

UPGRADE

<http://upgrade.computery.ru>

hardware

Гибрид фотоаппарата и MP3-плеера

**GeForce4 Ti 4600:
нужен ли вам апгрейд?**

Беспроводной геймпад от Thrustmaster

Лазерный принтер Samsung ML-1440

software

Освобождаем память от резидентов

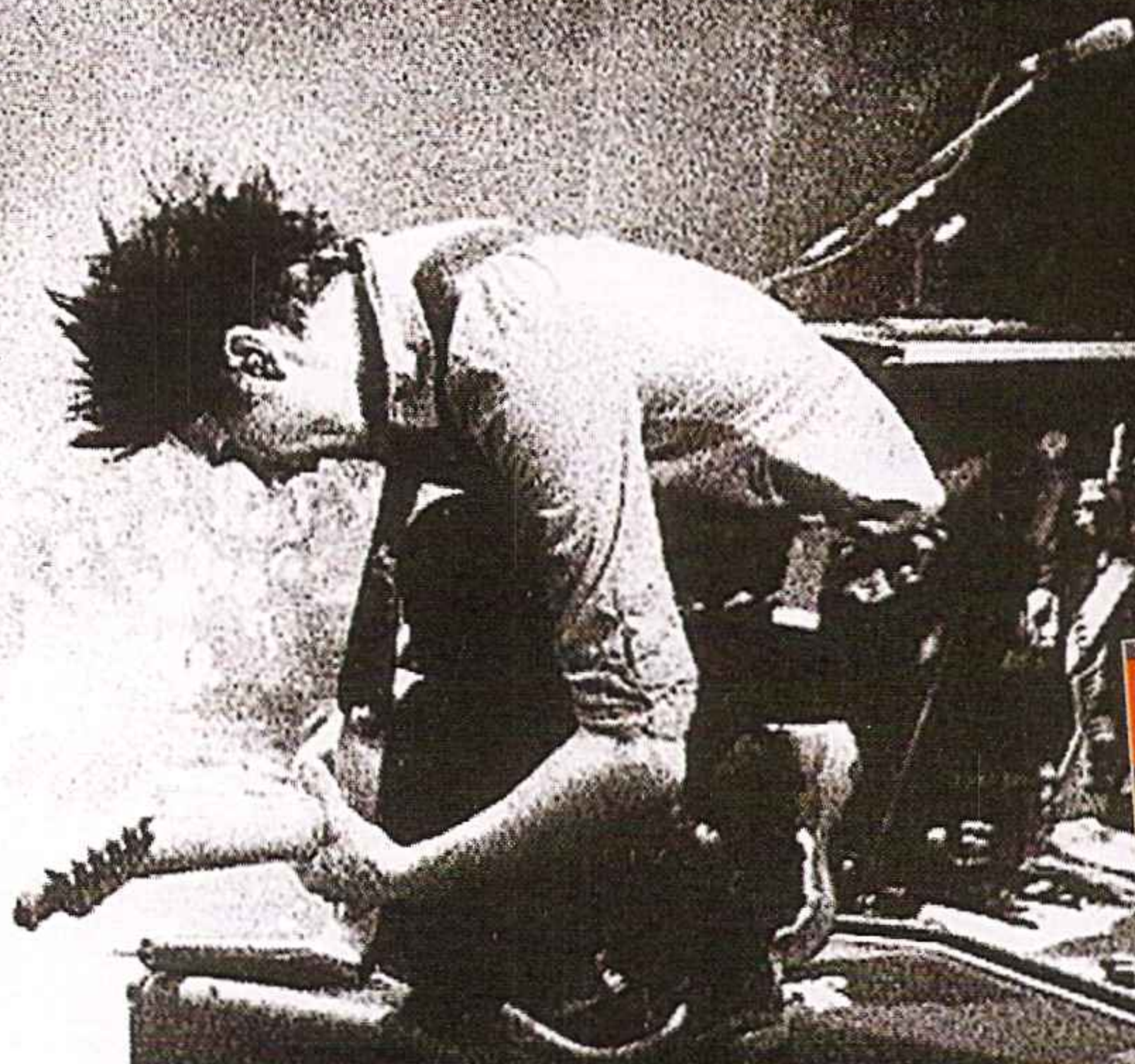
Delphi: учим Windows верности

connect

Россия: деревянный интеллект?

