цена таких принтеров.

Посему Canon и Epson могли бы обойтись и без взаимных «подколок», поскольку обе компании на рынке находятся уже очень давно, и между ними сформировалось некое «разделение по интересам». Canon производит и без того отличные принтеры начального уровня, равных которым по пресловутому показателю «цена-качество» нет и не предвидится. А Epson расширяет само представление о возможностях струйной фотопечати... В итоге обе компании правы. Если считать в штуках, то Canon — однозначный лидер, а если по сумме, на которую были проданы принтеры, то Epson резко поднимается вверх.

Новое в серии PIXMA

Честно говоря, я не разделяю восторга, с которым менеджеры Canon представляли изменение пользовательского интерфейса как самое важное нововведение в третьем поколении принтеров PIXMA. На мой взгляд, у этой компании есть гораздо более важные достижения в том, что касается струйной печати. Однако раз уж на пресс-конференции было начато с интерфейса, то я тоже не стану отходить от этого порядка.

Итак, интерфейс.

Насколько вам известно по прошлым принтерам этого семейства, на многих из них устанавливается «бортовой» ЖК-экран и необходимые для автономной работы элементы управления. Естественно, как предыдущее поколение, так и нынешнее поддерживает технологию *PictBridge* — печать напрямую с фотоаппарата без подключения принтера к компьютеру.

Было удобно, а теперь, с новым диском управления и увеличенными экранами, станет еще удобнее. Собственно, диск этот и представляет собой наибольшее

улучшение в том, что касается эргономики. Навигация по меню действительно ускорилась, большой диск лучше чувствуется пальцами, чем маленькие неудобные кнопки... Нововведение не касается только самых младших моделей, на которых нет ЖК-экрана или есть только простейший текстовый монохромный экранчик.

Второй элемент редизайна — это обновленная внешность принтеров. Комментировать что-либо в вопросах внешнего вида, как вы прекрасно понимаете, дело абсолютно неблагодарное. Однако стоит признать, что аппараты с логотипом Canon PIXMA выглядят как минимум необычно. А уж насколько это нравится именно вам — решайте сами.

Но нельзя не упомянуть о том, что в третьем поколении PIXMA создает сегмент компактных струйных принтеров, где раньше можно было найти только термосублимационные модели. Почему это важно, думаю, пояснять не стоит — компактность и низкое энергопотребление будет кстати во многих ситуациях. Но самое важное то, что струйный принтер с четырьмя цветами отныне перешагнул критический рубеж в одну гривну, и теперь отпечаток 10×15 может обойтись владельцу устройства от компании Canon всего в 90 копеек. Именно так — почти за ту же цену, что и в традиционных фотолабах, только фотографии вы можете печатать сами. Когда угодно и где угодно (если принтер портативный, конечно же). Термосублимационным моделям такая экономия и не снилась. А если у кого-то возникают вопросы по поводу качества получаемых отпечатков, то их должны (хотя бы частично) снять следующие несколько абзацев.

Лучше меньше, да меньше, да еще меньше...

После получаса, потраченного на описание предметов, которые скорее должны интересовать недалеких представителей «среднего класса» из каких-нибудь США, представители компании Canon наконец-то перешли к рассказу о действительно полезных инженерных находках. Собственно, чего и желает наше прагматичное население.

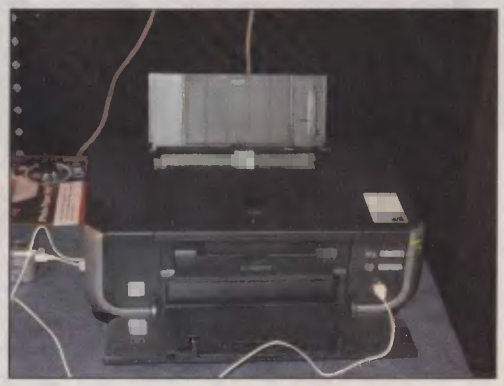
Если вкратце, суть нововведений сводится к модернизации предыдущей печатающей головки, основанной на технологии FINE, посредством добавления *третьего ряда сопел*. Возможно, вы уже слышали о рекорде компании Canon, которая при помощи уникальных технологий производства печатающих головок добилась печати с минимальным объемом капли чернил, равным одному пиколитру. Раньше на головках было по два ряда сопел (1 и 5 пл), которые срабатывали в зависимости от того, какая детализация предполагается на данном участке изображения. Теперь же добавилось еще одно сопло — на 2 пл, благодаря которому сопла для 1 пл стали использоваться гораздо реже, а качество картинки при этом не изменилось. Результатом, как нетрудно догадаться, стало значительное увеличение скорости печати при высоких настройках качества. Например, топ-модели **MP810** и **iP5300** тратят на печать фото стандартного формата 10×15 всего 21 секунду!

У присутствовавших на пресс-конференции журналистов в этой связи появился очевидный вопрос: собирается ли Canon и дальше уменьшать размер сопел, и почему в третьем поколении PIXMA минимальным так и остался размер капли в один пиколитр? На что был получен не менее очевидный ответ: а зачем? На самом деле даже такая четкость является избыточной — далеко не каждый профессиональный глаз отличит фотографии, напечатанные в режиме 2 пл и 1 пл. И уж тем более это разрешение на порядок превосходит возможности традиционных мини-лабов.

Что еще...

В остальном хочется отметить, что в большинстве моделей применяется система с раздельными чернильницами для каждого цвета. Это позволяет максимально полно использовать ресурс чернильниц, заменяя только тот цвет, который закончился.

Вторым интересным моментом является то, что, в отличие от Epson, которые в залог долговечности отпечатков ставят свойства самих чернил, Canon возлагает эту задачу на специальную многослойную фотобумагу. Конечно, это накладывает некоторые ограничения на использование альтернативных носителей, но для четырехцветной печати малого и среднего формата (до А3) они не принципиальны.



А о том, насколько хорошо (или плохо — чем черт не шутит?) с цветопередачей и прочими показателями у новых PIXMA, мы разберемся в следующем номере на примере МФУ **MP180**.

На витрине: Samsung CLP300

Кажется, совсем недавно цветные лазерные принтеры были чем-то совершенно недостижимым не только для частного покупателя, но и для многих небольших компаний. А теперь уже привычными стали офисные цветные «лазерники» в диапазоне цен до 500 у.е. и даже меньше. Но они сохраняли до последнего времени основное свойство принтеров этого класса — относительно большие габариты, что требует выделения отдельного стола для установки.

И вот появилась в каком-то смысле революционная модель — цветной лазерный принтер Samsung CLP-300, поставивший рекорд компактности для таких устройств. Теперь даже те, кто отказывался от цветной лазерной печати по причине громоздкости устройств, может порадовать себя новинкой.

Ни производительностью, ни качеством за компактность расплачиваться не придется. Скорость печати составляет 16 страниц в минуту в черно-белом варианте и до четырех страниц в цвете с разрешением до 2400x600 dpi. Принтер выпускается в двух вариантах — CLP-300 и CLP-300N (сетевая версия, оснащенная Ethernet-адаптером). Оба оснащены интерфейсом USB 2.0. Конечно, емкость лотка для бумаги невелика — 150 листов, но это нормально для настольного индивидуального принтера. Зато он маленький, лазерный и цветной.

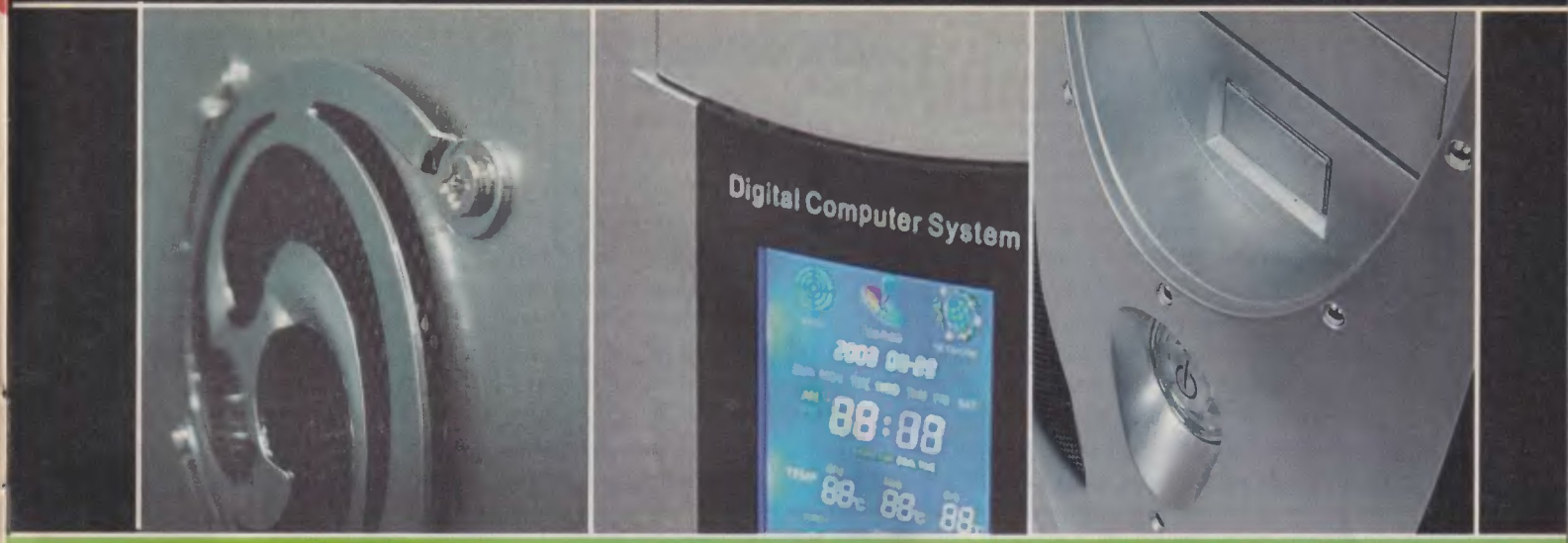
Тонер четырех цветов (три цветных и черный) меняется очень легко, положительно то, что каждый цвет можно заменить отдельно. Для этого принтера разработан специальный полуглянцевый тонер, который придает отпечаткам блеск и яркость цветов.

Еще одна особенность новинки, приятная для домашних потребителей — низкий уровень шума. Все технические данные CLP-300 представлены в **таблице**.

Новинки продаются по ценам примерно 310–320 у.е. Сетевая версия обойдется на 45–50 у.е. дороже.

ТАБЛИЦА

	Samsung CLP300
Время до выхода первой страницы (черно-белая/цветная) (сек)	14/26
Скорость печати (черно-белая/цветная) (стр./мин.)	16/4
Разрешение	2400 Ч 600
Процессор (МГц)	Samsung CHORUS 300 МГц
Память (стандартная комплектация) (МБ)	32
Язык управления печатью	SPL-C (Samsung Printer Language Color)
Интерфейс	USB 2.0
Входные лотки (емкость/тип)	кассета на 150 листов
Выходные лотки	лоток на 100 листов
Размер печатных материалов	76 x 127 мм — 216 x 356 мм
Ресурс	
Черный тонер	2 000 страниц при 5% заполнении страницы (стартовый картридж 1 500 страниц)
CMY-тонер	1 000 страниц при 5% заполнении страницы (стартовый картридж 700 страниц)
ITB (лента переноса изображения)	20 000 страниц при 5% заполнении страницы для монохромного режима (12 500 для цвета)
Размер (ШхГхВ, мм)	390 x 344 x 265
Вес (с расходными материалами, кг)	13,6
Уровень шума - печать/ожидание (дБ)	49/35



TARGA

КОМП'ЮТЕРИ

стиль ▪ сучасність ▪ комфорт

Модель P6 a3216 xp | **Модель G5 x3816 xp** | **Модель S3 d9420 xp** | **Модель S4 c6320 xp**

Модель комп'ютера, яка допоможе відчути себе героєм найсучасніших ігор. Відеокарта на чіпі ATI Radeon x1300 якісно передає всі графічні нюанси. Жорсткий диск стандарту SATA-II дозволить без уповільнення видавати інформацію, а 1 Гб оперативної пам'яті вміщає всю необхідну користувачеві інформацію.

Універсальна модель, що використовується в будь-яких областях - від ігор до роботи з графікою. Процесор Athlon 64 X2 3800+ засновано на двох ядрах, кожне з яких працює на частоті 2Гц. Він стане надійним двигуном вашого комп'ютера, а відеокарта, яка базується на чіпі ATI Radeon x1600PRO надасть високу продуктивність за малі гроші.

ПК на базі двух'ядерних процесорів Intel® Pentium® D забезпечать гнучкість і продуктивність мультимедійних розваг, допоможуть в обробці цифрових фотографій і виконанні інших ресурсоємних завдань, зокрема при одночасній роботі декількох користувачів. Жорсткий диск з об'ємом 200Гб вміщає в себе близько 60000 пісень або 200 фільмів.

Оптимізована продуктивність двух'ядерних процесорів Intel® Core™2 Duo забезпечує економію енергії і виконання складних завдань. Комп'ютер, який складається з сучасного процесора, має 2Гб оперативної пам'яті, відеокарти на базі чіпа ATI Radeon x1950, жорсткого диска об'ємом 200Гб дозволить забути вам про такі поняття як "гра гальмує" і "програма повільно завантажується".

Ваш персональний довідник з вибору комп'ютера за телефоном 8 (044) 206 7997

Офіційний дистриб'ютор в Україні - компанія "СКАЙЛАЙН" | тел. (044) 238 6600 | Оптові поставки ТОВ "Альфа-НТ"

e-mail: info@targa.ua | www.targa.ua

ПК «на вырост»

Bateau

Времена «самосборов» постепенно уходят в прошлое. «Кумовья» в компьютерных фирмах, которые позволяли своим друзьям перепробовать несколько вариантов конфигурации в подсобке, сменились приветливыми, но неприступными менеджерами, которые строго выполняют все предписания начальства. А особенно — страшную виннипушью заповедь «Посторонним В.»... Тем не менее, ничего страшного в такой ситуации нет, производители готовых ПК предоставляют системы самой различной конфигурации. При этом, как уже выяснил Олег Федоров в статье «ПК-рентген» (МК, №36), цена такого компьютера если и превышает стоимость всех своих компонентов, купленных отдельно, то совсем незначительно. Зато у покупателя всегда есть гарантия того, что все «железо» подобрано с умом, настроено и уже готово к работе.

На сей раз к нам в редакцию поступил компьютер от вездесущей торговой марки **TARGA**, которая успешно наступает на украинский рынок со своей периферией, акустикой, а теперь — и с готовыми ПК. Шаг вполне логичный, поскольку эта компания уже давно и успешно производит корпуса и блоки питания, да и ресурсов для организации сборки компьютеров в Украине у TARGA было предостаточно.

Итак, наш сегодняшний гость носит гордое имя **TARGA G5 c6320 xp** и представляет собой, на первый взгляд, довольно загадочное устройство. Связано это с тем, что сам компьютер можно отнести к средней ценовой категории, но возможности этой платформы на самом деле гораздо шире, чем в представленной конфигурации... Впрочем, не буду забегать вперед. Давайте, в конце концов, распакуем коробку и изучим ее содержимое.

Йо-хо-хо. Ну, и бутылка Bailey's

Честно говоря, самым странным моментом в комплектации TARGA G5 мне показалось то, что в коробке не обнаружилось какого-либо «общего» мануала для всего компьютера. Вместо этого имеются инструкции по отдельным компонентам, как-то видеокарта, материнская плата, модем... А между прочим, для многих производителей уже становится хорошим тоном составлять литературные произведения, посвященные своей продукции, но главное — перечислять самые распространенные проблемы, связанные с работой готовой системы, а не отдельных ее компонентов. Ясно, что опытному пользователю советы по подключению электропитания и прочим мелочам не нужны, но новичкам будет непросто догадаться, что таблицу сигналов BIOS нужно искать в мануале к материнской плате.

То же самое можно сказать и о драйверах. Конечно, они есть для всех устройств, входящих в состав G5, однако так же, как и мануалы, все они идут на отдельных дисках. Впрочем, это неудобно только в случае переустановки Windows «с нуля», но все прогрессивное человечество уже знает, что с настроенной системы нужно первым делом снять образ (при помощи *Norton Ghost* или *PQ Drive Image*). Таким образом вы сможете сразу убить двух зайцев — обеспечить себе гарантированный возврат компьютера в рабочее состояние после любого «падения» Windows, а также забыть про стопку дисков с драйверами.

Красавец!

Что радует — так это набор различных действительно полезных мелочей. Силовой кабель и переходник с DVI на аналоговый разъем не обсуждаются. Шнур должен быть в комплекте каждого компьютера, а переходник — с любой видеокартой, не имеющей аналогового выхода. Но TARGA решила пойти дальше и предоставила покупателям два кабеля-переходника для подключения ПК к телевизору, а также модемный кабель.

Что касается программного обеспечения, то тут тяга марки TARGA к нестандартным решениям уже имеет жирный знак «плюс». Первым делом нужно отметить предустановленную русифицированную версию *Windows XP Professional* со вторым сервис-паком. В чем заключается разница между Home Edition, которую предпочитают ставить все остальные производители, и Professional? Об этом можно написать целый цикл статей, поэтому отмечу только то, что для пользователя, которому необходима возможность тонкой настройки системы, а также полноценный функциональный набор для работы в составе сети, выбор в пользу Home Edition просто неприемлем. В то же время для любителей нелегального софта напомню, что Microsoft не спит, и в Service Pack 2, как вы уже, наверное, знаете, реализован механизм так называемой «валидации» ОС при установке различных обновлений и дополнительного софта. В частности, Media Player 11 на пиратскую версию устанавливаться не захочет. Такую защиту тоже можно обойти, но иметь легальную копию ОС (да притом практически задаром) все-таки удобнее.

Вторым сюрпризом оказалось наличие в комплекте шестой версии известного своей надежностью *Kaspersky Anti-Virus* с годовым ключом. Опять-таки, добыть антивирус можно и самостоятельно, но в случае с TARGA вы получаете на одну проблему меньше.

Немного разочаровало отсутствие программы для записи CD и DVD (например, тот же Nero Express), однако минимальный функционал в этой области предоставляет и сама Windows XP, так что штатный «резак» все равно готов к работе. Но нам ведь всегда хочется большего, правда?

Свет мой, зеркальце...

В конце концов, достаем на свет божий сам системник и любуемся его внешним видом. Вы уже должны достаточно хорошо знать фирменный стиль TARGA — лично я назвал бы его «скромным шиком»

Хорошая дверца, только очень уж туго открывается

Набор макулатуры из стола любого владельца ПК

или еще как-нибудь в том же духе. Все дело в том, что, несмотря на футуристические контуры лицевой панели, декоративную дверцу для отсека дисководов (она, кстати, предохраняет от пыли довольно уязвимый кардридер), а также большую подсвеченную голубым диодом кнопку Power, корпус G5 не выделяется броскими цветами и лишними элементами декора.

Правда, если посмотреть на корпус с левой стороны, то нашему взгляду откроется огромное пластиковое «окно», через которое видно всю начинку системника. Кстати, такой подход исключает халтуру в том, что касается организации внутреннего пространства компьютера — все шлейфы и шнурки красиво уложены и связаны специальными зажимами. Нам-то все равно, какую цель преследовали сборщики. Может, просто хотели, чтобы компьютер выглядел более привлекательно, однако то, что в аккуратном системнике меньше наводок и лучшие условия для охлаждения, не может не радовать.

Тут же, на левой панели, расположены два вытяжных кулера с декоративными решетками (тоже, кстати, на грани скромности и разудалого «хай-тека»), и, собственно, единственный шум, который G5 издает при работе, — это шуршание воздушного потока в этих кулерах.

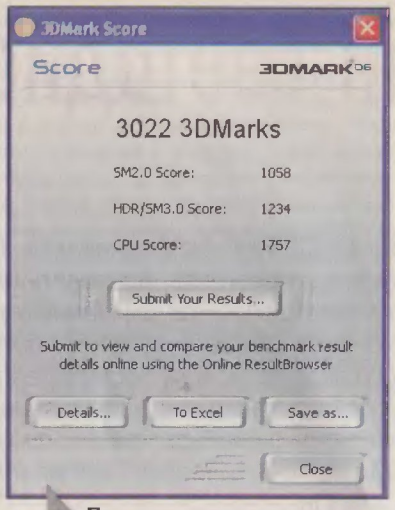
Ну, и последний момент, связанный с корпусом, это его ширина. Думаю, любители прожорливых 3D-игр оценят возможность вставить какую-нибудь нестандартно большую видеокарту (например, описанную в этом же номере МК «сдвоенную» GeForce 7950 GX2).

Полный электропакет, кожаный салон, магнитола. Спойлер покупайте отдельно

Давайте теперь посмотрим на отдельные компоненты системы, а заодно проведем парочку нехитрых тестов, поскольку отдельные устройства, аналогичные элементам этого компьютера, так или иначе уже были рассмотрены в предыдущих номерах МК.

А начнем, как водится, с процессора и чипсета.

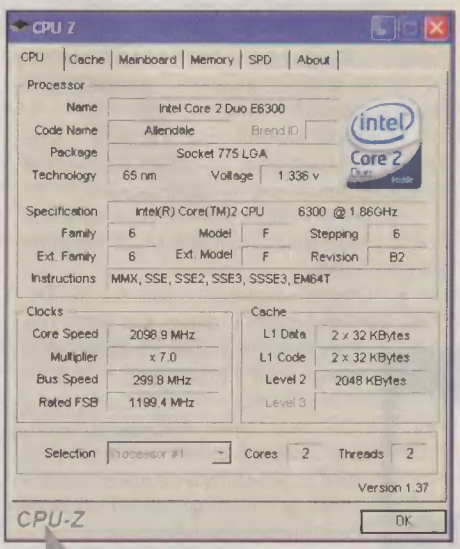
В системе G5 установлен *Intel Core 2 Duo E6300*, который номинально должен работать на частоте 1.86 ГГц, однако умельцы TARGA уже заранее слегка его разогнали до 2 ГГц. В принципе, имея хорошо организованное охлаждение корпуса, дополнительные 133 МГц Core 2



Попугаев вполне достаточно

Duo со своим кулером «проглатывает» без проблем, по крайней мере, за время тестов никаких признаков нестабильности замечено не было. Отсюда же имеем довольно высокий показатель по процессорному тесту, как в 3Dmark, так и в PCmark'05 — 1757 и 4932, соответственно. Тем не менее, E6300 является далеко не пределом для чипсета *Intel P965*, на котором базируется материнская плата компьютера TARGA G5 (к слову, производства ASUS). После элементарной перепрошивки BIOS'а в нее станет даже самый новый четырехъядерный Core 2 Extreme, который мы тестировали месяц назад. Так что в том, что касается процессора и «мамы», TARGA G5 хорош сегодня и имеет все возможности для апгрейда в будущем.

Памяти оказалось неожиданно много. Честно говоря, уже стало привычным видеть объявления о «мощных компьютерах», в которых установлено 512 Мб ОЗУ. Но мы же все прекрасно понимаем, что каким бы мощным ни был ваш процессор, и какие бы шейдеры не поддерживала видеокарта, если система займет всю свою память, то начнется такая неприятная штука, как свопинг. И в результате производительность компьютера упрется в скорость работы винчестера.

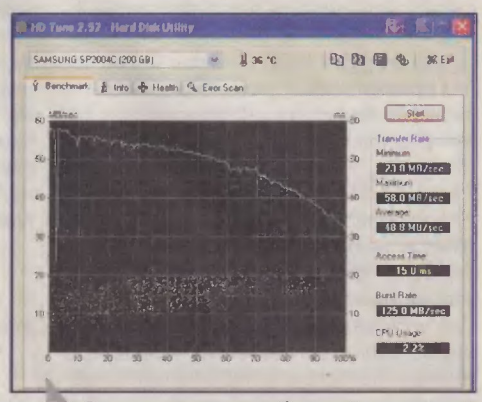


Даёшь разгон в промышленных масштабах!

Что ж, за TARGA можно только порадоваться, поскольку у них разработкой конфигурации занимался адекватный человек, понимающий, что даже 1 Гб для современного компьютера на базе Core 2 Duo — это маловато.

Единственное, что смутило, это высоковатые тайминги памяти (5-6-6-18). Правда, если учесть, что память у нас от Samsung, а материнская плата ASUS P5B, при смене процессора можно будет смело разогнать оперативку до 800 МГц и «подтянуть» тайминги до 5-5-5-15. Хотя не исключено, что придется приклеить на чипы дополнительные радиаторы.

В роли видеоподсистемы в TARGA G5 выступает Radeon X1600XT производства GeCube. Как я и говорил, в МК уже была статья по этой видеокарте, поэтому просто отмечу, что общий счет по 3Dmark'06 составил 3022 «попугая». Если не претендовать на то, чтобы игры последнего поколения шли со всеми включенными эффектами, эта карточка вполне будет способна удовлетворять геймерские потребности еще год-полтора. А уж тогда можно будет подумать о замене.



Винчестер не очень быстрый, зато тихий

В то же время всем известно, насколько хорошо проявляет себя продукция компании ATi Technologies в двухмерной графике. Вместе с большим объемом оперативной памяти и мощным двухъядерным процессором это делает TARGA G5 отличным выбором для дизайнера, фотографа, инженера, работающего с CAD, или специалиста по обработке видео. В пользу «творческих профессий» говорят также наличие мультиформатного кардридера, набора необходимых для видеомонтажа шнуров и разъемов, а также внешнего (!) разъема SATA. Выгода очевидна — при подключении внешнего винчестера через «родной» интерфейс вы получаете гораздо большую скорость, чем с использованием того же USB. При этом теоретически можно подключать даже «голый» винчестер, без специального «кармана», однако в этом случае вам придется озаботиться его питанием. Будем надеяться, что в следующей модели добавят внешний шнур питания для SATA, и тогда студенческий способ переноса крупных файлов станет феноменально удобным — винчестер друга можно будет подключать, не раскручивая компьютер.

Окончание на стр. 25

Десятиглазый светодиод

Павел ЯНЧЕНКО

Уверен, многие хоть раз слышал слово МОДДИНГ. Не сомневаюсь, большинство давно мечтает сделать что-то этакое со своим кампом (покрасить, подсветить, прорезать окно ☺). Причем все хотят, чтобы все получилось красиво, просто и, главное, безопасно — ведь именно страх обычно отталкивает новичков от мыслей промоддить свой кампутер! В этой статье я хотел бы предложить вам ВСЕ В ОДНОМ! Мод, который я опишу, — прост и практически абсолютно безопасен в реализации и, что немаловажно, красота и функциональность просто поразит всех окружающих и, несомненно, повысит ваш рейтинг. А поговорить я хочу про индикатор загрузки винчестера, а если быть точнее, про его модернизацию.
Итак, рассматривая различные МОДы на тематических сайтах, я как-то набрел на довольно простой и эффектный самодельный девайс для ПК...

100% компьютеров оснащаются обычным индикатором работы винчестера на основе одного светодиода. Предлагаю расширить возможности и добавить эффектности обычному, на первый взгляд, индикатору загрузки HDD. Вариант индикатора, рассмотренный ниже, будет состоять уже не из одного, а из 10 светодиодов! Заинтересовал? Тогда двигаемся дальше...

Принцип работы

Как известно, от материнской платы тянется множество проводов в сторону передней панели ПК (индикатор питания, загрузки винчестера, ресет, вкл/выкл и т.д.) Для уточнения информации касательно расположения и количества проводов, а также их полярности, настоятельно рекомендую заглянуть в мануал по маме!!! В нашем случае нас будет интересовать два контакта на плате, подписанных *H.D.D.* и *LED* (**рис. 1a**) (в зависимости от модели материнки). Именно от них и будет получать данные наш будущий индикатор. В данный момент к ним подключен простой светодиод на передней панели вашего корпуса. При обращении системы к винчестеру питание к светодиоду начинает пульсировать. Если индикатор просто светится — винт полностью загружен, мерцает — загружен приблизительно наполовину, и т.д. Согласитесь, несколько неудобно, особенно для продвинутых пользователей ☺. Мы же значительно улучшим предложенную систему индикации по умолчанию и вместо мерцания используем ряд светодиодов до 10 шт. Смысл в том, что теперь степень обращения к винчестеру будет определяться не одним, а десятью светодиодами, выстроенными в линию (**рис. 2**). В принципе, расположить их в любом удобном для вас виде никто не запрещает, и форма индикатора ограничивается только вашей фантазией. Светодиоды будут загораться по очереди (направление выбираете сами), создавая при этом эффект прыгающего столбика. Наш индикатор будет иметь два режима работы: 1) светодиоды загораются по очереди, и при полной загрузке светится весь ряд; 2) светодиоды загораются по одному, то есть вместо столбика получается прыгающая точка. Запитываться устройство будет от 5V, изысканных, естественно, в нашем БП. Ну вот такие пироги ☺, приступаем к сборке...

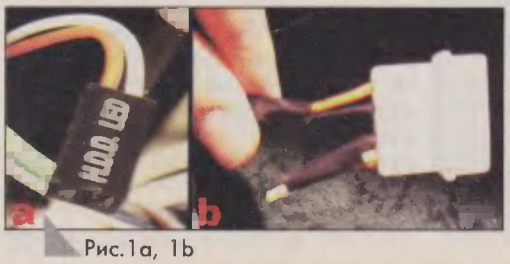


Рис.1a, 1b

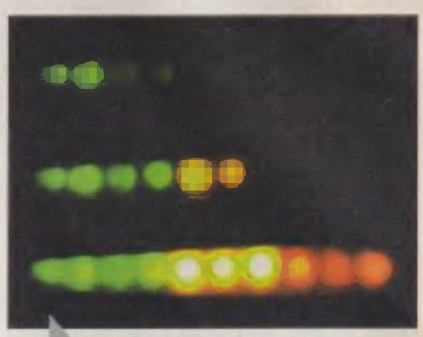


Рис.2

Ингридиенты

Для полного счастья нам потребуются такие ингредиенты:

- ✓ микросхема — LM3914(a);
- ✓ четыре резистора — 3.3 КОм, 10 КОм, 470 Ом, 330 Ом (все на 0.25 Вт);
- ✓ конденсатор — 220 мкФ на 25В (не обязательно 25В, но не меньше, а вот емкость будет влиять на скорость реакции индикатора);
- ✓ оптопара — 4N2x (4N25, 4N26, 4N28 или TIL111);
- ✓ десять светодиодов (желательно сверхъярких и разных цветов, опыт показал, что лучше двух: 7–8 одного и 3–2 другого);
- ✓ две панели: на 18 и 6 ножек (необходимы, чтобы уберечь микросхему и оптопару от возможного перегрева паяльником);
- ✓ мини-переключатель, джампер (для выбора режима индикатора);
- ✓ молекс MAMA (**рис. 1b**) (нам понадобятся только два контакта: красный и черный, остальные лучше отрезать);
- ✓ разъем для подключения индикатора к мамке (**рис. 1a**) (отрезал от старого индикатора);
- ✓ 10-жильный шлейф с разъемами ПА-ПА, MAMA (исключительно для удобства подключения, чтобы не возиться с отдельными проводами);
- ✓ корпус;
- ✓ текстолит, хлорное железо, флюс, олово, канифоль, лак для ногтей ☺, соединительные провода около 50 см. (стандартный набор юного любителя паяльника ☺);
- ✓ Pryamyje Ruki — 2 шт. (Без этого сборку не начинаем!)

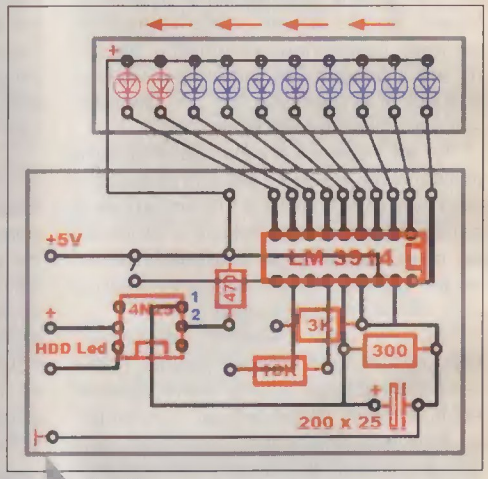


Рис.3

Все вышеописанное легко находится на местном радиорынке, кроме последнего пункта.

Самым дорогим элементом является микруха — около 6–8 грн., остальное по 0.3–2 грн.

Думаю, там же без проблем сможете купить убитый флоппик. Что касается текстолита и хлорного железа: есть возможность и желание — обязательно купите (около 10 грн), иначе придется мучаться с картоном и проводами! Лично я для проверки сначала собрал на картоне, а уж потом купил текстолит. Вам, в принципе, нет смысла этого делать, благо проверено — вирусов нет ☺!

Сборка

Черчение, сверление, вытравливание и пайку расписать в этой статье просто нет возможности, будем исходить из то-

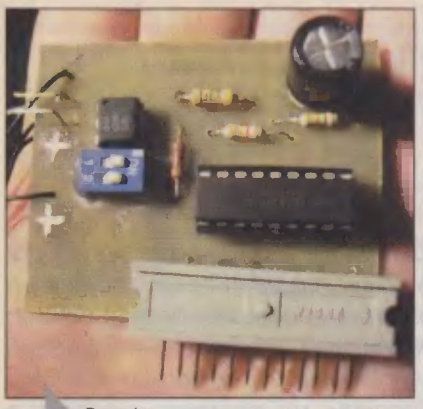


Рис.4

Рис.5

го, что все это вы уже знаете или же можете у кого-то спросить. Схема нашего индикатора приведена на **рис. 3** (со стороны ножек). Сначала аккуратно припаиваем все необходимые компоненты (**рис. 4**). После чего вам нужно решить, где будет находиться основная плата индикатора, так как именно от этого будет зависеть длина проводов к материнской плате, питания и шлейфа к светодиодам! Лично я использовал старый флопповод (3.5") (**рис. 5**). Вытащив всю начинку и сняв переднюю панель, мы получаем отличный корпус для нашего девайса. Плюс этого решения в том, что такой корпус очень легко закрепить внутри системника, минус — он полностью металлический, и это чревато при взаимодействии с питанием 5В от БП! Вот именно для этого нам нужен лак — чтобы покрыть поверхность платы и изолировать ее от металлического корпуса, для уверенности можно запаковать ее в небольшой пластиковый или целлофановый пакетик.

Конечно же, за неимением старого дисковода можно воспользоваться чем-либо другим (абы влезло в системник ☺), или же на свой страх и риск закрепить плату без корпуса (стопроцентная изоляция!). Так как вся схема у меня располагалась в непосредственной близости от светодиодов, длина шлейфа составила около 10 см., провода питания — не больше 5 см. (от молекса идут две пары проводов: 12В и 5В — красный и черный, нам нужны последние (**рис. 1б**)), к материнской плате — около 20 см. Теперь припаиваем заранее отмерянные провода. Индикатор готов! Для проверки необходимо сомкнуть контакты первой и второй оптопары. Если все собрано правильно, то загорится вся цепочка светодиодов или только последний (в зависимости от состояния джампера). Если при подключении к ПК с первого раза

Рис.6

ничего не работает — пробуем перевернуть разъем HDD LED на мамке (хуже не станет). Плату со светодиодами я прикрепил к дисководу с помощью термоклея. Мой индикатор расположился в отсеке 3.5", ниже дисковода, где я специально вырезал овальное окошко в заглушке и закрыл его прозрачным пластиком из коробки для CD (**рис. 6**). Вот, в принципе, и все. При малых затратах времени и финансов (около 20 грн.) мы получаем довольно неплохой эффектный МОД. Ваши вопросы жду у себя на ящике. И напоследок — ролик, демонстрирующий работу индикатора: **www.xbrothers.jinonet.ru/Files/HDD_ind.avi**.

Окончание. Начало на стр. 22-23

Да, раз уж заговорили о винчестерах, то скажу, что в G5 установлен накопитель Samsung объемом в 200 Гб. В принципе, выбор этой модели вполне оправдан (подробнее смотрите в таблице), она тихая, достаточно вместительная и, к тому же, дешевая. Но тем самым дизайнерам и видеоманам гарантированно потребуется более емкая и более быстрая дисковая система, поскольку, по результатам теста HD Tune, наш гость звезд с небес не хватает — очевидная расплата за тишину в работе. Тем не менее, в корпусе предусмотрено место для четырех винчестеров, поэтому все желающие без проблем смогут собрать RAID-массив, соответствующий их потребностям.