NEW MUSICAL EXPRESS

САМЫЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ПЛАНЕТЫ



ДВА НОМЕРА КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

Компьютерный еженедельник

UPGRADE

<http://upgrade.computery.ru>

#20 (58), 2002

Издается с 1 января 2000 года
Выходит один раз в неделю
по понедельникам

ЗАО «ВЕНЕТО»

Генеральный директор Олег Иванов
Исполнительный директор Инна Коробова
Шеф-редактор Руслан Шебуков

Главный редактор Данила Матвеев
editor@computery.ru

Редакторы hardware Андрей Забелин,
zyaboz@computery.ru;
Сергей Бучин,
ejik@computery.ru

Редакторы software/connect Алена Приказчикова,
lmf@computery.ru
Николай Барсуков,
barsick@computery.ru

Редактор новостей Петр Давыдов,
pdavydov@computery.ru

Корректор Валентина Летунова
Менеджер Иван Ларин,
vano@computery.ru
тестовой лаборатории тел. (095) 246-7666

Дизайн и верстка Екатерина Вишнякова
Иллюстрации в номере Дмитрий Терновой,
Екатерина Вишнякова

PR-менеджер Наталия Калинина,
nik@computery.ru

Отдел распространения Александр Кузнецов,
Игорь Еремин
тел. (095) 281-7837,
тел. (095) 284-5285

Отдел рекламы Евгений Абдрашитов,
eugene@computery.ru
Алексей Струк,
struk@computery.ru
тел. (095) 745-6898

Адрес редакции

119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 22,
тел. (095) 246-4108, 246-7666,
факс (095) 246-2059
upgrade@computery.ru
<http://upgrade.computery.ru>

Журнал зарегистрирован в
Министерстве Российской Федерации по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
Регистрационное свидетельство
ПИ № 77-1085 от 9 ноября 1999 г.

Издание отпечатано

ЗАО «Алмаз Пресс»
Москва, Столярный пер., д. 3,
тел. (095) 785-2990, 785-2999

Тираж. 65 000 экз.
© 2002 Upgrade

Перепечатка материала без разрешения редакции запрещена.
Редакция не несет ответственности за содержание рекламы.
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов.

Старые номера журналов можно приобрести по адресу:
м. "Саволовская", Выставочный компьютерный центр (ВКЦ)
"Савеловский", киоск у главного входа.
Часы работы киоска: понедельник, с 10.00 до 20.00.

Подписка на журнал Upgrade
по каталогу агентства «Роспечать».
Подписной индекс - 79722.

editorial

Remo
Дневник в прямом эфире 4

hardware**новости****новые поступления****новое железо**

Jigarish
Музыкальный комбайнер
Цифровой фотоаппарат / MP3-плеер FinePix 50i 12

Андрей Забелин
Заметкопоглотитель
Диктофон Olympus VN-1800 15

Альберт Алиен
Еще одно бесхвостое
Геймпад Thrustmaster Firestorm Wireless 16

Назгул
Первомайский буквошлеп
Лазерный принтер Samsung ML-1440 18

практикум

Андрей Никулин
Конфликт поколений,
или Когда овчинка стоит выделки 19

техническая поддержка

Сергей Бучин
Вопросы и ответы по железу 22

software**новости****программы**

Николай Барсуков
Вспомнить все 26

Дмитрий Румянцев
Давид и Голиаф 28

Николай Барсуков
Красная папка 32

Николай Барсуков
Полный загруз 33

маленькие программы

Алена Приказчикова
С праздничком! 34

техническая поддержка

Сергей Трошин
Система. Вопросы и ответы 36

connect**новости****технологии**

Бес Сахара
Свет ученья 40

почтовый ящик

Мнения и опыт наших читателей 44

конкурс

Прогресс подвинулся 46



Дневник в прямом эфире

Remo
remo@computery.ru

19-го июня. Пятница.

Чудный жаркий день. После дождя похолодал... тут же около поезда и здорово пропотел. Днем сделал дальнюю хорошую прог улку в моторах... Солнце пекло сильно. Вернулся в 5.45. Читал и писал. Вечером поиграл в кости.
Дневник Николая II. 1915 год

Тот факт, что интернет породил целый спектр ранее не существовавших средств общения (коммуникации, как пишут в умных книжках), ни для кого не секрет. Более того: в течение последних пары лет эти средства коммуникации направились в массы, ими стали пользоваться очень и очень многие, и сейчас они уже достаточно плотно вошли в нашу жизнь.