На этом можно было бы и закончить, однако есть еще несколько мелочей, мимо которых я не могу спокойно пройти... Во-первых, при наличии встроенного модема и гигабитного Ethernet TARGA почему-то решила, что в G5 необходим отдельный PCI-модем. Безусловно, в случае разгона системы (а на то есть все условия), чем меньше чипов на материнской плате работает, тем лучше. Но нужен ли модем вообще, в эпоху кабельных сетей и ADSL — это еще вопрос.

Второй момент — это наличие архаичного LPT-порта и отсутствие COM. Чаще бывало наоборот, но такой выбор я считаю более разумным. Потому как интерфейс LPT имеют старые лазерные принтеры, которые до сих пор успешно трудятся на благо своих хозяев. А COM-порт использовался для тех устройств, которые сейчас поголовно выпускаются с интерфейсом USB. Мелочь, а приятно. Тем более, что USB-портов в G5 целых шесть.

Ну, и последнее. Наши коллеги частенько удивляются, зачем производители ПК устанавливают в свою продукцию допотопные флоппи-дисководы. Якобы никто уже не использует эти дискетки... Но не тут-то было! Простите за банальность, но буквально месяц назад я купил себе отличную клавиатуру с мультимедийными функциями. И драйвер для нее поставлялся... Правильно, на дискете. Так что лишним флопповод я назвать не могу. Ситуации бывают разные.

Время собирать камни

Так что же мы имеем в итоге? Стильный и мощный компьютер с хорошим функциональным набором по вполне вменяемой цене. Не знаю, на что ориентировались инженеры TARGA, когда разрабатывали спецификацию к этой системе, однако все указывает на то, что конфигурация G5 — это как раз и есть тот самый компьютер, который наиболее актуален на сегодняшний день. Все комплектующие предоставляют достаточный для большинства современных программ уровень производительности, и, в то же время, благодаря политике компании Intel, качеству материнских плат ASUS и большому корпусу TARGA с блоком питания аж на 400 Вт, у G5 есть все, что может потребоваться для будущих апгрейдов «малой кровью». В итоге, на одном системнике можно будет продержаться на гребне волны IT-прогресса еще 3-4 года, а это, согласитесь, совсем не мало.

Что же касается мелких недостатков... Решайте сами, насколько они для вас принципиальны. В конце концов, главный принцип брэндового компьютера — это удобство и гарантия стабильной работы без каких-либо затрат времени и сил со стороны покупателя. Если же вам больше нравится собирать компьютеры самостоятельно... то почему бы не скопировать удачную конфигурацию?

Редакция благодарит компанию **Скайлайн** *за предоставленное оборудование.*

ТАБЛИЦА

Процессор	Intel Core 2 Duo E6300 1.86 ГГц (разогнан до 2.0 ГГц)
Материнская плата	ASUS P5B (P965), FSB до 1066 МГц, встроенные LAN, Intel HDA, 6 USB, LPT
ОЗУ	2x1 Гб Samsung PC2 4300 (DDR2 533 МГц)
Видеоподсистема	GeCube Radeon X1600XT, 256 Мб DDR3
HDD	200 Гб, Samsung (SP2004C)
Оптический привод	LG GSA H10NSBB (DVD+/-RW)
Корпус	TARGA G5 (БП TARGA, 400 Вт)
Дополнительно	Модем US Robotics V.92, мультиформатный кардридер, флоппи-дисковод Sony, дополнительные кулеры на корпусе
Цена, у.е.	1099

Мультимедия без Макромедии?

Сергей ЯРЕМЧУК
grinder@ua.fm

Технологии интерактивной web-анимации, основанной на Flash, появившись, быстро завоевали популярность у дизайнеров. Разработка компании Macromedia объединила в себе множество различных решений в области мультимедийного представления информации. При сравнительно небольшом размере Flash позволяет использовать звуковые и графические эффекты, а также различные средства динамизации сайтов. Наиболее популярным инструментом разработки является Macromedia Flash, но при всех его достоинствах у него есть один существенный недостаток — цена. Впрочем, на сегодняшний день в операционной системе Linux доступно множество инструментов, позволяющих работать с Flash и при этом не слишком отягощающих бюджет. Сегодня мы познакомимся с самым популярным из них.

В пакет **SWFTools** (www.swftools.org) входит несколько утилит, с помощью которых можно создавать и изменять готовые Flash-файлы. Доступны версии для нескольких операционных систем: Solaris, Linux, FreeBSD, OpenBSD, HP-UX, MacOS X и Windows 98/ME/2000/XP. Распространяется под лицензией GNU GPL.

Установка обычно происходит без проблем. Например, пользователи дистрибутива ALTLinux могут установить swftools из Сизифа, используя apt-get.

```
#apt-get install swftools
```

К сожалению, в репозитарии Ubuntu этого пакета нет. Поэтому возможны два варианта: взять пакеты с родственного Debian — www.mediasitomo.com/swft-dev, либо же установить программу самому, используя исходные тексты.

Мы пойдем вторым, наиболее верным путем. Чтобы получить максимум возможностей, желательно первоначально установить следующие библиотеки:

- ✓ **freetype** — www.freetype.org;
- ✓ **t1lib** — ftp://sunsite.unc.edu/pub/linux/libs/graphics;
- ✓ **jpeglib** — www.ijg.org/files/jpegsrc.v6b.tar.gz;
- ✓ **avifile** — avifile.sourceforge.net.

В дистрибутиве Kubuntu, которым я пользуюсь, эти библиотеки по умолчанию не устанавливаются. Самый простой способ узнать, есть ли у вас все это, — распаковать архив с swftools, зайти внутрь каталога и дать команду на конфигурирование. В конце скрипт выдаст информацию о недостающих библиотеках:

```
$ ./configure
...
checking whether we can compile the python test program... yes
checking for missing libraries... jpeglib t1lib
ungif jpeglib.h freetype t1lib.h gif_lib.h avifile
*************************************************
**
* The following headers/libraries are missing:
jpeglib t1lib ungif jpeglib.h freetype t1lib.h
gif_lib.h avifile
* Disabling avi2swf tool...
* Disabling pdf2swf tool...
* Disabling jpeg2swf tool...
* Disabling gif2swf tool...
*************************************************
**
```

Этот вывод показывает, что будут скомпилированы не все утилиты. Но это легко исправить, благо в репозитарии Kubuntu все эти библиотеки есть. Чтобы их установить, даем следующую команду.

```
$ sudo apt-get install libfreetype6 libfreetype6-
dev libjpeg62 libjpeg62-dev libt1-dev libungif4-dev
libavifile-0.7-dev libavifile-0.7c2
```

И снова проведите конфигурацию swftools. После установки в системе появится 13 новых утилит. Познакомимся с ними.

Конвертеры форматов

Это наиболее многочисленная категория утилит, входящая в комплект swftools. При помощи любой из этих семи утилит можно преобразовать файлы определенных форматов в SWF (small web format). Рассмотрим их по порядку. Начнем, пожалуй, с преобразования графических файлов.

Например, получим SWF из PNG-файлов, находящихся в текущем каталоге; в результирующем файле каждый фрейм будет соответствовать одному исходному файлу.

```
$ png2swf *.png -o file.swf
```

В качестве дополнительных параметров можно использовать сжатие (`--zlib`), уменьшив размер результирующего файла до 10%, также можно определить размеры окна (`-X` и `-Y`), а при помощи `-rate` — количество кадров в секунду (цифра в диапазоне от 1 до 256). При этом цифры должны подбираться с учетом формулы *1/значение*, т.е. чем меньше указанное число, тем больше будет выставлен интервал времени либо размер кадра.

```
$ png2swf -r 1 -X 50 -Y 50 --zlib *.png -o file.swf
```

Аналогичные опции имеет утилита **gif2swf**, позволяющая проделать то же самое и с GIF-файлами.

```
$ gif2swf -X 100 -Y 100 *.gif -o file.swf
```

Утилита для работы с JPEG-файлами jpeg2swf имеет еще две дополнительные опции: `--mx` — для использования Flash-MX-H.263 компрессию, и `--quality`, определяющую качество в диапазоне от 1 (хуже) до 100 (лучше). В остальном все так же.

```
$ jpeg2swf --quality 60 -X 200 -Y 100 *.jpg -o
file.swf
```

Идем далее. Например, у нас есть PDF-документ, необходимо получить Flash-файл для представления в Интернет. Без проблем.

```
$ pdf2swf manual.pdf manual.swf
 processing PDF page 4 (612x792:0:0) (move:0:0)
```

В итоге получится SWF-файл, при просмотре которого в web-браузере будут показаны периодически сменяющие друг друга страницы документа. Если не указать имя выходного файла, результат будет выведен в stdout, в случае использования swftools для генерирования графики на web-сервере может быть полезна опция `-C` или `-cgi`, генерирующая дополнительный http-заголовок.

В большинстве случаев весь документ не нужен, поэтому, использовав опцию `--pages`, можно указать необходимые страницы документа. Например, конвертируем только 1, 2 и страницы с 5 по 10:

```
$ pdf2swf --pages 1,2,5-10 manual.pdf manual.swf
```

А вот так можно получить SWF-файл из файла шрифтов:

```
$ font2swf arial.ttf -o font.swf
```

Поддерживаются все распространенные форматы шрифтов: TTF, AFM, PFA, PFB и другие. К сожалению, невозможно указать кодировку, поэтому в результирующем файле лока-

лизованные шрифты выводятся неправильно (**рис. 1**). Переходим к следующей утилите **wav2swf**, как понятно из названия, ее назначение — получение SWF из звукового файла в формате WAV. Для кодирования используется кодек *LAME*. В общем случае вызов утилиты прост:

```
$ wav2swf -v voice.wav
```

В результате в текущем каталоге появится файл **output.swf**, при запуске которого будет воспроизводиться звук. При помощи дополнительных опций можно изменить битрейт (**--bitrate**), который по умолчанию составляет 32, частоту дискретизации (**--samplerate**), определить временные рамки повторяющегося фрагмента (**--loop**) и т.п.

```
$ wav2swf -v -loop 5 -definesound voice2.wav -
voice.swf
```

И наконец, последний конвертер — **avi2swf**, позволяющий преобразовать AVI-файл в SWF, для кодирования будет использован кодек *h.263*.

Вызывается утилита аналогично предыдущим:

```
$ avi2swf file.avi -o output.swf
```

Теперь, чтобы уменьшить размер конечного файла, изменим коэффициент качества с 80 (это значение используется по умолчанию) до 40, а также размер — 40% от оригинального, при этом кодируем только первые 50 фреймов вместо всего файла.

```
$ avi2swf --num=50 --scale=40 -quality=40 file.avi -
o output.swf
```

Все просто. Но мы идем дальше.

Извлекаем информацию из Flash-файла

Самой простой из утилит является **swfstrings**, назначение которой — извлечение текста из SWF-файла. Вызов предельно лаконичен:

```
$ swfstrings filename.swf
```

В результате на экран будет выведен текст, содержащийся в файле; вероятно, вывод лучше всего перенаправить в другой файл:

```
$ swfstrings filename.swf > text.txt
```

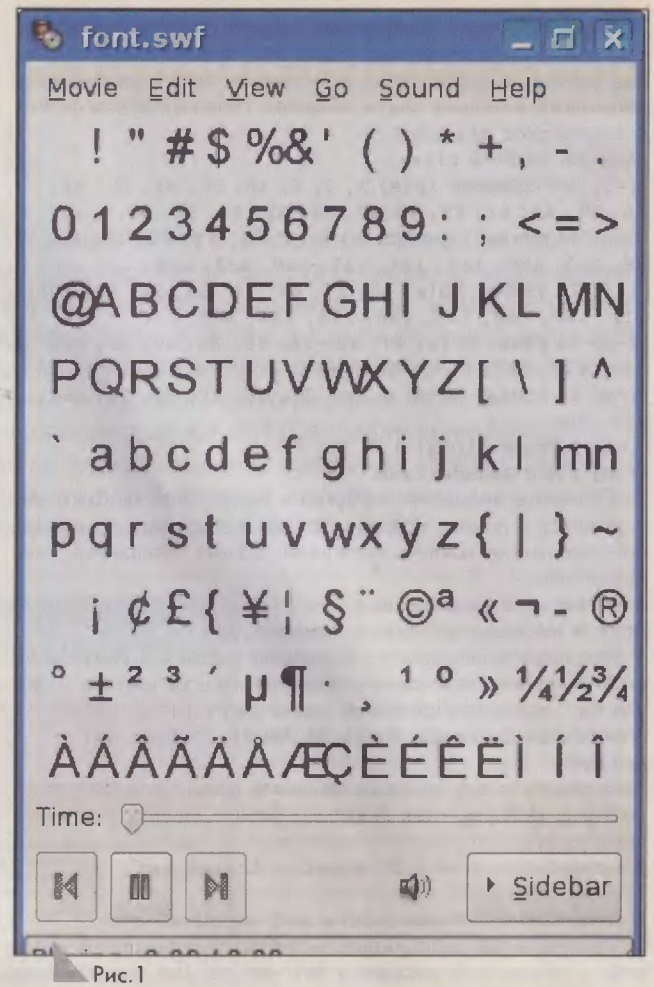


Рис.1

Другая утилита — **swfexstract** — умеет куда больше: извлекать все объекты, содержащиеся в SWF-файле, клипы, отдельные фреймы, шрифты и звук. Если вызвать ее без параметров, пользователь получит список объектов, содержащихся в файле:

```
$ swfextract file.swf
Objects in file file:
 [-i] 190 Shapes: ID(s) 1, 3, 5, 18, 20, 24, 27, 31,
35, 37, 39, 41, 43, 45-47, 51, 52, 54, 56, 58, ...
 [-i] 46 MovieClips: ID(s) 2, 4, 21, 57, 61, 72, 81,
89, 102, 107, 110, 114, 117, 119, 133, 136, ...
 [-j] 74 JPEGs: ID(s) 55, 59, 69, 74, 82, 91, 99, 105,
112, 120, 122, 124, 126, 128, 134, 141, ...
 [-p] 14 PNGs: ID(s) 17, 23, 34, 36, 38, 40, 42, 96,
243, 437, 451, 455, 457, 463
 [-F] 10 Fonts: ID(s) 6, 12, 15, 25, 28, 32, 94, 183,
312, 380
 [-f] 1 Frame: ID(s) 0
 [-m] 1 MP3 Soundstream
```

Обратите внимание на буквы в квадратных скобках, выводящиеся в начале каждой строки. Это опции, с помощью которых можно извлечь указанный объект. Например, нам нужен звук:

```
$ swfextract -m file.swf
NOTICE Writing mp3 data to output.mp3
```

Как видите, все просто. Возможен вывод и в WAV-файл, но это условие необходимо обязательно оговаривать — опция -o. Теперь изображения, исключая пустые фреймы:

```
$ swfextract --pngs 17,23,34,36,38,40 file.swf --
hollow
```

В результате в текущем каталоге появятся файлы вида pic17.png, pic23.png и т.п. А вот так можно извлечь отдельный видеофрейм:

```
$ swfextract -P -i 2 file.swf -o frame2.swf
```

Либо так:

```
$ swfextract --frame 2 file.swf -o frame2.swf
```

Теперь следующая утилита — **swfdump**, назначение которой — вывод информации о SWF-файле. Для вывода всей служебной информации воспользуемся следующей командой:

```
$ swfdump --full file.swf
[HEADER]  File version: 6
[HEADER]  File size: 3091206
[HEADER]  Frame rate: 18.000000
[HEADER]  Frame count: 7165
[HEADER]  Movie width: 550.00
[HEADER]  Movie height: 400.00
[009]  3 SETBACKGROUNDCOLOR (00/00/00)
[002]  32 DEFINESHAPE defines id 0001
  | fillstyles(01)   linestyles(00)
  | 1 ) SOLID 000000ff
  |
  | fill: 00/01 line:00 — moveTo 88.50 15.50
  | fill: 00/01 line:00 — lineTo -88.50 15.50
  | fill: 00/01 line:00 — lineTo -88.50 -15.50
  | fill: 00/01 line:00 — lineTo 88.50 -15.50
  | fill: 00/01 line:00 — lineTo 88.50 15.50
```

Утилита swfdump имеет еще одну ценную опцию, позволяющую генерировать готовый HTML-код:

```
$ swfdump --html file.swf
<OBJECT CLASSID="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-
444553540000"
 WIDTH="550"
 HEIGHT="400"

CODEBASE="http://active.macromedia.com/flash5/cab
s/swflash.cab#version=6,0,23,0">
 <PARAM NAME="MOVIE" VALUE="file.swf">
 <PARAM NAME="PLAY" VALUE="true">
 <PARAM NAME="LOOP" VALUE="true">
 <PARAM NAME="QUALITY" VALUE="high">
 <EMBED SRC=" file.swf" WIDTH="550" HEIGHT="400"
  PLAY="true" ALIGN="" LOOP="true" QUALITY="high"
  TYPE="application/x-shockwave-flash"

PLUGINSPAGE="http://www.macromedia.com/go/getflas
hplayer">
 </EMBED>
</OBJECT>
```

Кроме того, используя параметр `--text` утилиты swfdump, можно извлечь текстовые поля Flash-файла (в этом она подобна swfstrings):

```
 $ swfdump --text file.swf
```

Манипулирование данными

В этой рубрике всего одна утилита — **swfbbox**, при помощи которой можно пересчитать параметры SWF-файла и в результате сделать его меньшим по размеру. Параметры файла можно получить, запустив утилиту без параметра:

```
$ swfbbox file.swf
Original Movie Size: 550.00 x 400.00 :0.00 :0.00
```

Теперь попробуем оптимизировать его при помощи опции -O:

```
$ swfbbox -O file.swf -o optimiz.swf
```

Хотя, признаться, мне редко удавалось оптимизировать файл больше, чем на 1%.

Результат оптимизации можно получить, использовав параметр -S:

```
$ swfbbox -S file.swf
{
   {frame 0}
}
{
   {frame 1}
   {ID5 {0.00 50.00 550.00 50.00 0.00 348.40 550.00
348.40}}
   {ID7 {76.50 121.60 115.60 121.60 76.50 132.65
115.60 132.65}}
```

и т.д.

Объединение Flash-файлов

Итак, с помощью утилит, о которых было рассказано выше, можно перекодировать файлы в SFW из разных форматов, оптимизировать, извлечь служебную информацию. Теперь осталось только объединить результат. Как раз для этого и предназначена утилита **swfcombine**, которая позволяет соединить два или более SWF-файла в один. Один из файлов обязательно должен быть определен как «master», остальные подключаются по мере необходимости как «slaves». Кроме того, с помощью swfcombine можно сжимать либо разжимать SWF-файлы. Если же используется один файл, необходима опция `-d` (`--dummy`), подразумевающая, что slave-файл не требуется. Сжимаем:

```
$ swfcombine -dz file.swf -o file_new.swf
```

Разжимаем:

```
$ swfcombine -d file.swf -o file_new.swf
```

Теперь соединяем два файла вместе. Например, у нас есть файл с изображениями, теперь наложим еще звук, и файл готов:

```
$ swfcombine -o combined.swf picture.swf
slave=sound.swf
```

Если количество slave-файлов велико, то их можно объединить:

```
$ swfcombine --cat name1=slavefile1.swf
name2=slavefile2.swf -o slave_res.swf
```

С помощью дополнительных опций можно определить масштабирование (`--scale`) результирующего файла, количество кадров в секунду (`--rate`).

И наконец, последняя утилита — **swfc**, при помощи которой можно скомпилировать SC-скрипт в готовый Flash-файл. Здесь все просто: берем подготовленный файл и вводим следующую команду (в подкаталоге doc лежит готовый пример скрипта):

```
$ swfc fileformat.sc -o file.swf
```

* * *

Итак, инструменты, входящие в состав пакета SWFTools, позволяют выполнить бо́льшую часть операций по работе с файлами формата Flash. Бо́льшая часть опций унифицирована, а значит, пара-тройка экспериментов — и вы уже полностью освоите работу с любой из этих утилит.

Viva OpenSource!

Битва шифровальщиков

ElScept :)
elscept@mail.ru

Еще относительно недавно просмотр фильмов на ПК многим был в диковинку, сейчас же еще больше в диковинку пользователь, который хотя бы иногда не прибегал бы к подобному способу времяпровождения. Многие коллекционируют диски с понравившимися фильмами или держат на винчестере свои самые любимые. При этом мало кто задумывается над тем, в каком формате сохранено видео, и уж тем более не имеют понятия, какие кодеки использовались для сжатия. А ведь от формата файла зависят многие ключевые характеристики (например, максимально возможное качество картинки и звука). Действительно «народным» является формат AVI (спецификация MPEG-4). Но есть момент: для сжатия AVI-фильмов используется не единый кодек, а несколько разных, на выбор. Какой же лучше? Какой кодек предпочтительней для кодера (человека, сжимающего цифровое видео) — и вообще, что нужно для комфортного просмотра фильмов MPEG-4 на ПК?

Краткое пояснение: каждый кодек состоит из двух составляющих: кодера (encoder — используется для сжатия цифрового видеоматериала) и декодера (decoder — используется для обработки сжатого потока и преобразования его в видеосигнал).

Как известно, от видеокодека напрямую зависит качество изображения сжатого им фильма, объем конечного файла, время, потраченное на обработку, и наконец, доступность полученного файла для различных мультимедийных устройств (компьютеров, DVD-плееров, телефонов, КПК и др.) Чтобы получить ответы на свои вопросы, я решил провести тестирование самых известных шифровальщиков для MPEG-4 AVI. Испытания были разделены на два этапа: сначала оценивалась практичность кодера/декодера и его возможности при работе с различным видеоматериалом (совместимость, качество картинки и т.д.); далее было проведено практическое тестирование кодеров на предмет скорости и качества кодирования/пересжатия видео.

День I: Игральщики

Рассмотрение возможностей кодеров проводилось при помощи *Virtual Dub 1.5.10*. Для оценки функциональности кодеков при просмотре фильма использовался медиаплеер *Light Alloy 4.0*.

3ivX 4.5.1 Pro (рис. 1) — почти незамеченный отечественными кодерами кодек, альтернатива для DivX и XviD. Уже в самом его названии авторы недвусмысленно намекают на схожесть с DivX. Просмотрев всю свою коллекцию (около 400 фильмов и 200 клипов), я нашел лишь несколько клипов, сжатых этим кодеком. Разобравшись толком с его возможностями, я понял, почему 3ivX-фильмы такая редкость.

Кодер. При запуске сразу бросается в глаза огромное окно — значительно больших размеров и с меньшим количеством опций, чем у других современных кодеков ☺. Меню, как по мне, иначе, чем странным, не назовешь: какие-то непонятные профили работы кодера, нет установки битрейта. Вернее, есть, но не в килобитах, а в килобайтах за секунду, есть также два слайдера, с помощью которых можно установить максимальное и минимальное качество в процентах (от 1 до 150). Решив, что 100 Кб — это примерно 800 Кбит, я сжал с помощью 3ivX видеоролик и получил на выходе 855-Кбит ролик с заметно упавшим по сравнению с оригиналом качеством картинки (при том, что у исходного материала скорость потока составляла 687 Кбит). «То ли у меня лыжи не едут, то ли лето на дворе ☹». Кодер сделан как-то навыворот — толком его настроить довольно трудно. Тут бы и забить на лузерский кодек, но что-то мне подсказывало, что все не так просто. Поэкспериментировав с установками кодера, мне удалось получить идентичную картинку при компрессии большей, чем у XviD! Как вам 580 Мб против 700? (Вообще-то я старался сделать файлы одинаковыми, но предугадать, как поведет себя 3ivX, оказалось нереально — своего калькулятора кодек не имеет, другие под него не заточены, а опыта работы с ним у меня маловато.) В результате картина получилась противоречивая: с одной стороны, странноватые установки в меню и гадание на кофейной гуще о размерах файла, а с другой — хорошее качество картинки и эффективная компрессия. Но одно могу сказать: 3ivX в руках грамотного кодера ничем не уступает своим более известным конкурентам.

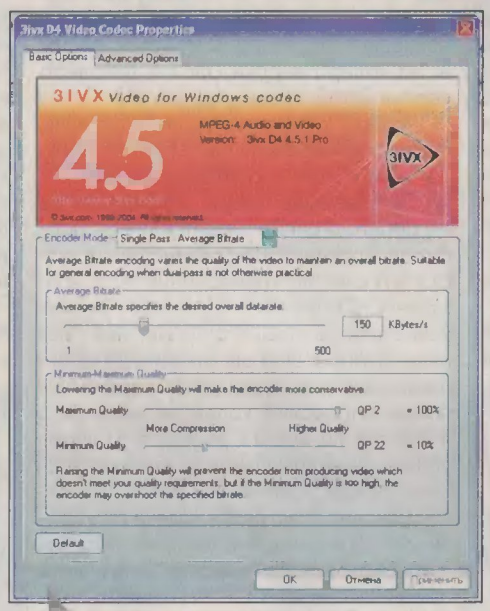


Рис. 1

Декодер. В большинстве случаев этот кодек «тянет» фильмы, сжатые его более популярными собратьями, но совместимость не стопроцентная: иногда он отказывается проигрывать видео, сжатое с помощью DivX 3, а в DivX 5–6 и XviD-фильмах при перемотке иногда «теряются» ключевые кадры, отчего картинка на несколько секунд становится размытой. Тут я решил проверить, как обстоят дела с воспроизведением «чужих» фильмов у более ранних версий кодека, и все мои подозрения оправдались — поддержка декодирования других кодеков была и раньше, но проблем с проигрыванием было еще больше. Light Alloy при установленном 3ivX 4.0.4 постоянно капризничал, выдавая сообщения об ошибках и часто размывая картинку при перемотке (гораздо чаще, чем с новым 3ivX). Думаю, скорее всего, кодек просто не поддерживает какой-то фильтр. Учитывая тенденции к повышению универсальности 3ivX как декодера, остается лишь предположить, что в одной из следующих версий поддержка других кодеков станет полной. Качество изображения 3ivX дает весьма неплохое, в этом он не уступает другим декодерам, даже с учетом того, что по умолчанию установлено лишь 40% глубины обработки видеопотока. В общем, 3ivX весьма неплох и к тому же абсолютно бесплатен. Единственное неудобство — при воспроизведении DivX- и XviD-фильмов настройки видео недоступны.

DivX 3 Low motion (рис. 2) — старый ветеран, практически не использующийся сегодня, но очень популярный два-три года назад. Думаю, отдельно рассматривать составляющие этого кодека не имеет особого смыс-

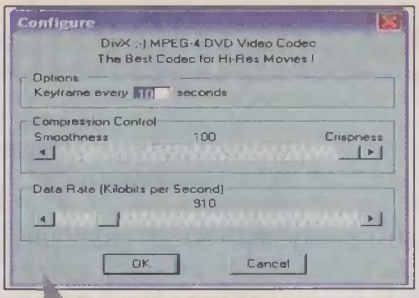


Рис.2

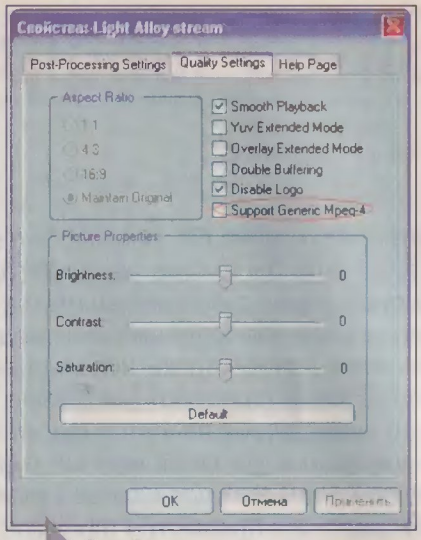


Рис.4

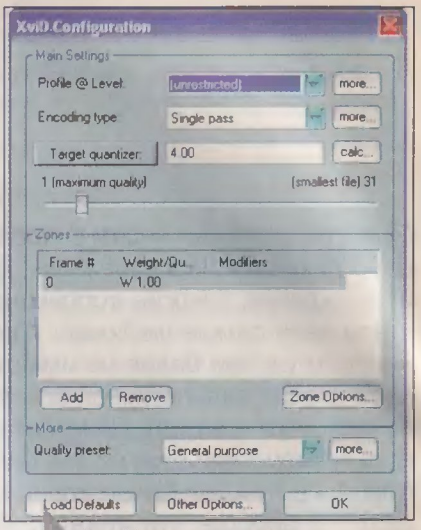


Рис.5

ла ввиду очевидной застарелости DivX 3. Кодек был просто замечательный: неплохая картинка, хорошая компрессия, оптимизация под минимальную загрузку процессора. А окно настроек вообще блеск — все просто и понятно, ничего лишнего. В свое время DivX 3 был единоличным правителем в стране MPEG-4, но увы, как водится у королей, он в конце концов уступил свой трон более молодым и горячим DivX 5 и XviD. Настоящее же у DivX 3 весьма печально: он несовместим с более новыми кодеками и не позволяет провести настройку качества видео даже в «своих собственных» фильмах. Сейчас редкая встреча с новым фильмом, сжатым этим кодеком, вызывает лишь легкую ностальгическую улыбку и воспоминания о временах, когда проблем было меньше, а мир вокруг — ярче.

DivX 5.2.1 Pro/6.1.1 Pro (рис. 3) — современный и мощный кодек, который

Рис.3

можно было бы назвать «королем», если бы на трон также не претендовал XviD. При создании DivX 5 был изучен опыт развития устаревшего к тому времени кодека Microsoft MPEG-4 и учтены неудачи DivX 4, который почти ничем не отличался от предыдущей версии. Кстати, небольшая странность: в последних поставках DivX кодек состоит из кодера версии DX61 и декодера версии DX50. К чему бы это ☺?

Кодер. По заявлениям DivX Networks, степень компрессии на 20–25% больше, чем у DivX 3, а загрузка железа — на 20% меньше. Меню обширное, но не перегруженное: имеется шесть профилей, определяющих соотношение скорости/качества кодирования, есть возможность обрезки и изменения размеров картинки (намного лучше, чем с помощью Virtual-Dub'овских фильтров), ликвидации чересстрочной развертки. Никаких нареканий кодер не вызывает: качество на высоте, скорость кодирования — максимальная среди всех рассмотренных кодеков.

Декодер. Настройки кодека по умолчанию позволяют ему декодировать видео, сжатое любой версией DivX, вплоть до «фальшивой» 6.1.1. XviD-фильмы якобы не поддерживаются, но стóит в установках кодека включить опцию **Support Generic MPEG-4 (рис. 4)**, и DivX 5 становится универсальным «игральщиком». Да здравствует король! Меню настроек доступно только при просмотре фильмов семейства DivX.

XviD 1.1.0 beta 2 (рис. 5) — вполне адекватный соперник DivX 5 — такой же мощный, но тоже не король ☺. История с названием почти такая же, как у 3ivX, только здесь авторы пошли несколько другим путем — они просто написали «DivX» наоборот ☺. Любопытно, что в About четко и ясно написано: «Кодек предназначен исключительно для использования в образовательных целях». Вот наши студенты и «образуются», перегоняя фильмы из DVD в AVI ☺.

Кодер. Меню, как по мне, немного загружено, большинство опций «зарыты» — наверно, чтобы неопытный кодер ничего не нашел ☺. Нет возможности обрезать или изменить разрешение видео. Качество картинки, выдаваемое кодером, держится на уровне самых новых версий DivX, загрузка процессора и степень компрессии также сопоставимы, хотя стóит отметить, что при установке одинакового битрейта фильмы, сжатые XviD'ом, как правило, немного (подчеркиваю, немного!) меньше DivX'овских.

Декодер. По умолчанию доступно только декодирование XviD-фильмов, но в настройках можно включить также ре-

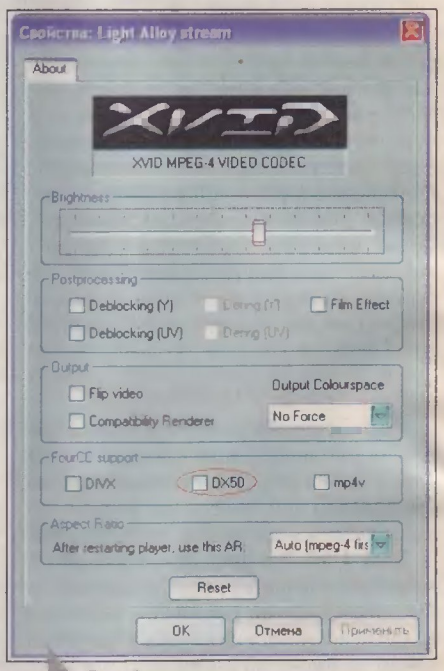


Рис.6

жим совместимости с DivX 5–6 (**рис. 6**). DivX 3 и 3ivX не поддерживаются. Настройки видео доступны при воспроиз-

ТАБЛИЦА 1

Кодер	Декодер			
	3ivX	DivX 3	DivX 5	XviD 1.1.0
3ivX	совместим	не всегда	совместим	совместим
DivX 3	не совместим	совместим	не совместим	не совместим
DivX 5	не совместим	совместим	совместим	совместим
XviD 1.1.0	не совместим	не совместим	совместим	совместим

ТАБЛИЦА 2

Кодек	Скорость кодирования (fps)	Итоговый поток (kbps)
3ivX	61	1200
DivX 5.2.1	61	989
Xvid 1.1.0	60,5	986
DivX 3 lm	54,4	995

ТАБЛИЦА 3

Кодек	Скорость кодирования (fps)	Итоговый поток (kbps)
3ivX 4.5.4	27,96	1008
DivX 3.12	26,55	991
DivX 6.1.1	28,17	997
XviD 1.1.0	20	993

ведении всех фильмов, совместимых с декодером — VxiD, DivX 5–6.

Выводы

В **табл. 1** представлены результаты тестирования декодеров на предмет совместимости с «чужими» кодерами. Наиболее универсальными декодерами являются 3ivX и DivX5. Причем, наличие в системе первого обязательно при необходимости просмотра 3ivX-фильмов, а второго — желательно (для обеспечения максимального комфорта). Во избежание конфликтов от DivX3 лучше отказаться. В XviD-декодере особой необходимости нет, но его установка в принципе не будет лишней.

День 2: Шифровальщики

Для практического тестирования скорости и качества работы кодеров использовалась система со следующей конфигурацией: AMD Sempron 2500+ (1753 Mhz)/MB — Asus A7N8X2.0 (nF2U400)/512 Mb RAM PC 3200 dual channel/HDD WD JB1200 (120 Gb)/ Win XP Pro SP 1.

Тест 1: Пересжатие.

В рамках первого теста осуществлялась компрессия несжатого AVI-файла с помощью Virtual Dub 1.5.10. Для всех кодеков был установлен битрейт 1000 Кбит (125 Кб для 3ivX).

Все современные кодеки показали весьма неплохие результаты (**табл. 2**, **рис. 7**). При этом DivX 6 и 3ivX шли на равных, XviD лишь немного отстал. А вот DivX 3 Low motion остался позади, проигрывая лидерам в скорости около 12%. DivX и XviD лишь немного отклонились от установленного битрейта, а вот 3ivX его недопустимо превысил, что еще раз напоминает, насколько неудобно использовать этот кодер. Качество картинки оказалось наилучшим у DivX 6 и XviD. У DivX 3 и 3ivX — чуть ниже.

Тест 2. Кодирование видео из DVD в MPEG-4.

В этом тесте видео кодировалось из DVD (формат VOB) в MPEG-4 (формат AVI) с помощью Virtual Dub Mod 1.5.4.1. Установки битрейта те же, что и в первом тесте — 1000 Кбит, кодирование с одним проходом.

В рамках этого теста (**табл. 3**) картина несколько изменилась для DivX 3, который немного приблизился по скорости к DivX 6, и для XviD его скорость неприятно упала ☺. В этот раз обошлось без неприятных сюрпризов с итоговым битрейтом — все кодеки работали в пределах допустимых отклонений от заданного значения. Качество картинки, как и прежде, оказалось наилучшим для DivX 6 и XviD.

Тест 3. Работа с системами нелинейного видеомонтажа.

В третьем тесте был проведен рендеринг готового проекта, состоящего более чем из 100 фрагментов, с титрами и видеоэффектами, добавленными с помощью *Sony Vegas 5.0.b*.

В этот раз расклад сил изменился, и самым быстрым оказался DivX 3, который, впрочем, показал наихудшие результаты относительно качества — видео было до отвала набито артефактами, при том что кодек достиг скорости потока 1154 Кбит вместо установленных 1000 ☹. Скорее всего, подобный результат вызван тем, что современные видеоредакторы вроде Sony Vegas не оптимизировались для работы со старыми версиями кодеков. DivX 6 и 3ivX, как и прежде, шли рядом, но с небольшим перевесом в сторону DivX. А XviD опять показал низкую скорость кодирования при качестве, сопоставимом с DivX 6 ☹ (**табл. 4**).