Другой вопрос, что эти средства коммуникации принадлежат уже ко второму поколению "интернетных" средств общения, причем про первое поколение кое-кто уже начал забывать, а самые молодые пользователи Сети зачастую даже и не знают. Им кажется, что "аська" появилась одновременно с зарождением интернета, что с самого начала количество пользователей этого, в силу каких-то неочевидных причин получившего тотальное распространение на территории нашей страны и постсоветском пространстве, интернет-пейджера исчислялось десятками миллионов, что форумы – это какое-то недоразумение. Пригодное только для того, чтобы задавать вопросы, которые люди разумные относят к категории КТФМ (а эта аббревиатура, между прочим, расшифровывается "Read the fucking manual" – в смысле "Прочтите, наконец, инструкцию")...

Ничего подобного. Еще есть люди в интернете, которые не просто знают, что такое IRC (а это, между прочим, ни что иное, как Internet Relay Chat), но и

активно им пользуются. Жив, несмотря ни на что, Usenet, ставший своеобразным сетевым андеграундом. Конференции Usenet используют в своей деятельности только достаточно продвинутые в вопросах Сети люди, да и то далеко не все, а самые упорные, в массе своей – сетевые старожилы, поэтому самая интересная информация сейчас добывается именно оттуда (очень, кстати, рекомендую – вещь чрезвычайно полезная).

Для более широкой аудитории – фактически для всех вообще пользователей Сети – на данный момент основным средством связи друг с другом является электронная почта. Дальше по убывающей идут всевозможные интернет-пейджеры, чаты, форумы, конференции и прочие средства для создания информационного шума, из которого значительный процент Сети на данный момент и состоит.

Об особенностях общения в Сети можно написать много всего интересного, но речь все-таки сегодня пойдет не об этом. Дело в том, что уже в течение достаточно длительного времени набор средств сетевой коммуникации был вполне даже устоявшимся, и их развитие сводилось исключительно к непрерывному и постоянному усовершенствованию технологий, использующихся для общения. Легка обра стала кнопками, конференции – возможностями выбора смайликов и прочими френечками, гипертексто-



вые чаты вообще превратились в какое-то непрерывное кислотное представление. Появились органично встроенные возможности передачи изображения, потом звука, и, видимо, уже не за горами тот час, когда к сообщению можно будет прицепить хорошо сочетающийся с текстом видеоролик или просто потоковый канал установить... (Теоретически это можно сделать и сейчас, но с практикой пока дела идут не очень.)

В общем, идею вы поняли – набор, непрерывно совершенствуясь, все-таки оставался стандартным. Все смирились с мыслью, что качественные изменения в сетевом общении смогут произойти только тогда, когда принципиально сразу и для всех будет решен вопрос с так называемой "последней милей", ибо именно в это сейчас упирается вопрос дальнейшего развития Сети. Магистральных каналов – заложися, почти вся планета опутана оптоволоконной толщиной в ногу, а степень их загруженности измеряется даже не десятками процентов, а единицами. Последняя миля-с...

Однако недавно выяснилось, что и при нынешнем уровне развития техники можно придумать что-то новое в плане сетевого общения. Имя этому новому – LiveJournal.

Для начала необходимо кратко объяснить, что это такое. Представьте себе ресурс с адресом www.livejournal.com, где всякий желающий может получить себе личный аккаунт. Правда, чтобы сделать это, надо знать пароль, который добывается двумя способами.

Во-первых, можно просто заплатить денег создателям ресурса, и они вам его продадут, причем достанется вам сразу два пароля – второй можно подарить. Во-вторых, найти человека, который уже зарегистрировался на ресурсе, и попросить у него этот второй пароль. Уф. Честно говоря, продвигать это все значительно проще, чем описывать!

Что дает пользователю наличие аккаунта на этом ресурсе? На первый взгляд, совершенно банальную вещь – возможность вести

свой собственный публичный дневник (процесс обновления осуществляется с помощью специальной клиентской программы, и внешность вашего личного дневника может быть, мягко говоря, любой – то есть возможностей для всевозможного творчества и самовыражения хватает), к каждому сообщению в котором зрители могут писать свои комментарии. Также существует система так называемых френд-листов. Если вкратце, то каждый пользователь LiveJournal (или, как его называют матерые отечественные пользователи, ЖЖ – от "живой журнал", хотя правильнее переводить "живой дневник" или даже так, как в заголовке этой статьи) может добавить другого пользователя в список своих друзей. Все постинги (грубо говоря, сообщения, или записи; вообще говоря, объяснять, что это такое, тому, кто знает, что это такое, не надо, а кто не знает – все равно не врубится) всех людей, которые прописаны у конкретного пользователя во френд-листе, можно просмотреть разом на одной странице, где они размещаются в хронологическом порядке.