Выводы

Как уже говорилось, останавливать выбор на DivX 3 не стоит ни в коем случае — времена этого кодека прошли, и этим все сказано. 3ivX — потенциально неплохой выбор, но для работы с этим кодеком необходимы специальные навыки: овладеть им труднее, чем более дружественно настроенными DivX и XviD, в остальном кодек действительно хорош. Итак, DivX 5–6 и XviD — выбор одного из этих кодеков для сжатия домашнего видео вполне очевиден. Каким же именно кодеком пользоваться — личный выбор каждого. Оба по-своему неплохи, но, IMHO, DivX лучше.

Грабли

В завершение хочу дать небольшой совет: устанавливайте кодеки из специальных кодек-паков — *Codeck XP*, *Klite Codeck Pack*, *All Codeck in 1*. Это обеспечит наименьшую вероятность возникновения конфликтов между декодерами. При этом стоит устанавливать только один (!) пак, а не несколько, а то многие вливают в систему по 5–6 наборов декодеров, а потом удивляются, почему у них фильмы криво идут. И будьте осторожны с программами, предназначенными для хранения, обработки и воспроизведения видео — многие из них ставят в систему свои кодеки, уступающие оригинальным по качеству, и подминают медиа-плейеры под себя. Например, при установке Nero Express в систему устанавливается и видеокодек *Nero Digital*, который может основательно испортить жизнь вашим шифровальщикам. Будьте осторожны ☺.

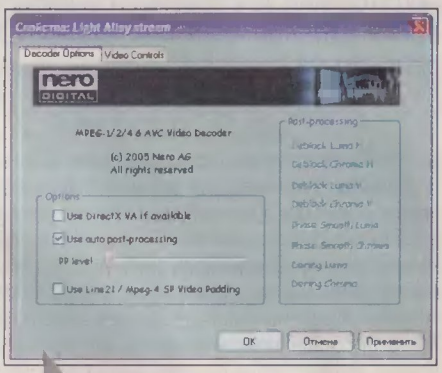


Рис.7

ТАБЛИЦА 4

Кодек	Скорость кодирования (fps)	Полученный битрейт
3ivX	57,42	1017
DivX 3	64	1154
DivX 5	60,1	983
XviD	35	983

Интернет по расписанию

РОМАШКИН
unilost@mail.ru

Не так давно мое внимание привлек интернет-шлюз **Ideco ICS**. *Продукт интересный и многофункциональный. Прежде всего, Ideco ICS — это корпоративный продукт. Предполагается, что Ideco сможет решить большинство проблем, которые возникают на любом предприятии, где есть выход в Интернет: необходимость обезопасить себя, проследить за персоналом, да и сделать работу внутри предприятия более удобной. Давайте внимательнее посмотрим на Ideco ICS и узнаем, на что действительно он способен и соответствует ли заявленной функциональности.*

Установка

Чтобы приступить к работе, **Ideco ICS** необходимо сначала установить. Установка не вызывает сложностей. Программа является мультизагрузочной, достаточно вставить диск, выставить в BIOS «загрузка с диска» — и уже можно приступить к установке программы. Она в свою очередь предлагает либо приступить к установке самого сервера, либо для начала выполнить тесты, которые будут проверять сегменты памяти на наличие ошибок. Тесты проходят довольно долго, за это время можно не только попить кофе и почитать газету, но и посмотреть пару фильмов. Разумеется, тесты можно не выполнять, если мы полагаемся на то, что у нас с вами все в порядке с памятью. Во время установки вам придется ответить на пару вопросов, что не вызовет сложностей ни у кого. Далее программа установки сделает необходимые операции и приступит к установке. Установка проходит быстро, что не может не радовать. По завершении установки

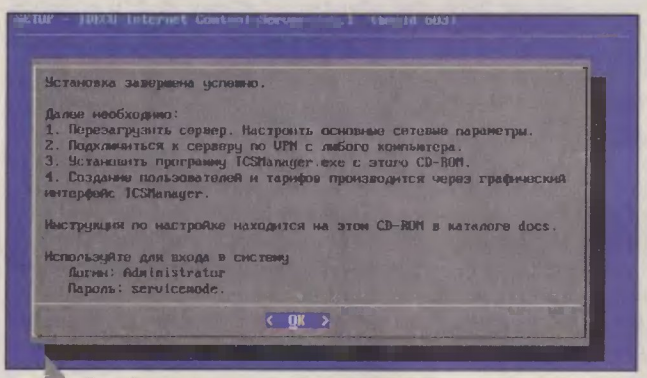


Рис.1

нам придется запомнить *Логин* и *Пароль*, чтобы войти в систему; в дальнейшем их можно будет поменять (**рис. 1**).

На первый взгляд

После того как мы в первый раз запустим систему, она попросит нас ввести пароль. Если вы обладаете памятью на 12 символов, то без труда преодолеете этот шаг, иначе придется воспользоваться листочком и ручкой. После ввода пароля в глаза сразу бросается небольшое меню в центре экрана. Тут нет красивых окошечек, эффектов; все выполнено строго и понятно (**рис. 2**).

За основу *Ideco Control Server* взял Linux, что обусловлено ее защищенностью и открытостью. Спорить же о том, какая операционная система лучше, думаю, не имеет смысла, да это и совсем уже другая статья.

Перед пользователем предстают самые основные команды Ideco. На первый взгляд, ничего сложного. Не надо вводить в консоли команды, чтобы настроить что-то. Все представлено визуально, за счет чего достигается оперативность действий и простота в обращении. Тут нет ничего лишнего, исключительно необходимая информация по работе и настройке сервера. Любимый *Midnight Commander* (MC) никуда не делся, поэтому при необходимости можно работать и с ним.

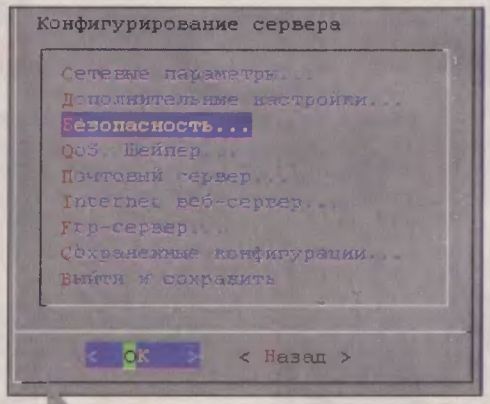


Рис.2

Самой сложной процедурой, наверно, все-таки окажется настройка сервера.

У опытных специалистов она займет лишь несколько минут, однако рядовым пользователям придется попотеть. Разработчики все упростили до минимума, но у каждого предприятия своя структура, и разработчики просто не могут угадать, какой IP-адрес необходимо будет установить серверу, да и что делать на случай, если необходимо будет поменять настройки сети. Нужен специалист, который во всем разберется. Людям, не понимающим в IP, DHCP, VPN, сюда лучше не лезть; в любом случае необходимы хотя бы базовые знания настройки сети. Недостаточно просто хотеть, нужно еще уметь.

Серверная часть поддерживает запись БД на диск, в настройках можно задать автоматическую запись раз в день, неделю, месяц. В составе сервера есть также мониторинг, который позволяет отслеживать его загруженность. Также порадовала так называемая «Мягкая перезагрузка». Если вы поменяли настройки сети, не обязательно перезагружать весь сервер, достаточно выполнить «Мягкую перезагрузку». Ее основное отличие от обычной перезагрузки в скорости: если в среднем время загрузки составляет 5-10 минут (зависит от конфигурации компьютера), то мягкая перезагрузка отнимет лишь 1-2 минуты. Кто-то заметит, что 2 минуты роли не играют. Я могу лишь сказать, что такие люди не знакомы с понятием времени. Время — самое дорогое, что у нас есть.

Ideco ICS Manager

Клиентская часть *Ideco ICS Manager* расположена вместе с дистрибутивом Ideco. Вся работа с сервером основывается на ней. Устанавливается она на любой компьютер, оснащенный операционной системой Windows. Ее работа раскрывает все возможности Ideco. С помощью нее можно добавлять пользователей, объединять их в группы, редактировать тарифные планы, настраивать сервер удаленно. Благодаря графическому интерфейсу все это делается оперативно и, опять же, нет необходимости знать ОС, чтобы работать с клиентской частью. Это просто прикладная программа. Как ни странно, людям нужно попроще, они не хотят задумываться над тем, как это работает, им главное, чтобы все было по принципу «Подошел, нажал, ушел». Разработчики Ideco поэтому и стали делать все проще. Если специалист разбирается в Linux, Windows Server, то и ему будет проще работать с Ideco. Он будет экономить свое время, и у него будет больше времени на решение других проблем (**рис. 3**).

Простота — вот он принцип успеха в жизни. Правда, подводные камни всегда встречаются, поэтому простота не единственный фактор, нужна еще функциональность. Представим ситуацию: на работу устроился специалист в какой-то области, скажем, оператор БД Иванов Иван Иванович. Чтобы он мог приступить к работе, необходимо добавить его в состав предприятия.

В Ideco для этого запускается Ideco ICS Manager, добавляется пользователь, его права наследуются из группы, созданной ранее. И пользователь уже в составе предприятия, он может приступать к своим обязанностям, на всю процедуру ушло не более 10 минут. На первый взгляд, все как в Windows Server 2000/2003, но там простой менеджер не сможет ничего сделать, понадобится человек, который разбирается в Active Directory и т.п. Здесь же обучить человека работе в программе можно за 10-15 минут, и ему не надо для этого быть системным администратором.

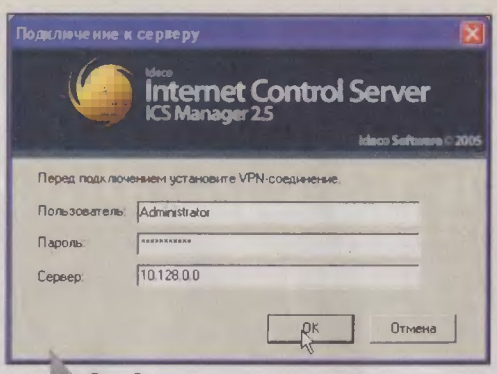


Рис.3

Вернемся к нашему Иванову. Ему необходимо собирать с разных сайтов информацию и вносить ее в базу данных, но Иванов Иван Иванович очень любит смотреть аниме, поэтому он посещает тематические сайты и скачивает информацию оттуда, в итоге у предприятия перерасход трафика.

На предприятии, где установлен Windows Server, надо установить Windows ISA, чтобы следить за трафиком, т.е. опять необходима отдельная прикладная программа, необходимы знания по ее работе. Тут же все, что надо для работы, уже имеется. Мы не только можем следить за трафиком, но и поставить лимит Иванову Ивану Ивановичу, а когда он подойдет к пределам своего трафика, мы можем оповестить его, что скоро он останется без Интернета (**рис. 4**).

Плохо, когда человек не знает, сколько он потратил трафика, и это незнание мучает людей. В Ideco через сайт можно просматривать статистику о самом себе, знать, сколько было потрачено, встали ли мы на путь истинный и не пора ли перестать скачивать.

В общем, благодаря клиентской части начальник может знать не только, кто и когда потратил трафик, но и что скачал. В настройках Firewall можно блокировать определенные протоколы, типы файлов. К встроенным компонентам программы стоит отнести встроенный FTP-сервер. На любом предприятии есть набор программ, которые надо установить пользователям, есть какие-нибудь документы, новому сотруднику, да и людям, которые работают не один день, рано или поздно понадобятся ресурсы предприятия. Можно бегать бесконечно с 1, 5, 10 дисками и устанавливать. Диск может поцарапаться, потеряться, что угодно может упасть на его защитный слой, да и записывать на диски документы покажется не разумным. Открыв доступ через FTP, можно следить за тем, кто и что скачал, когда скачал, можно объединять группы, менеджерам давать больше прав. Работники могут закачивать то, что они сделали, можно ограничить скорость скачивания, количество подключенных пользователей. Поэтому FTP может быть очень полезен для компании.

Описывать все возможности не имеет смысла, на это не хватит деревьев, из которых делается журнал, который вы держите в руках, поэтому буду далее краток. В Ideco Control Server есть практически полный комплекс стандартных решений на самые наболевшие вопросы.

Модуль отказоустойчивости, Документооборот, Многосайтовый внешний веб-сервер, Content-фильтр и т.д.

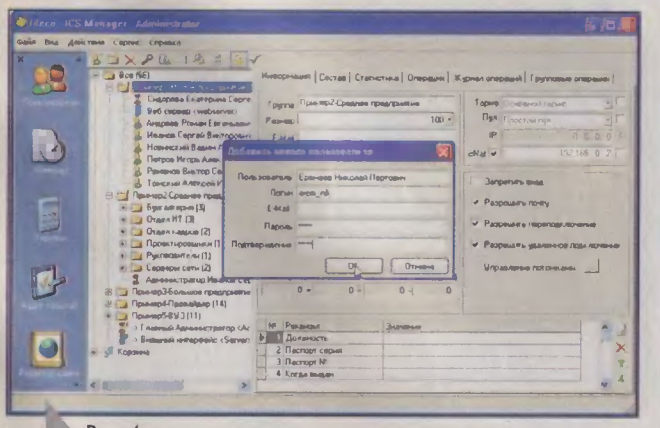


Рис.4

Как бонус можно отметить 70-дневную пробную версию, которая не ограничена в возможностях. За 70 дней можно окончательно определиться, нужна она вам или нет.

Минусы Ideco ICS

Можно бесконечно говорить о плюсах программы, но, как и любой продукт, он далеко не идеален. Да и вообще, любой самый хороший продукт можно раскритиковать так, что он покажется всем просто ужасным. Перейдем к делу. Первым и, на мой взгляд, главным минусом служит расширяемость; нельзя установить дополнительный модуль и связать его с клиентской частью. Хоть в состав и вошли основные функции, но бывают случаи, когда за эту линию необходимо перейти.

Вторым минусом для предприятия является платность. Разумеется, за любой труд надо платить, есть другие аналоги Ideco, бесплатные, менее функциональные, без технической поддержки, менее надежные.

Все в мире совершенствуется, и хочется верить, что уже через пару лет разработчики добьются совершенной гибкой системы, по крайней мере, мы на это надеемся.

Вывод

Программа очень удобная в управлении, клиентская часть выполнена интуитивно понятно, никаких сложностей, администрирование приносит радость с каждым кликом. Программа обладает сильными сторонами, но есть и слабые. Идеального в природе не существует.

Стоит ли вложенных денег программа — каждый решит для себя сам. На мой взгляд, на малых и средних предприятиях это просто наилучшее решение многих проблем. С ней не нужно сопровождение: установил и забыл. Любой человек сможет разобраться с ней без необходимых знаний. Для предприятия Ideco ICS будет выглядеть как велосипед, в котором есть все необходимое для движения.

Умный игрофон

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

Продолжение, начало см. в МК, № 48 (427)

Шутеры и стрелялки
Blaze Lock'n'Load 2

Красочнейший шутер (**рис. 1**), вдобавок весьма увлекательный. Играть можно по Bluetooth до 8! человек. Игра обладает десятком уровней сложности. В общем — ХИТ!

Brothers in Arms 3D

Игра типа Call of Duty (**рис. 2**). Вы можете кататься на джипах, танках. В общем, впечатления словами не передать. Просто установите, взгляните на графику и все поймете...

Metal Bluster 2

Отличный шутер (**рис. 3**) с отличной графикой и музыкой. Вы — крутой робот, который мочит всех направо и налево. Игра, если честно, сложная... Но интересная.

Mission Pandora

Бои роботов (**рис. 4**)! Крутая 3D-графика, крутые эффекты, крутая озвучка... Крутой размер: инсталлятор весит около 3.5 метров. Есть возможность игры по Bluetooth. СУПЕРРР!

StormBasic TechWars

Еще одни бои роботов (**рис. 5**). Также 3D. Опять же приятные звуки, графика, красивые эффекты. Есть возможность игры по Bluetooth.

SkyForce

Самая лучшая стрелялка (**рис. 6**)! Без шуток. Спросите у кого угодно. Полный фарш: красочные эффекты, 3D-модели, прикольные саундтреки. Игра затянет на 100%! Знай иди себе и стреляй во все, что движется, спасай людей, подбирай оружие (и апгрейдь его), убивай босов... Именно эта игра в полной мере покажет способности вашего смартфона!

SkyForce Reloaded

Продолжение знаменитой SkyForce (**рис. 7**). Еще лучше графика, еще круче музыка! Восемь новых миссий. Дополнительное оружие. Новые противники. Наконец, геймплей заметно сложнее.

От себя: и SkyForce и SkyForce Reloaded просто обязаны находиться на вашей карте памяти!

Стратегии
Four Elements

Экономическая стратегия. Поднимите промышленность, захватите всю планету!

Telcogames Cannon Fodder

Знаменитая игра *Cannon Fodder*, портированная с приставки Sega. Те, кому это название о чем-то говорит, будут в восторге.

RPG
Legacy

Мега-хит, известный по миру ПК (**рис. 8**)! Отличная RPG с кучей артефактов, толпой монстров, профессиональной 3D-графикой, устрашающими звуками и огромным игровым миром, рассчитанная на 70 часов игры. Вам предстоит столкнуться с хитрыми загадками и захватывающими боями. Обязательно качайте!

Игры с камерой
Moorhen Camera и Skeeter.

Игрушки похожи, но добыча разная. В первой вы мочите куриц, а во второй — комаров.

Фух, устал. Надеюсь, вам понравилось. Ссылок не даю, потому как игры широко доступны. Просто наберите в Гугле название игры, которая вам понравилась, и качайте на здоровье. В следующий раз я расскажу вам о не менее интересных и захватывающих играх, но уже в jar.

До встречи!

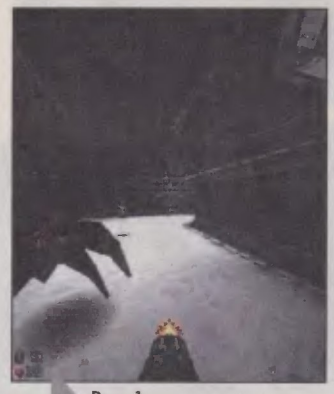


Рис.1

Рис.2

Рис.3

Рис.4

Рис.5

Рис.6

Рис.7

Рис.8

BRAVO
КОМП'ЮТЕРИ

intel Core™2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

3* РОКИ ГАРАНТІЇ

ISO 9001 СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ

Core inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, та Intel Inside Logo, є товарними знаками, або зареєстрованими товарними знаками Intel Corporation, права на які належать корпорації Intel чи її підрозділам на території США та інших країн.

ВСЬОГО 12 50 ГРН. НА ДЕНЬ

Ціна вказана без вартості монітору

Комп'ютер BRAVO на базі двоядерного процесору Intel® Core™ 2 Duo

Доступніше ніж будь-коли!

КУПУЙТЕ В НАЙКРАЩИХ МАГАЗИНАХ ЕЛЕКТРОНІКИ!

Цілодобова інформаційна лінія ПК BRAVO: 8 800 500 34 40

Усі дзвінки в межах України зі стаціонарних телефонів безкоштовні

Полезная софтинка. Выпуск 92

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

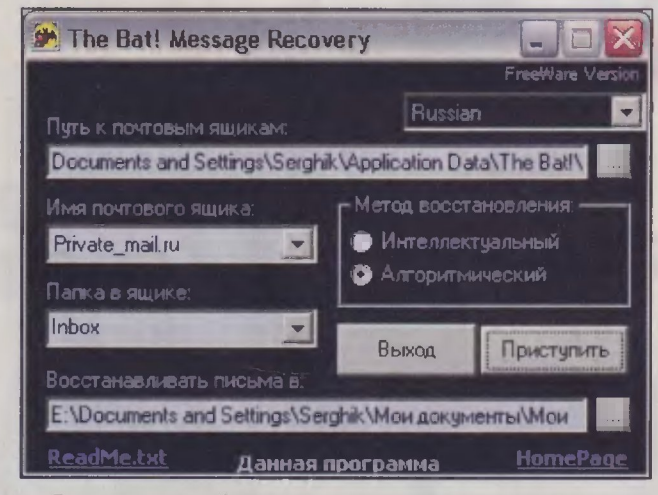
Если вы сталкивались с потерей баз писем в почтовом клиенте TheBat!, для вас — The Bat! Message Recovery. Хотите знать, какие порты и как используются в вашем компьютере — используйте Port Explorer. Если же временами становится совсем скучно, озвучьте свою клавиатуру при помощи Sound Pilot!

The Bat! Message Recovery 1.0.23

Возможность потери ценной информации довольно болезненно воспринимается каждым человеком, хотя для одних ценность представляют коммерческие данные, для других коллекции любимых фильмов. Единого подхода к сохранению критически важных данных, находящихся в компьютерах пользователей, не придумано, в отличие от сотен программ для резервного копирования и восстановления информации в случае программного или аппаратного сбоя.

Особенно ценными для «интернет-зависимых» пользователей являются сообщения, полученные с помощью различных мессенджеров и почтовых клиентов. Описываемая утилита позволяет «вернуть к жизни» базы писем почтового клиента The Bat!, потерянные во время сбоя оборудования или при других обстоятельствах. Последствия таких ошибок проявляются в последующем нежелании программы отображать письма в своих же базах, что вынуждает пользователя идти на крайние меры и производить повторную инсталляцию почтовика.

Избежать подобного решения проблемы может помочь утилита **The Bat! Message Recovery**, которая на основе двух методов, интеллектуального и алгоритмического, позволяет восстанавливать базы писем. Процесс восстановления писем из поврежденных баз происходит последовательно в главном окне программы (см. **рисунок**).



Для начала необходимо указать путь к почтовым ящикам. После анализа программа отобразит в соответствующем окне названия имеющихся почтовых ящиков. Выбрав нужный почтовый ящик и требуемую папку (Inbox, Outbox и т.п.), остается выбрать путь для сохранения восстановленных писем и метод восстановления. При этом необходимо отметить такой нюанс, как вложенные папки, создаваемые пользователями в стандартных папках типа Inbox. Чтобы получить доступ к письмам, хранящимся в них, необходимо воспользоваться символом-разделителем «\» (например, Inbox\Work).

Что касается методов восстановления писем, алгоритмический метод рекомендуется автором программы к использованию благодаря его быстродействию и схожести с фирменным алгоритмом чтения The Bat!. Интеллектуальный метод стоит использовать, когда не удается восстановить письма алгоритмическим методом. Он более медленный и не гарантирует восстановление всех писем, особенно это относится к спаму, автоматическим почтовым рассылкам и т.п.

Если же письма были восстановлены программой, они сохраняются в виде файлов в формате *msg* и впоследствии могут быть повторно импортированы в The Bat!

Программа не требует инсталляции, полностью бесплатна и русифицирована. Ее размер 26 Кб, загрузить можно по ссылке **http://files.nobat.ru/utils/2**.

Port Explorer 2.150

«Нарвавшись» на трояна или получив по электронной почте вирус во вложении, начинаешь понимать, что безопасность все же превыше всего. Наличие файерволла и антивирусного пакета в системе — хороший показатель отношения к безопасности. Но не помешало бы наличие информации о возможных проникновениях еще до того, как просочившаяся «гадость» будет идентифицирована.

Небольшая программа **PortExplorer** позволяет идентифицировать вредоносный код путем постоянного мониторинга портов с одновременным анализом программ, работающих с этими портами. Главное окно программы разделено на закладки, отображающие TCP/UDP порты и полную информацию о том, какая именно программа использует тот или иной порт, локальный и удаленный ip-адреса и порты, текущий статус и т.п.

В комплект с программой включены несколько довольно полезных и удобных модулей. *Process List* отображает список всех текущих процессов в системе, *Ping/Traceroute* позволяют вычислить реальное месторасположение веб-ресурса или проверить его доступность, а модуль *Resolve* даже покажет его на мини-атласе, *Lookup* позволит определить ресурс по ip-адресу, домен по стране и, наоборот, модуль *Statistics* выдаст объемную статистику по входящим и исходящим соединениям вашего компьютера.

Программа имеет многоязычный интерфейс (русский язык не поддерживается), работает в среде Windows и доступна для загрузки с **http://www.diamondcs.com.au/downloads/pesetup.exe**, размер 1.05 Мб, shareware.

Sound Pilot 1.40

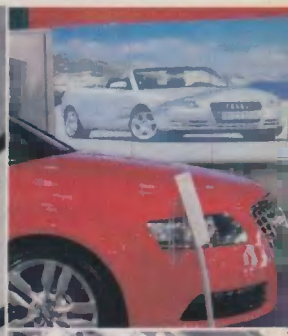
Компания *«Два пилота»* не перестает удивлять пользователей своими разработками. Тем, кому при работе за компьютером становится скучно от нудного клацанья по клавишам, рекомендую установить утилиту **Sound Pilot**, которая позволит добавить вашей клавиатуре звуковое сопровождение при наборе.

После запуска программа сразу опускается в трей, откуда и происходит вся работа с ней. По умолчанию программа имеет четыре звуковые схемы, дополнительный набор доступен для загрузки с домашней страницы программы. Желающие иметь совершенно оригинальные звуковые схемы могут создать свою собственную, используя для этого звуки в формате *wav* или даже свой собственный голос. Переключение между звуковыми схемами возможно без перезагрузки программы, при этом при использовании прописных букв тональность текущей схемы немного меняется.

Программа распространяется как shareware, но полностью функциональна на протяжении 30 дней. Работает в среде Windows 9x-XP, имеет английский интерфейс и доступна для загрузки с **http://www.colorpilot.com/load/sound.exe**, размер 461 Кб.

МОНОЛІТНА ПЛАЗМОВА ВІДЕОСТІНА

INFINITE



- Візуальне контролювання об'єктів необмеженої кількості
- Високі показники яскравості та контрасності
- Простота інсталяції, управління та ремонту
- Вирішення завдань відеоконтролю будь-якої складності

Digital Device Ukraine

Ексклюзивний представник INFINITE в Україні

Система візуалізації та контролю на основі плазмових модулів INFINITE дозволяє зібрати монолітний мультимедійний екран будь-якої конфігурації та розмірів для використання в центрах управління та контролю, ситуаційних кімнатах, диспетчерських, а також для проведення презентацій

Оренда та продаж: (044) 209 24 34, 494 00 30

E-mail: infinite@ddu.com.ua, www.vizion.com.ua

Что у нас рулит?

Сергей ПАРИЖСКИЙ
www.HeeL.net.ua

Часто на сайтах в том или ином виде присутствуют рейтинги — обычно это рейтинги разделов данного сайта. Не только вам, но и посетителям вашего ресурса будет интересно, какие из разделов более посещаемы, какие пользуются особенным спросом среди посетителей. В этой статье мы разберем сценарий на PHP, реализующий подобную задачу.

Допустим, наш сайт имеет пять разделов, рейтинг которых мы будем подсчитывать: *Фотографии*, *Книги*, *Игры*, *Ссылки* и *Гостевая книга*. Для хранения данных сценария создадим файл данных с именем top.dat. Синтаксис файла данных:

```
Название раздела:Ссылка на страницу:количество просмотров
```

Для наших разделов этот файл изначально должен принять такой вид:

```
Фотографии:fotos.html:0
Книги:books.html:0
Игры:games.html:0
Ссылки:links.html:0
Гостевая книга:guests.html:0
```

Я специально представил все страницы обычными HTML-файлами, а не PHP-сценариями — нам не понадобится применять PHP-код на каждой странице, все расчеты будут производиться в одном серверном скрипте, вслед за чем последует переход на нужную страницу. Создайте HTML-страницы в соответствии с файлом данных top.dat. Также создайте страницу index.html, в которой будет находиться меню со ссылками на все остальные страницы. Впрочем, такое меню можно добавить на каждую страницу, чтобы можно было перемещаться между ними:

```
<hmtl>
<head>
<title>
Главная страница
</title>
</head>
<body>
<a href='top.php?page=fotos.html'>Фотографии</a><br>
<a href='top.php?page=books.html'>Книги</a><br>
<a href='top.php?page=games.html'>Игры</a><br>
<a href='top.php?page=links.html'>Ссылки</a><br>
<a href='top.php?page=guests.html'>Гостевая книга</a><br>
<a href='top.php?page=no'><b>Просмотр рейтинга</b></a><br>
</body>
</html>
```

Обратите внимание, что в ссылке на раздел имя страницы напрямую не указывается, а ее имя передается как аргумент к сценарию top.php. Для просмотра рейтинга вместо имени страницы указывается значение no. В последнем случае открывшаяся страница будет иметь следующий вид: рис. 1.

Теперь разработаем сценарий top.php, который будет вести рейтинг разделов сайта. Создайте сценарий top.php и напишите в нем следующее:

```
<?php
if (!isset($_GET['page'])) //проверяем: если аргумент page не передан...
exit; //...завершаем работу сценария
$page = $_GET['page']; //заносим переданный параметр в переменную $page
$top = file('top.dat'); //заносим строки файла данных в массив
if ($page === 'no') //если значение аргумента равно 'no'...
```

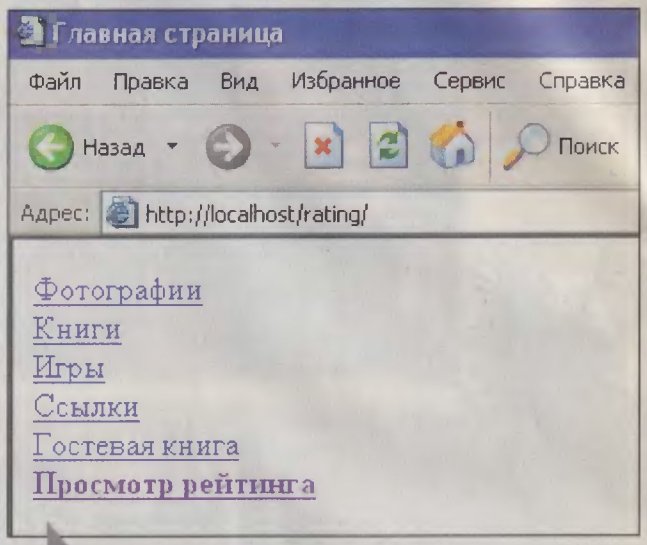


Рис. 1

```
{
//...выводим таблицу с данными о рейтингах разделов
echo '<table align=center border=1 bordercolor=white bgcolor=lightgreen cellspacing=5>';
echo '<tr><td><b>Раздел</b></td><td><b>Клики</b></td></tr>';
//цикл перебора всех строк
for($i=0;$i<=count($top)-1;$i++)
{
//разбиваем каждую строку на три массива – имена, ссылки, количество кликов
list($names[$i],$links[$i],$kolvo[$i]) = explode(':',trim($top[$i]));
//выводим все данные по ячейкам таблиц
echo '<tr><td>'.$names[$i].'</td><td align=center><b>'.$kolvo[$i].'</b></td></tr>';
}
//дописываем конец таблицы
echo '</table>';
//ссылка на меню
echo '<p align=center><a href=index.html>-= Н а з а д =-</a>';
}
else //иначе, если посетитель переходит на какую-либо страницу...
{
$fp = fopen('top.dat','w'); //...открываем файл данных на запись
//цикл перебора всех строк файла
for($i=0;$i<=count($top)-1;$i++)
{
//разделяем все строки по массивам
list($names[$i],$links[$i],$kolvo[$i]) = explode(':',trim($top[$i]));
//если раздел, в который осуществляется переход, записан в файле данных
if (trim($links[$i]) === trim($page))
```

```
$kolvo[$i]++; //пополняем счетчик кликов для этого раздела
fwrite($fp,$names[$i].':'.$links[$i].':'.$kolvo[$i].chr(13).chr(10)); /*записываем новые данные в файл top.dat*/
}
fclose($fp); //завершаем работу с файлом данных top.dat
Header('Location: '.$page); //переходим на указанную страницу
}
?>
```

Сначала мы проверяем, передан ли сценарию параметр **page**, если нет, мы прекращаем выполнение сценария. Если значение параметра **page** равняется **no**, то это означает, что пользователь хочет просмотреть статистику, а не перейти на какой-либо раздел. Для того чтобы отобразить эту информацию, мы считываем все строки файла в массив **$top**. Каждый элемент массива содержит информацию об одном разделе. Чтобы разделить эту информацию, мы в цикле выполняем такую строку:

```
list($names[$i],$links[$i],$kolvo[$i]) = explode(':',trim($top[$i]));
```

Здесь каждая строчка файла (элемент массива) разбивается на три элемента, соотносящихся с массивами **$names**, **$links** и **$kolvo**. После этого массив **$names** будет содержать такие значения:

```
Фотографии
Книги
Игры
Ссылки
Гостевая книга
```

Массив **$links** будет содержать такие значения:

```
fotos.html
books.html
games.html
links.html
guests.html
```

В массиве **$kolvo** будут содержаться числа, которые соответствуют количеству переходов на соответствующие разделы. Изначально все элементы будут равны нулю.

После того как все значения рассортированы по соответствующим массивам, мы начинаем выводить информацию о рейтинге в таблицу (**рис. 2**). Как видно из рисунка, мы выводим имя раздела и количество переходов на этот раздел. Возникает вопрос: зачем хранить ссылки на разделы в массиве **$links**? Очень просто: массив **$links** требуется для сравнения имени страницы, на которую переходит посетитель, с именами страниц, которые хранятся в файле данных. При совпадении имен мы пополняем счетчик соответствующего раздела.

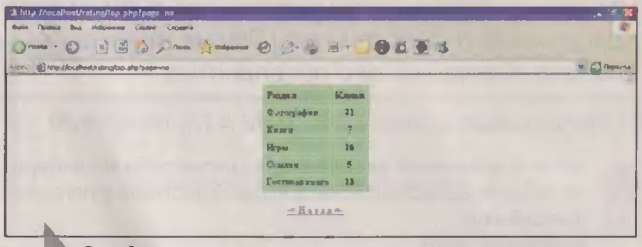


Рис.2

Последний возможный вариант работы сценария — это когда параметр **page** определен, но равен не **no**, а содержит имя страницы, на которую необходимо перейти. Здесь все аналогично процедуре вывода рейтинга: после того как вся информация находится в массивах, мы увеличиваем счетчик переходов при нахождении совпадения в массиве **$links** и параметра **$page**. После этого мы перемещаем посетителя на нужную страницу с помощью последней строки сценария:

```
Header('Location: '.$page);
```

Имя страницы, на которую необходимо осуществить переход, мы получаем из параметра, переданного через ссылку в адресе.

Per ASPera ad astra

Владимир ДУБИЦКИЙ

Все это время мы разбирались, как с помощью технологии ASP.NET написать электронный каталог программного обеспечения. Общие вопросы мы обсудили, перешли к программированию. А сейчас победно завершим сие предприятие.

Продолжение, начало в MK, №48 (427), № 49 (428)

Выделите компонент **GridView1**, в списке событий выберите событие **SelectedIndexChanged** и добавьте в него следующий код:

```
protected void
GridView1_SelectedIndexChanged(object sender,
EventArgs e)
{
try
{
//Получаем имя файла
string f =
GridView1.SelectedRow.Cells[4].Text.Trim();
//Увеличиваем количество закачек
string q = "UPDATE dani SET col=col+1 WHERE fname='" + f
+ "'";
SqlDataSource1.UpdateCommand = q;
SqlDataSource1.Update();
//Генерируем ссылку на файл
string l = "prfiles/" + f;
//Перенаправляем запрос по новому адресу
Page.Response.Redirect(l);
}
catch (Exception exc)
{
//Выдаем сообщение об ошибке
Page.Response.Write(exc.Message);
Page.Response.End();
}
}
```

Как видите, мы получаем имя файла и генерируем относительную ссылку. Для того чтобы она работала, нужно в каталоге, где находится скрипт (C:\Inetpub\wwwroot\Ecat) создать каталог **prfiles**, в котором и будут находиться файлы программ. Потом нужно запустить оснастку *Internet Information Services* и в виртуальном каталоге **Ecat** создать виртуальный каталог **prfiles**, который будет ссылаться на реальный каталог **prfiles**. Чтобы связать виртуальное с реальным, выделите **Ecat**, щелкните на нем правой кнопкой мыши, выберите пункт меню **Создать > Виртуальный каталог** (рис. 1) и выполните все указания мастера. Не забудьте разрешить запись и чтение в каталог **prfiles** другим пользователям.