Это только крайне незначительная часть возможностей этого интересного ресурса; скорее всего, в ближайшее время в Upgrade появится большая статья по этому поводу, поэтому я, с вашего позволения, описание технической стороны вопроса на этом и завершу.

Спустя короткое время после возникновения этого ресурса его популярность достигла просто заоблачных высот. Количество пользователей ЖЖ начало расти как на дрожжах. Вскоре появились первые русскоговорящие пользователи. Их число росло еще быстрее.

Честно говоря, причины такой, прямо скажем, бешеной популярности данного ресурса лично для меня остаются загадкой. Ну да, можно вести свой дневник, а твои знакомые могут это дело комментировать, а ты можешь комментировать записи знакомых. И, простите, чего? Где прикол-то?

Но видимо, где-то он все-таки есть. Потому как этот самый ЖЖ стал популярен настолько, что порождает коммуникативную общность уже в реальности, то есть те "тусовки по интересам", которые люди образуют с помощью ЖЖ в Сети, довольно быстро переходят в реал. Народ начинает встречаться, общаться, и вообще всячески себя развлекать, а база всех этих встреч – общение в ЖЖ.

По-настоящему интересных дневников на ЖЖ встречается не так уж и много. Подавляющее большинство пользователей (подчеркиваю – слово "большинство" в данной фразе ключевое) занимаются таким странным делом, которое иначе как "попыткой душевного эксгибиционизма" назвать нельзя. То есть они пишут такие фразы, как, например: "Она ушла. Мне стало плохо. Я выпил много водки и упал с лестницы. Больно и обидно" ("... походил... пропотел... поиграл..."). Мало того, что подобные постинги, как правило, совершенно неоригинальны, так они еще и чрезвычайно непонятны даже для людей, включенных в френд-лист. Короче говоря, даже на дневники Пришвина (это такой любопытный текст, который по Сети бродит: "Вчера весь день помогал обртам строить плотину. Очень болят зубы" – и все такое) не тянут ну никак.

Мне кажется, что LiveJournal стал таким популярным исключительно в силу того, что

он эксплуатирует две чрезвычайно развитые у большинства людей черты личности – стремление оказаться в центре (пусть умозрительном, пусть маленьком, но все же центре!) внимания и потаенное желание узнать – а как же там вот у него все происходит? Еще у меня был соблазн обозвать LiveJournal "системой автоматизированного сплетничания", но если я это сделаю, то "жжэшники" меня где-нибудь в подворотне караулить начнут, потому что некоторые из них (по крайней мере, как можно понять из постингов) жизнь свою уже в значительной степени строят вокруг этого суррогата общения (а это именно суррогат).

Я вовсе не хочу сказать, что ЖЖ – это плохо. Это как раз неплохо, это дополнительная возможность связи с интересными или не очень людьми, причем связь, которая в отличие от той же аськи обладает таким параметром, как контролируемая публичность. Ведь доступ к написанию комментариев или просмотру дневника поддается регулированию хозяином в очень широких пределах, а при желании ваши записи никто вообще увидеть не сможет. (Правда, тогда становится непонятно, зачем вообще это дело нужно.)

Однако я не готов рассматривать ЖЖ как однозначно положительное явление по очень простой причине. LiveJournal, как уже было сказано парой абзацев выше, – это очередной суррогат. Нельзя сказать, что ЖЖ создает только видимость тусовки, потому как он иницирует и вполне реальное общение, но набор правил, действующих в микросоциуме "живого журнала", слишком прост. Человека можно добавить в френд-лист одним щелчком мыши, а можно и удалить. А можно добавлять и удалять по несколько раз в день, чем, кстати, многие и занимаются.

А в жизни все сложнее, причем значительно. В жизни от товарища щелчком мыши избавиться не получится. И выходит так, что LiveJournal и ему подобные ресурсы, возникшие как попытка упростить человеческое общение по технологическим причинам (потому как полный спектр возможностей человека с помощью интернета воспроизвести пока просто нереально), теперь обучают людей жить в соответствии с простыми правилами.