Дальше выделяем компонент **Menu1** и выбираем событие **MenuItemClick**. Здесь пишем следующий код:

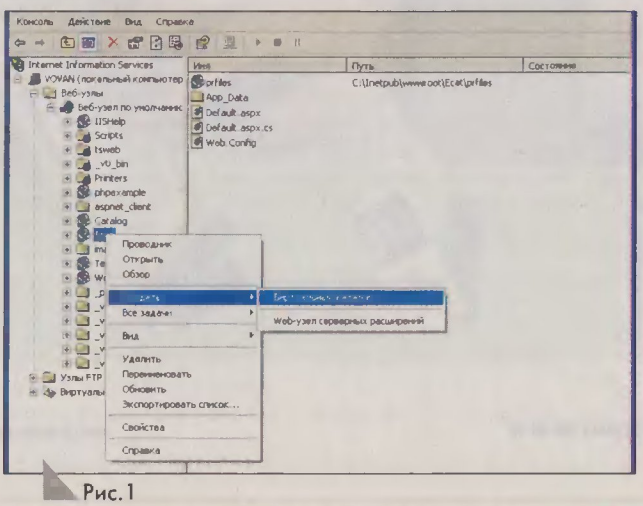


Рис. 1

```
protected void Menu1_MenuItemClick(object sender,
MenuEventArgs e)
{
try
{
//Выводим на экран программы из указанной категории
string q = "SELECT * FROM dani WHERE type='" + Menu1.Se-
lectedValue + "'";
SqlDataSource1.SelectCommand = q;
SqlDataSource1.Select(new
DataSourceSelectArguments());
}
catch (Exception exc)
{
Page.Response.Write(exc.Message);
Page.Response.End();
}
}
```

И наконец добавляем событие **Button1_Click** для кнопки:

```
protected void Button1_Click(object sender, EventArgs
e)
{
try
{
//Ищем программу
string q = "SELECT * FROM dani WHERE nazva LIKE '%" +
TextBox1.Text + "%' AND type='" + Menu1.SelectedValue +
"'";
SqlDataSource1.SelectCommand = q;
SqlDataSource1.Select(new
DataSourceSelectArguments());
}
catch (Exception exc)
{
Page.Response.Write(exc.Message);
Page.Response.End();
}
}
```

Вот мы и написали первый скрипт. Перейдем ко второй части нашей программы. Выберите пункт меню **Website > New Item**. В окне **Add New Item** выберите шаблон *Web Form* и назовите файл **add.aspx**. Добавьте следующие компоненты:

- ✓ **TextBox1** — имя пользователя;
- ✓ **TextBox2** — пароль;
- ✓ **FileUpload1** — компонент, предназначенный для загрузки файлов на сервер;
- ✓ **TextBox3** — описание программы;
- ✓ **TextBox4** — название программы;
- ✓ **DropDownList1** — выбор типа программного обеспечения. Для добавления новых элементов используется свойство **Items**. Значения свойств **Text** и **Value** такие же, как у компонента **Menu1**;
- ✓ **Button1** — кнопка для отправки запроса на сервер;
- ✓ **SqlDataSource1** — такой же, как и для предыдущего скрипта.

Код этой страницы следующий:

```
<%@ Page Language="C#" AutoEventWireup="true"
CodeFile="add.aspx.cs" Inherits="add" %>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0
Transitional//EN"
```

```
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transition-
al.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" >
<head runat="server">
<title>Untitled Page</title>
</head>
<body>
<form id="form1" runat="server">
<div style="text-align: center">
<!--Создаем компонент SqlDataSource-->
<asp:SqlDataSource ID="SqlDataSource1" runat="server"
ConnectionString="<%$ ConnectionStrings:CatalogCon-
nectionString %>"
SelectCommand="SELECT dani.* FROM
dani"></asp:SqlDataSource>
<br />
<!--Создаем текстовые поля для имени и пароля-->
Имя
<asp:TextBox ID="TextBox1"
runat="server"></asp:TextBox>
Пароль
<asp:TextBox ID="TextBox2" runat="server"
TextMode="Password"></asp:TextBox><br />
<br />
Имя файла
<!--Создаем компонент FileUpload-->
<asp:FileUpload ID="FileUpload1" runat="server"
Width="314px" /><br />
<br />
Описание<br />
<!--Создаем текстовые поля, в которых указываются опи-
сание и название программы-->
<asp:TextBox ID="TextBox3" runat="server"
Height="100px" TextMode="MultiLine"
Width="381px"></asp:TextBox><br />
Название<br />
<asp:TextBox ID="TextBox4" runat="server"
Width="379px"></asp:TextBox><br />
Тип программного обеспечения
<!--Создаем компонент DropDownList-->
<asp:DropDownList ID="DropDownList1" runat="server"
Width="171px">
<asp:ListItem Value="o">Офисные приложе-
ния</asp:ListItem>
<asp:ListItem Value="u">Утилиты</asp:ListItem>
<asp:ListItem Value="g">Игры</asp:ListItem>
<asp:ListItem Value="d">Другие</asp:ListItem>
</asp:DropDownList><br />
<br />
<!--Создаем кнопку отправки данных на сервер-->
<asp:Button ID="Button1" runat="server" OnClick="But-
ton1_Click" Text="Добавить" /></div>
</form>
</body>
</html>
```

Визуально эта страница выглядит как на рис. 2. Дальше нам нужно добавить событие Button1_Click, в котором пишем следующий код:

```
protected void Button1_Click(object sender, EventArgs
e)
{
try
{
//Проверяем имя, пароль и наличие файла
if (TextBox1.Text == "Vova" && TextBox2.Text == "pass"
&& FileUpload1.FileName != "")
{
//Если такого файла нет, то добавляем его в архив
if(!File.Exists("C:\\Inetpub\\wwwroot\\ECat\\prfiles
\\" + FileUpload1.FileName))
{
//Определяем тип программного обеспечения
string t = DropDownList1.SelectedValue;
//Определяем название
string n = TextBox4.Text;
```

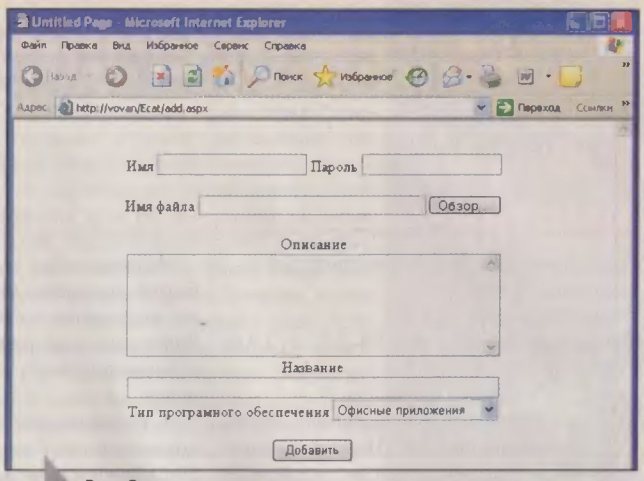


Рис.2

```
//Меняем ' на ''
n = n.Replace("'", "''");
//Получаем описание программы
string op = TextBox3.Text;
op = op.Replace("'", "''");
//Получаем имя файла
string fn = FileUpload1.FileName;
fn = fn.Replace("'", "''");
//Генерируем текущую дату
string d = DateTime.Today.ToString();
//Определяем размер файла
string l =
((double)(FileUpload1.PostedFile.ContentLength /
1024)).ToString();
//Создаем запрос
string q = "INSERT INTO dani(type,nazva,opys,fname,da-
ta,col,flen) VALUES('" + t + "','" + n + "','" + op +
"','" + fn + "','" + d + "',0," + l + ")";
//Копируем файл на сервер
FileUpload1.PostedFile.SaveAs("C:\\Inetpub\\wwwroot\
\ECat\\prfiles\\" + FileUpload1.FileName);
//Заносим информацию в базу данных
SqlDataSource1.InsertCommand = q;
SqlDataSource1.Insert();
}
else
{
Page.Response.Write("Такой файл уже существует");
Page.Response.End();
}
}
else
{
Page.Response.Write("Неверный пароль/логин или неука-
зан файл");
Page.Response.End();
}
}
catch (Exception exc)
{
Page.Response.Write(exc.Message);
Page.Response.End();
}
}
```

Вот мы и закончили наш проект. Напоследок поговорим о достоинствах и недостатках данной технологии. К ее преимуществам можно причислить автоматизированную генерацию HTML-страниц, широкий набор готовых web-компонент, возможность использования огромного арсенала классов, составляющих библиотеку .NET Framework. При наличии Visual Studio процесс разработки проходит быстро и легко. Но, к сожалению, за все продукты фирмы Microsoft надо платить, и наш случай не исключение. К тому же автоматизация лишает нас свободы и абсолютного контроля за тем, что мы делаем. Впрочем, альтернативное решение всегда найдется, и даже не одно. А стоит ли вам использовать эту технологию, это уж определите сами.

Карьера кокаинового короля

YAROSLAVOS

Разработчик: Radical Entetaiment
Издатель: Vivendi
Жанр: 3rd person action
Системные требования: P4-2.8, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб 3D Card

Эту статью вполне можно было начать с описания фильма. Шедевр мировой киноиндустрии, режиссер Брайан Де Пальма, сюжет авторства Оливера Стоуна, Аль Пачино в главной роли... Нет, кино надо смотреть. Просто смотреть.

Тем более, что игра и фильм в данном случае представляют две абсолютно разные реалии. И дело не только в фантастическом спасении Тони из осажденного особняка и обрыве большей части сюжетных линий фильма. Сам главный герой у создате-

лей **Scarface**, несмотря на все старания, живым не получился. Да, прогресс по сравнению с остальными представителями жанра в наличии — наконец-то мы играем за что-то целостное. Своя манера одеваться, разговаривать и вести дела. Это тебе не тупые убийцы из GTA и даже не паинька Том из Mafia. Однако дальше внешних признаков человечности разработчики не пошли. Тони стильно одевается, активно жестикулирует, но он всего лишь машина. Всю игру он будет делать две вещи: убивать и зарабатывать деньги. Что, в общем-то, учитывая профессию Тони, сливается в одно целое... Однако обо всем по порядку.

История Тони Монтано — именно таково полное имя нашего героя — это история крови, денег и тщеславия. Весной 1983-го Монтано вместе с тысячами других беженцев с Острова Свободы прибыл в американский порт Мирлэй-Харбор. Как и у других кубинцев, не имевших в Америке хоть сколько-нибудь состоятельных родственников, то есть, как и у большинства эмигрантов, перспективы Тони открывались незавидные — койка в переполненном лагере для беженцев и бесконечное ожидание, прерываемое вспышками насилия: то одни других ножами полосовать начнут, то вообще бунт всего лагеря.

Монтано выбрался. В этом ему помог его хороший друг. Друзья друга — на воле и к тому же влиятельные люди. А у влиятельных людей всегда есть враги. В том числе и в лагере. Один зарезанный коммунист — не такая уж большая плата за свободу.

А дальше был Майами. Город пляжей, баров, красивых машин и кокаина. Именно последнее стало промыслом Тони. Благодаря выдержке, расчетливому уму и безжалостности Монтано быстро поднялся.

Однако никому еще не удавалось продержаться на этом месте слишком долго. Наркотики и деньги легко вскружат голову кому угодно, а когда стоишь на верхушке горы из людских костей, это чревато падением. Даже Монатно с его стальной волей падения избежать не удалось.

Действие игры начинается именно в том месте, где закончился фильм. Финальная сцена полностью повторяет киношную. Вот только... Мы же знаем, когда надо обернуться, чтобы не погибнуть от выстрела в спину, верно?

Прорываясь сквозь толпы врагов, сея в их рядах смерть и разрушение, Монтано пробивается к гаражу и уносится с места побоища на одной из своих сверхдорогих машин.

Некоторые говорили, что он истек кровью за рулем, а другие — что команда убийц все-таки достала Монтано и ему пришлось долго орать от боли под пытками в подвалах поместья Сосы (Sosa), одного из самых влиятельных людей Западного Полушария. Одного из тех, кому Тони перешел дорогу.

Однако время показало, что все было не так. Монтано выжил. И не просто выжил — он нашел в себе силы начать с начала. С самого дна — продавать малые партии кокаина уличным дилерам, угонять машины и расстреливать членов конкурирующих уличных банд из-за угла. Братья Диаз, Госпар Гонзалес, Начо — всем им придется умереть, только чтобы освободить дорогу к Сосе. Чтобы дать возможность Монтане выпустить мозги этому ублюдку, оставить его ухоженное тело питать воронов и крыс...

Итак, задача игры — восстановить империю Тони. Для этого потребуются деньги. Много денег. Основным источником оных станет продажа наркотиков.

Забудьте ту схему, что была нарисована в GTA и Mafia. В мире Scarface правит порошок. Обдирание бакалейщиков и рэкет мясных лавочек — вчерашний день. Любая недвижимость, будь то музыкальный магазин или суши-бар, это всего лишь прикрытие для торговли кокаином.

Игра двигается по довольно примитивной схеме — купил товар, продал товар и заработал деньги. Купил большую партию товара, продал его и заработал еще большие деньги, за которые опять же покупаешь еще большее количество наркоты. И далее по цепочке. Причем нельзя сказать, что это утомляет. Напротив — с увеличением сумм, объемов товара и рисков становится все интересней, геймплей как будто раскручивается по спирали.

«Мясное» начало (автомат с бесконечным боезапасом и прущие изо всех щелей враги) сменяется ленивыми поездками по городу — необходимо восстановить парочку старых контактов. Затем первая купленная недвижимость и первая вырезанная банда.

А затем и свежеприобретенная партия кокаина. Тут и появляется вопрос: а кому продавать, собственно говоря? Можно, ко-

нечно, продать весь товар по заниженной цене в одной из своих точек. Но гораздо выгоднее — правда, сложней и рискованней — спихнуть всю дурь мелкими партиями уличным дилерам. Однако тут стоит учесть, что дилеры — это представители уличных банд, то есть тех, с кем мы будем воевать на протяжении всей игры. Цена партии и вообще возможность того, что дилер согласится торговать с вами напрямую, зависит от ваших отношений с бандами. Если у вас высокий показатель **Gang Heat**, то впору задуматься о его понижении посредством пожертвования энного количества бабок в пользу озлобленных на вас коллег по ремеслу.

В отличие от других представителей жанра, Scarface предоставляет уникальную возможность в большинстве случаев избегать кровопролития. Для этого с приставшим к вам уличным хулиганом или с чересчур внимательным к вашим темным делишкам полицейским надо всего лишь поговорить. Та же система работает и при сделках с поставщиками и покупателями кокаина. Представлено все это в виде мини-игры на реакцию. Причем можно как добиться сверхуспеха — купить много товара по заниженной цене, так и наоборот — лажануться и получить вместо порошка пулю между глаз.

Если с вами случилось последнее, то вы потеряете всю наличку и наркотики. Чтобы избежать такого неприятного расклада, вовремя переводите весь порошок в условные единицы и кладите заработанную сумму в банк — кроме сохранения кроваво заработанных денежек депозит даст возможность сохранить продвижение по сюжетной линии, которое, кстати, связано не только с завоеванием районов Майами. Повышение уровня репутации (**Reputation Level**) становится возможным после достижения оп-

ределенного количества очков репутации, которые даются за успешное выполнение заданий, покупку недвижимости и экзотики (**Exotics**).

А вот на последнем остановимся поподробнее. Экзотика — предметы роскоши, которые покупает

Тони, когда некуда девать кокаиновые деньги. Вещи достаточно разноплановые — начиная от предметов интерьера и заканчивая живым тигром и личным наемным убийцей. В понятие экзотики также входят достаточно обширный автопарк и набор водных средств передвижения.

Кроме возможности дальше следовать основной сюжетной ветке игры, повышение репутации дает доступ к новым видам вооружения, возможность покупать большие партии кокаина и новые экзотические вещи.

Что в игре разочаровывает, так это боевка. И дело не в оружии — оно достаточно разнообразно, есть и возможность апгрейда. Враги однообразны, многочисленны и довольно тупы — любой бой сводится к выбору удачной позиции и последующему методичному истреблению вражеских чурбанчиков без каких-либо реальных опасностей для собственного здоровья. Да, расчлененка, да, реки крови и горы скрюченных трупов — но все это начинает надоедать после второго десятка вырезнных банд. Как было сказано выше, AI конкурентов оставляет желать лучшего. Единственный прием, на который они способны, это по поводу и без отскакивать и прокатываться по земле пару метров — что никоим образом не помешает вам всадить во вражину порцию свинца, как только он встанет с четверенек, или дать обратный ход и раскатать ненавистную кучку полигонов по асфальту.

Супостаты доставляют неприятности, когда выполняешь курьерскую или другую связанную с перевозками миссию — гаденыши не преминут обстрелять проезжающую мимо машину. А когда маршрут пролегает через территории нескольких десятков конкурирующих банд... Особенно обидно становится (личный опыт!), когда тебе сжигают тачку с десятью миллионами долларов уже на подъезде к банку.

Кроме бандюков нам время от времени придется встретиться и с полицейскими. В отличие от остальных игр жанра, в Scarface копов достаточно просто «сбросить с хвоста». А чтобы они вообще не особо активно реагировали на вашу деятельность, то есть позже приезжали на места перестрелок и не открывали огонь сразу, лишь только вы замаячите в поле их зрения, достаточно держать показатель **Cop Heat** на низком уровне. Осуществляются эти махинации опять же жертвованием финансов, только на этот раз в пользу защитников закона и правопорядка.

Кроме того, вражины достаточно метко стреляют. Если попадания из стрелкового оружия удается избежать при помощи нехитрых тактических маневров а-ля бег по кругу, то когда в супостатские лапы попадает гранатомет, единственным шансом остается расстрелять подонка издалека. И последняя лажа связана с закрытыми помещениями — враги очень любят сидеть в засаде за дверным косяком, а при входе в помещение камера зачастую принимает неудобное расположение (следствие мультиплатформенной природы игры) и, пока сориентируешься, оппонент успевает хорошенько наполнить организм главного героя свинцом.

Ну, какой же современный экшен может обойтись без slo-mo или хотя бы его аналога? Здесь эта уже успевшая изрядно намозолить глаза фича называется «слепая ярость» (**Blind Rage**). Когда главный герой входит в это состояние, камера переключается в режим от первого лица, боезапас текущего оружия не ограничивается, и здоровью вражьи пули вредить перестают. Более того — за каждое попадание в несчастного супостата ваш собственный хелс-бар пополняется. Все это безобразие длится несколько секунд, за которые вполне можно перемочить наседающую толпу конкурентов.

Несмотря на все недостатки, Scarface затягивает — возможно, свою роль сыграло удачно выбранное время выпуска (особых гигантов жанра в последние месяцы что-то не видно), а может — продуманность игры. Одна только возможность вызвать любую машину из весьма обширного автопарка Монтаны в любую точку города очень ускоряет процесс восстановления криминальной империи.

Единственный действительно ощутимый минус игры — это ее графика. Визуально «Лицо со шрамом» очень напоминает GTA: Vice City, и это не только из-за солнечных пляжей и любительниц носить бикини. Графический уровень Scarface так и остался где-то в конце двадцатого века — на заре двадцать первого. Угловатые модельки, некрасивые текстуры, малополигональные клешни вместо рук и кукольная анимация персонажей. Отсюда же и проваливающиеся в стены трупы и особо хитрые бандюганы, умеющие просовывать автомат сквозь стены.

Мир игры мертв — здесь, кроме главного героя, вы не встретите особо харизматичных личностей, да и заняться после прохождение сюжетной линии

особо нечем. Зато просторов для исследования действительно много — здоровенный Майами и несколько близлежащих островов, плюс огромнейшие водные просторы. Однако для исследования последних придется обзавестись скоростной и, желательно, оснащенной пулеметом лодкой, поскольку территорию вокруг кокаиновых островов очень полюбили колумбийские пираты. А если вашу лодку потопили, то вплавь до берега добраться не получится — после десяти секунд барахтанья в теплой курортной водичке вас (девяносто процентов из ста) сожрет акула.

Саундтрек. Честно говоря, после просмотра вступительных титров, а именно — той их части, где шла речь о музыкальных группах, сотрудничающих с создателями Scarface, моя челюсть совершила закономерный рывок к полу. Тут тебе и хэви, и рэгги, и кантри — десятки золотых хитов грандов мировой музыки.

Подводя итоги, можно сказать только одно — всем фанатам жанра однозначно играть. Оно того стоит.

GEMBIRD®
Акустичні системи
Найяскравіший звук!
WCS-YF-1A
WCS-IHOO MT5.1
WCS-700
WCS-606G
SPK201
Ексклюзивний дистриб'ютор на території України
ТОВ «Джі Ем Бі Україна»
8 (044) 592 73 25
www.gembird.ua

Беседка «Моего компьютера»

Трурль
reader@mycomp.com.ua

Ну так что же рассказать о зиме?
То она как серебро, то как медь.
Это холодно, когда без огня,
А кому-то холодно без меня.
Ю. Визбор

Так давайте же согревать и греться.

Уважаемые читатели, вы помните, какими обычно бывают предновогодний и постновогодний выпуски «Беседки»? Те, кто с нами уже не один год, припоминают, правда? Остальным рассказываю.

Новогодняя анкета!

Мы даем возможность высказаться лучшим людям, причастным к созданию журнала. А то весь год они связаны рамками тематических статей (это авторы) или тесными страницами «Беседки» (это активные читатели).

Но этот нарисованный околожурнальный круг неполон. Кого в нем не хватает?

Вас! Именно вас! Читателей!

Ведь именно вы наши главные заказчики, вдохновители, читатели, ругатели, хвалители, покупатели. В этом году мы даем возможность высказаться всем! Рассказать о себе, поговорить за жизнь. Ведь все вы люди интересные, вам есть что рассказать, да и послушать других вы тоже умеете.

Итак, в этот раз **любой читатель и автор** может ответить на нашу анкету. И сделать себе новогодний **подарок** — увидеть свое имя (фамилию, ник) на страницах журнала. Если захотите, то и e-mail ваш укажем, только предупредите об этом. А уж те, кто в «Беседке» в прошедшем году «засветился», так вы просто обязаны подтвердить свою прописку.

Итак.

НОВОГОДНЯЯ АНКЕТА

1. Как вы стали МК-шником?

2. Чем вам запомнился прошедший год?

3. Ваша самая большая удача, достижение?

4. Самая ценная программа, которая была установлена на вашем компьютере за прошедший год?

5. «Если бы я был главным редактором МК, то я бы...»

6. «Произошла со мною в 2006-м году такая история:...»

7. Ваши пожелания всем хорошим людям.

Естественно, ответы ожидаются с компьютерным уклоном, так как на более общие темы можно говорить бесконечно.

И еще учитывайте, что новогодние номера МК делаются наперед, так что не растягивайте удовольствие, напишите нам до конца недели. Хорошо?

Адрес? Привычный — **reader@mycomp.com.ua**.

Стоит ли компьютер мессы?

Какую цену можно заплатить юному энтузиасту за право порабо... поиграть часик на компьютере, пока никого нет дома?

Этот вопрос мы задали несколько номеров назад. Сложность ситуации была в том, что ребенку папа запрещает бесконтрольно пользоваться компом. Запаролил БИОС и считает, что ситуация под контролем.

Мы спросили разрешения у МК-шного сообщества на раскрытие тайн снятия пароля, ведь главное было не в технической сложности ситуации, а в ее непростоте моральной. В прошлой подборке писем наблюдалось равенство одобрений и осуждений. А вот подоспели и новые мнения.

«ЗА»

1. *«Здравствуй, Трурль. Пишу я тебе по поводу того мальчика, которому запретили включать комп. Я считаю, что все-таки нужно ему обойти защиту отца. Вот если ему рассказать, то, может, он чего научится и будет других этому учить...*

Кстати, меня удивило решение отца именно таким способом ограничить доступ к компу. Я знаю, что очень часто родители просто забирают шнур питания. А нерадивые дети бегут в ближайший магазин за шнуром или к другу (если он, конечно, хочет остаться совсем без шнура). Видимо, родители уже это все узнали и решили перейти к более радикальным мерам». **VegaSpu**

2. *«Трурль, привет! Тут один человек спрашивал, как сбросить пароль, установленный в БИОСе. Отвечаю: На xxx есть специальный yyy, в мануале он должен быть указан. А что по поводу того, стоит ли обманывать отца, отвечу — да, стоит! Неча издеваться над человеком».* **Vassallog**

3. *«Обращаюсь я, собственно говоря, вот зачем: не так давно тут обращались с вопросом, как обойти пароль БИОСа. Как? — Да просто... [цензура]! А способа программного я не нашла. Да и не надо.*

А тому пользователю лучше просто **договориться** *с родственником».* **FLARE**

«ПРОТИВ»

1. *«Привет, Трурль! Тут один читатель недавно спрашивал, как можно в обход отцовской бдительности получить доступ к ПК. Вообще-то я против этого, но, тем не менее, помочь хоть ссылкой могу. Я тут лазил по Сети и нашел вот что: XXX».* **Bob R.**

«Можно быть или ЗА, или ПРОТИВ. А тут я не пойму...» **Трурль**

«Ладно. Я ПРОТИВ». **Bob R.**

2. *«Привет, МК-шники. Хочу выразить свое сильное мужское и будущее отцовское ПРОТИВ помощи PAUL-ю, который хочет незаметно пользоваться компьютером. Почему?*

Расскажу небольшую историю.

У меня в Асе очень красиво заполнена инфа, и поэтому мой номер находят много девчонок, желающих познакомиться, как правило, несовершеннолетних.

Пару минут пообщавшись, они зачастую отправляются в игнор. Вот и на днях ко мне опять такая постучалась, но этот случай оказался уникальным — той девочке было... 11 лет!!! (Как она потом призналась.) И знаете, про что она спрашивала? Про секс! Я, конечно, как мог, объяснил, что ей еще рано об этом говорить. Но если этот ребенок имеет неконтролируемый доступ в Интернет, да еще и умеет им пользоваться, то можно только гадать, чему она там научится от других...

Уважаемые родители! Контролируйте времяпрепровождение вашего чада за компьютером. Оно, конечно, развивающее, да вот в какую сторону — это вопрос.

З.Ы. У нас в городе был случай, когда малыши по 9-10 лет, наигравшись в компьютерном клубе в GTA, вышли на улицу и кирпичом разбили голову первому попавшемуся им бомжу. К чему это я? Да к тому, что мы тоже ведь виноваты...» **MeDVedar**

Защитников взлома пока больше, но у противников, согласитесь, аргументы весомее. Так что ситуация пока остается открытой.

Наш Интернет

Как привлечь внимание к своему сайту? Чтобы его адрес для начала опубликовали в «Беседке», народ разок зашел посмотреть, а дальше... как уж у автора таланта хватит.

Можно свой сайт расхвалить. Законное дело, но очень уж привычное. Все веб-мастера хорошие по определению, просто об этом некоторые браузеры не знают.

Можно разругать сайт. Тоже метод. Только эффективность его труднодоказуема.

А можно вообще не говорить о его «недостоинствах» и «достатках». Вместо этого прислать письмо и честно пожаловаться на тяготы жизни: «мой сайт ломанули»!!!

И тут появляются вопросы. Вот все хакеры «из принципу» хотят взломать сайт Майкрософта. Для самоутверждения. Ну и наделать мелких гадостей втайне любимой фирме. А вот первый сайт совершенно не_знаменитого юзера? За что?

Непроизвольно получается отличный пиаровский прием, не находите?

«Привет, Трурль. Как дела? Хорошо?

А вот у меня было плохо. Нашел я себе хостинг и доверчиво стал им пользоваться. Живу в Коломые, город не очень большой, но сайтов о нем и «на нем» много. Вот решил я сделать что-то типа поисковика. Сделал (на Java Script). Машина работала около 3 дней. Потом начали удаляться файлы, вноситься нецензурные фразы и т.п. Потом я заметил появление страничек хакерского состава. С e-mail'а пишутся письма... короче, завал. Забил в звон. Давай менять пароли, доступы.

В общем, проблемы были, но это в прошлом. Главное, МК-шники, что доверять паролям, которые вам даются автоматически, нельзя. И еще не ставьте одинаковые пароли на разные услуги типа: E-Mail, Hosting, ICQ.

Ну и, конечно, адрес жервы — сайта www.search-ko.ho.com.ua.

И еще, Коломыяне, отзовитесь на e-mail shevchenkser@rambler.ru. *Интересно, МК-шников в Коломые много? Потом отправлю вам статистику!»* **Serhio**

А поговорить?

Вот приходят в «Беседку» письма читателей о помощи. Часто они заканчиваются призывом: спроси там, у народа, может, кто знает, как горю помочь? Тут все зависит не столько от сложности вопроса, как от того, удалось ли вопрошающему внятно пересказать суть проблемы. Тогда начинаешь понимать, каким способом помочь человеку.

Вот приходят в редакцию письма от авторов. Часто они заканчиваются вопросом, а не было ли откликов на мою статью? Что читатели о ней думают? Стоит ли продолжать тему?

Так вот, очень часто бывает, что читатели задают вопросы на такую тему, на которую лучше всех ответил бы конкретный автор, уже написавший по ней несколько статей. И ему будет приятно внимание, и вам польза.

Чаще пишите нашим авторам. Если что случается, проглядите ваши МК-шные архивы. Найдите там самого компетентного специалиста по вашей проблеме и спросите напрямую. Чаще всего его e-mail в статье будет. А если вдруг не окажется — подскажем.

Школа юного шамана

Все знать невозможно. В случае с компьютером, так же как и в случае с познанием законов мироустройства, человек полагается на интуицию, на удачу и на проверенные шаманские приемы. Да и то, что получилось один раз, не обязательно получится во второй. Правда, ведь? Материалисты докомпьютерной эпохи могут не отвечать.

А все остальные знают, что иногда нужно пробовать методы, нигде не документированные, но однажды сработавшие. Вот многие с высокой эффективностью используют метод плевания через левое плечо при встрече с черной кошкой. Объяснить механизм его действия можете?

Правильно говорите: а зачем его понимать, лишь бы действовало...

«Привіт! Давно збирався тобі написати, і все ніяк не вдавалося. Коротко про себе. Сам я з **Луцька**, *зараз навчаюся в Києві в НАУ на факультеті систем управління. Журнал почав читати рік назад завдяки своєму другові, який дав декілька старих номерів. МК мені одразу сподобався. Згодом, у квітні, у мене з'явився власний комп'ютер. Я надаю перевагу статтям про залізо і софт.*

При нагоді хочу розказати про один випадок з життя. У мене стоїть стара добра ХРюша. Якось мені потрібно було дістати з дискети важливу інформацію, але при відкритті через «Мой Компьютер» (не журнал) система зависала. Чого я тільки не пробував, доки не дійшов до такого методу: заходжу в «Свойства диска A:», на закладці «Сервис» ставлю галочки на **перевірку і виправлення помилок**, *вставляю дискету і натискаю OK.*

Після перевірки дискетка спокійно відкривається.

Сподіваюсь, моя порада допоможе. Результат не гарантую, але спробувати можна». **Georgiy**

Секретная лаборатория

Дано: установлен на компьютере винчестер. Сначала он неисчерпаем, бесконечен. Затем постепенно места начинает не хватать. Вскоре полный завал: то ли все подряд стирать-чистить, то ли бежать в магазин... Обратите внимание, в данной ситуации размер винта не указывается. Потому что это не имеет совершенно никакого значения.

Из данного положения выводится **Закон конечности цифрового бытия:** достаточных по объему винчестеров не бывает.

Следствие 1: все там будем...

Следствие 2: это еще когда будет...

Какое из следствий вам ближе по разумению?

Природный оптимизм следует слегка рассеять напоминанием, что давеча в Беседке один читатель как раз жаловался на недостаток места на винте. И даже не на просто недостаток, а на таинственное похищение свободного пространства.

«Привет, Трурль! Недавно в «Беседке» **Sanch** *спрашивал, куда подевалось место на его HDD.*

Из-за стандартного размера кластера NTFS вряд ли. Для этого нужно тысячи мелких файлов.

Я могу предположить, что в папке System Volume Information после установки ОС создалась точка восстановления, после первой перезагрузки. Это системная папка, и там хранится информация для восстановления системы. Проблема в том, что она находится под защитой ОС и доступ к ней возможен либо из DOS, либо с помощью ERD Commander.

А вообще NTFS «кушает» больше ОЗУ, чем FAT-32, на ней хуже восстанавливаются данные, и MFT берет примерно 6% пространства HDD под свои нужды. ИМХО: сомнительна польза от ее использования на слабых машинах». **Astra**

Редакционный тупик

На десяток тысяч читательских писем ответил Трурль. Как правило, своих слов хватает, чтобы поговорить с читателем.

Но в особых случаях я не стесняюсь обратиться к МК-шникам за помощью.

«Привет, Трурль. Хочу пожаловаться на мир, в данном случае компьютерный. Почему все так превозносят Линукс? Я понимаю: функциональность, надежность, а попробуйте поменять разрешение экрана или установить драйвер модема или еще что-нибудь. Удобных программ для этого мало и их надо искать.

Пусть перечислят хотя бы несколько аргументов перехода на Линукс, кроме того, что это **круто**, **надежно** *и* **бесплатно**...» **Стас Иванов**

Так вот, уже полдня думаю, чего **еще** ждать от операционной системы, кроме крутизны, надежности и бесплатности?

Может, вы подскажете? А то человек так никогда и не познакомится с «Пингвином».

Редакторское З.Ы. Как разглядывание рекламы автомобилей не заставляет вас их покупать, так и наши материалы об альтернативной Не_Виндовс_операционке несут вам только информацию. А добровольный выбор за вами.

Хоккуарий

Что важнее: наличие знания или умение донести его до слушателя?

Достаточно просто высказался по этому поводу **Аристотель**: *«Тому, кто намерен приобрести знание через доказательство, следует не только больше знать начала и считать их более достоверными, чем доказываемое, но для него ничто другое не должно быть более достоверным и более известным, чем начала...»*

Что, неясно? Еще нужны пояснения? Прислушаемся к **Платону**: *«Процесс, имеющий свои корни в способности, такой как проникновение в изначальные "идеи", является реквизитом своего рода для истинной речи».*

Как, и сейчас еще требуется расшифровка? Ну, тогда вспомним **Цицерона**: *«Если речь идет о том, что действительно превосходно, то пальма первенства принадлежит тому, кто и учен, и красноречив. Если мы согласимся назвать его и оратором, и философом, то и спорить не о чем».*

Ну, а если классики вас до сих пор не убедили словом, то, может, наш читатель с ником **Taurus** покажет все на примере?

* * *

Скрипящим сердцем наблюдаю
часов песочных долгий ход.
Да, два ядра, конечно, лучше!

* * *

Я быстро проверяю почту,
по 5 секунд на каждый сайт.
И кто придумал повремёнку?

Цены

Цены

Цены

Зголоднів за потужністю?

Пропозиція для справжніх гурманів

Новітній процесор *Intel® Core™2 Duo* комп'ютеру *artline™X²* розроблено для відтворення все більш складного та реалістичного світу твоїх улюблених ігор, а також для іншого вибагливого програмного забезпечення

artline X²
персональний комп'ютер

Мабуть, вперше в історії персональний компьютер з надзвичайною обчислювальною потужністю на базі двоядерного процесору останньої генерації є водночас економічним з точки зору споживаної енергії та тепла, що виділяє.
Презентуємо потужній ПК *artline™X²* з процесором *Intel® Core™2 Duo* у компактному зручному форматі MicroATX

Intel® Core™2 Duo E6300 processor
ASUS® EAX1600 Pro/TD 256M VGA
512MB DDR2 - PC4200 RAM
DVD-RW X-Multi ASUS®
80GB SATA HDD
ASUS® MB/Chassis
Sound, LAN

2999 грн*
Спеціальна ціна

intel Core™2 Duo inside™
Dual-core. Do more.

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

*До вказаної ціни входить тільки системний блок
Виробництво відповідає вимогам ISO9001, УкрСЕПРО

просто Magic...

Монітори Samsung. Побачити незвичайне в звичайному

Лише уяви...
Супермодель серед моніторів

Лише красива річ може бути дійсно продуктивною та зручною.

Новий монітор **Samsung 971P** – унікальне поєднання стильного дизайну, продуманої ергономіки та відмінної якості зображення. Ергономічна підставка **MagicStand** та функція **MagicRotation** з поворотним екраном гарантують комфортне користування монітором. Додаткової зручності надає можливість прямого підключення через **USB** безпосередньо до монітора.
Відмінної якості зображення досягнуто завдяки оптимальному співвідношенню характеристик контрасту **(1500:1)**, швидкості реакції матриці **(6 мс GTG)** та кольоропередачі.

MagicStand

MagicColor

SyncMaster 971P

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

1500:1 MagicContrast

MagicRotation

6ms

USB 2.0

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