И это опрощение порождает проблемы. Жизнь устроена сложно, но чрезвычайно логично. Но эту логику нельзя понять, не проведя какое-то время в поисках верных ходов (это называется "процесс социализации"). Пройти микросоциализацию на ЖЖ очень легко, потому что там логика попроще и правил помельче – но в реале это не сработает.

Вот почему я думаю, что процентов 80 пользователей LiveJournal используют его в качестве места, где их социализация проходит более успешно, чем в реальности, и им с этого радость, и лишь оставшиеся 20 пользуются им по назначению – то есть как дневником с возможностью публичного доступа. И это очень грустно, потому как люди, и без того уже отвыкшие думать и разбираться в сложных системах, получают для этого еще и стимул в виде виртуальной отдушины, создающей у них позитивное ощущение причастности к каким-то процессам в обществе.

А разбираться в сложных системах уметь надо. Потому как самая сложная система на свете – это сама жизнь.

Самые легкие Vaio

Компания Sony обнародовала информацию о двух своих новых ноутбуках серии Vaio. Если помните, не так давно мы рассказывали вам про ноутбук с самым большим дисплеем. Теперь в Sony решили всех поразить малым весом.

Модель PCG-U1 уникальна тем, что весит всего восемьсот двадцать грамм, имея при этом TFT-LCD-дисплей размером 6,4" (габариты – 184,5 x 139 x 30,6 мм). Вторая модель носит название PCG-C1MSX и обладает к тому же встроенным ТВ-декодером.

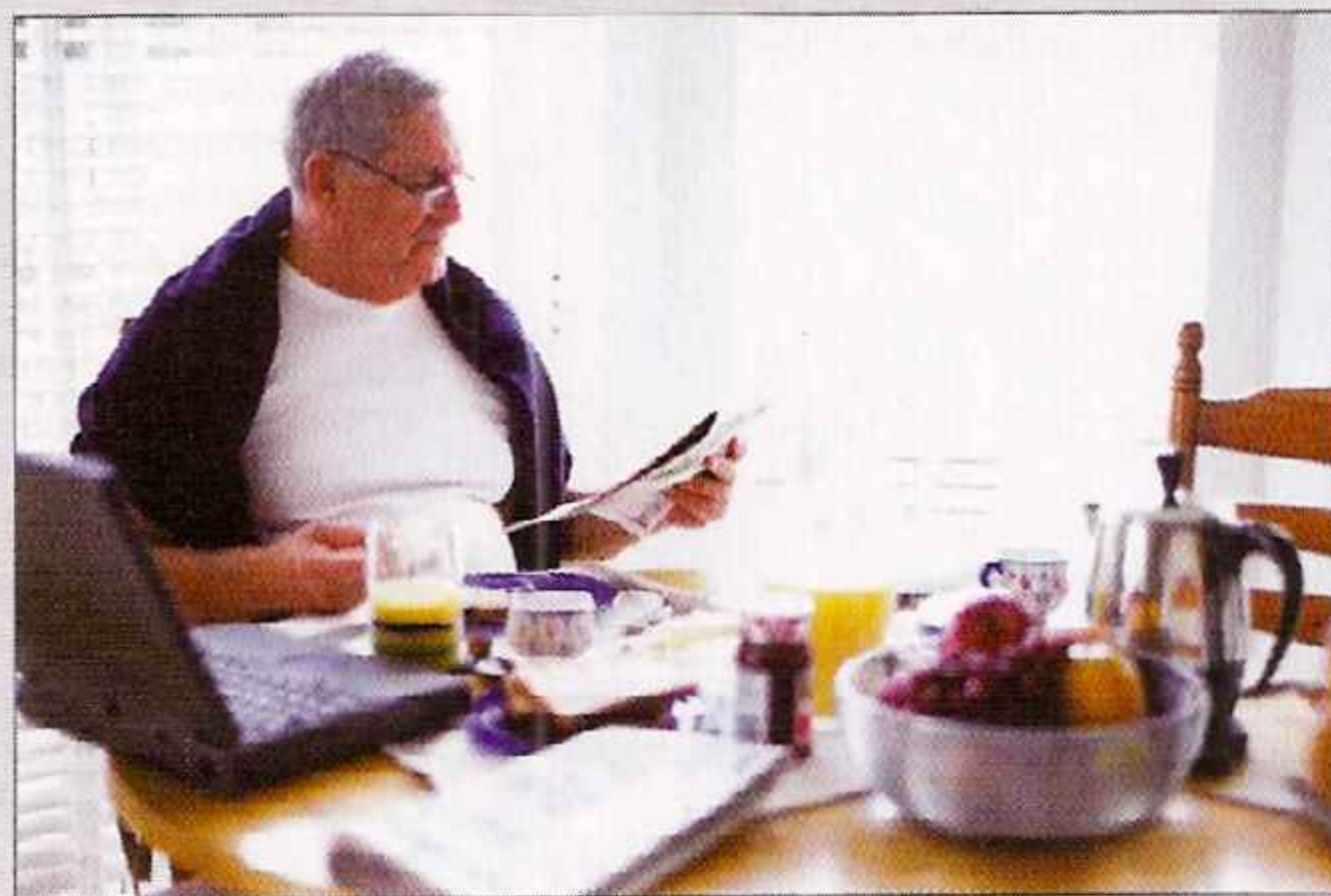
Впрочем, больше всего нас интересует первая модель. Инженеры Sony специально разработали ее для тех пользователей, которым зачастую приходится работать на компьютере даже стоя. При этом разрешение 1024 x 768 легко может быть уменьшено до 800 x 600, что позволит увеличить и читать мелкий текст даже на ходу.

На левой стороне клавиатуры имеются специальные девять оранжевых клавиш, которые позволяют пользователю вводить данные точно таким же образом, как и на мобильном телефоне. Очень удобно для тех, кто привык к раскладке сотового.

Что до центрального процессора, то в груди PCG-U1 бьется камушек Crusoe TM5800 867 МГц. Количество бортовой памяти составляет при этом 256 Мб, однако она может быть расширена до 384 Мб.

Жесткий диск – 20 Гб. Сетевой коннектор поддерживает 10BaseT / 100BaseTX. Два порта USB, терминал IEEE 1394. Стандартной батареи хватает на два с половиной – четыре часа работы. В качестве операционной системы используется Windows XP Home Edition.

Модель PCG-C1MSX чуть менее компактна: 249 x 152 x 28 мм. И весит к тому же на 178 грамм больше. По сути, данная модель – удачный последователь популярного ноутбука Vaio PCG-C1MRX, представленного в прошлом году. Теперь встроенная функция кодера MPEG2 позволяет работать со снимками, сделанными CCD-камерой. А встроенный терминал с ТВ-антенной позволит не



только просматривать телепрограммы, но и записывать их с помощью комплекта программного обеспечения Giga Pocket LE. Жесткий диск объемом в двадцать гигабайт позволяет записать до одиннадцати часов видео.

Основные спецификации PCG-C1MSX следующие: процессор Crusoe TM5800 867 МГц, основная память 256 Мб (может быть расширена до 384 Мб), модем 56 кб/с, CCD-камера в 350 000 пикселей, интерфейс Bluetooth, беспроводной адаптер LAN. Батареи хватает на два-четыре часа работы.

Что до цены, то у первой модели она более чем приемлема: стоимость PCG-U1 составляет всего \$1148. Ноутбук Vaio PCG-C1MSX за счет встроенных наворотов несколько дороже – его можно приобрести за \$1760.

Дискриминация?

Впервые на моей памяти высокопоставленный чиновник крупной компьютерной компании обвиняет своих работодателей в расизме. Именно так поступил Валид Магриби (Walid Maghribi), экс-президент одного из подразделений компании AMD. Он заявил, что его карьера была разрушена без всяких на то оснований по той лишь причине, что он араб и правоверный мусульманин.

До 11 сентября прошлого года Магриби был одним из пяти наиболее оплачиваемых сотрудников AMD, зарабатывая \$1,5 млн. в год. После теракта его попросту вытеснили из узкого круга высших чинов компании.

С чем это связано нам, разумеется, не известно. Однако сам господин Магриби утверждает, что столкнулся с проявлением расизма. Он считает, что его работодателям было все равно, что он отличный сотрудник. Ненависть к арабам оказалась настолько велика, что он не мог уже оставаться на руководящем посту.

Интересно услышать комментарий компании AMD по этому поводу. Хочется верить, что причины обрушившихся на Валида Магриби неудач – не в его этнической или религиозной принадлежности.

Источник: www.tomshardware.com

По отпечатку пальца

Компания Samsung анонсировала две новые модели своих ноутбуков T10, размер которых полностью соответствует A4. Однако не это главное – оба переносных компьютера обладают встроенной технологией распознавания отпечатков пальцев.

Используя встроенный в клавиатуру датчик, компьютер определяет своего пользователя при загрузке операционной системы и после выхода из режима скрин-



сейвера. Модель NT10FP1400 оснащена мобильным процессором Pentium 4M 1,4 ГГц и стоит \$1759. Для тех же, кому такой мощности явно недостаточно, существует и другая модификация NT10FP1800 с процессором P4M 1,8 ГГц. Стоимость этой модели несколько выше – \$2677.

Распознавание пользователя по отпечатку пальца может быть использовано не только при работе с операционной системой, но и во всех приложениях, где требуется введение пароля. К тому же пользователь может создать виртуальный жесткий диск, запретив к нему доступ любому пользователю кроме себя.

Представители компании Samsung утверждают, что на их защиту можно положиться. Будем надеяться, что она действительно совершенная и секретная информация не уйдет дальше владельца продвинутого ноутбука.

Источник: www.nikkeibp.asiabiztech.com

Три гигагерца в действии

На форуме разработчиков (Intel Developer Forum) корпорация Intel продемонстрировала прототип своего компьютера на базе микропроцессора Pentium 4 3 ГГц.

Как известно, максимальная тактовая частота процессоров Pentium 4, который можно купить в настоящий момент, составляет лишь 2,4 ГГц. Однако, как оказалось, вполне можно использовать уже существующую технологию и для создания камушков, работающих на более высокой частоте – до 3 ГГц.

Прототип компьютера на базе трехгигагерцового чипа был собран китайской компанией Legend Group. Интересно, что размер десктопа поражаел воображение своей компактностью. Похоже, китайские производители в скором времени начнут борьбу за рынок подобных машин, который традиционно принадлежал всегда японским производителям.

Что до продемонстрированного компьютера на базе Pentium 4 3 ГГц, то увидевшие его были потрясены быстродействием. И тем, главным образом, что вскоре все это будет доступно и для конечных пользователей. Нужно лишь запастись терпением и немного подождать.

Источник: www.nikkeibp.asiabiztech.com

10 гигагерц не за горами

Корпорация Intel заказала тестовую версию литографического оборудования EUV (Extreme Ultraviolet) голландской компании ASML Company. Данная аппаратура будет использоваться для производства чипов, способных работать на частоте в 10 ГГц.

Разумеется, произойдет это еще не скоро. Подобные камушки на прилавках магазинов появятся где-то к 2005 году, когда Intel будет готова к производству чипов по сверхсовершенной 0,065-микронной технологии. Пока же новое литографическое оборудование будет испытываться на производстве тестовых образцов чипов: сперва по 0,13-микронной технологии, а затем и по 0,09-микронной технологии.

В общем, технический прогресс не стоит на месте. А ведь когда-то поговаривали, что тех-

корпорация Microsoft приняла решение о снижении цен на свое детище. Английские покупатели смогут теперь приобрести приставку за \$290, тогда как в большинстве европейских стран она будет отпускаться по цене \$269. Напомним, что с 14 марта, дня начала продаж Xbox на территории Великобритании, новая приставка продавалась там по цене в \$435. Так что снижение цены просто-таки ошеломляющее – на целую треть.



От Microsoft решили не отставать и в Nintendo, также снизив розничные цены в Европе. Теперь их передовую игровую приставку GameCube можно будет купить за \$188. Ранее, напомним, GameCube продавался за \$234. Так что у Nintendo скидочка вполне приличная. Не на треть, конечно, но все же... Рост продаж обеспечен.

Источник: www.tomshardware.com

Сверхтонкий винчестер

Компания Toshiba сообщила, что собирается представить на рынке свой новый продукт – 2,5-дюймовый винчестер MK6021GAS, толщиной всего в 9,5 мм и весом 99 г. Несмотря на столь ультракомпактный размер, малышка сможет записать до шестидесяти гигабайт информации.

Накопитель создан по новой технологии, позволяющей записать до 75,5 Мб на квадратный миллиметр дисковой поверхности. На один 2,5-дюймовый блин умещается, соответственно, тридцать гигабайт. Вдвое больший объем достигается за счет использования в MK6021GAS двух блинов. Скорость вращения дисков – 4200 оборотов в минуту. Довольно быстро для такой малышки, верно? Уровень шума при этом вполне приемлем – всего 24 дБ.

Винчестер питается от пяти вольт, при этом его энергопотребление при чтении или записи составляет лишь 2,3 В, при холостом вращении и того меньше – 0,7 В. Так что новое детище от Toshiba идеально подходит для использования в ноутбуках и прочих компактных устройствах. Объем в шестьдесят гигабайт при таких характеристиках – очень и очень неплохо.

Жесткий диск должен появиться в продаже на днях. О розничной цене пока остается только догадываться. Впрочем, не будем опережать события, скоро все выяснится.

Источник: www.nikkeibp.asiabiztech.com

Новые мобильные камушки

Корпорация Intel объявила о выходе двух новых процессоров Pentium 4M. К уже существующим моделям 1.6 ГГц и 1.7 ГГц добавились новые камушки, частота работы которых составляет 1.4 ГГц, 1.5 ГГц и 1.8 ГГц. Если не считать увеличения скорости, принципиальных изменений пока никаких. Что до цены, то

она в партиях от тысячи штук составляет \$198, \$268 и \$637 соответственно.

Уже сейчас известно, что в самое ближайшее время выйдет тридцать новых моделей ноутбуков на базе новых мобильных процессоров. Среди производителей были замечены такие известные компании, как Dell, HP, MicronPC, Acer America и многие другие.

Вместе с тем корпорация приняла решение о снижении цен на предыдущие версии мобильных процессоров Pentium III. Больше всего цена снизилась на процессор P III-M 1,2 ГГц, который еще недавно стоил \$508. Теперь его стоимость составляет всего \$401, то есть на целых 21% меньше.

Источник: www.tomshardware.com

8x8 – шаг в будущее

Компания SiS официально объявила о своем новом графическом чипсете Xabre400, поддерживающим 8x8. Столь загадочное обозначение следует понимать таким образом, что Xabre400 прекрасно работает в связке с AGP 8x и DirectX 8.1. Массовые поставки нового чипа намечены на вторую половину мая. Будем надеяться, не произойдет ничего непредвиденного и чипы поступят к производителям в срок.

Источник: www.xbitlabs.com

Считать не обсчитать

Японский суперкомпьютер, построенный по технологии компании NEC, признан самым быстрым в мире. ЭВМ носит название "The Earth Simulator" (то есть симулятор Земли) и служит для точного расчета погоды на планете. Скорость работы этого вычислительного монстра составляет свыше 35 ГФлопс (если кто не в курсе, один гигафлопс – это миллиард математических операций в секунду), что существенно превосходит ближайшего конкурента – суперкомпьютер IBM Ascii White. Его скорость работы "всего лишь" 7,226 ГФлопс.

Неплохой отрыв у Earth Simulator, верно? Он быстрее практически в пять раз! Так что японцам можно лишь позавидовать. По крайней мере, в ближайшие несколько месяцев ни у какой другой страны не появится столь мощная вычислительная машина.

ЭВМ, способная составить конкуренцию японскому Earth Simulator, должна появиться лишь к началу будущего года. Напомним: кор-



порация Compaq обещает собрать суперкомпьютер. Вычислительная мощность которого составит невероятную цифру в полтриллиона операций в секунду, то есть 500 ГФлопс. Машина будет расположена в Сингапуре и на ее разработку уже потрачено \$6,8 млн.

Всего в списке быстрых суперкомпьютеров числится пятьсот ЭВМ, каждая из кото-



нология производства процессоров вот-вот должна зайти в тулик. Эх, хорошее было время, наивное.

Источник: www.xbitlabs.com

Чудесное видео

Тем, кто занимается на компьютере просмотром и записью телопрограмм, а также редактированием цифрового видео, можно лишь позавидовать. Как стало известно, графическая карта All-in-Wonder Radeon 8500DV, представленная в январе этого года, существенно подошолола. Если раньше ее цена составляла \$399, то теперь заветную игрушку можно отхватить за \$299. Скидочка в сто долларов – она каждому приятна.

Так что самое время заняться видео. Или подождать еще немного, когда ATI представит свой новый чип. Ждать, к счастью, осталось не так уж и долго.

Источник: www.tomshardware.com

Приставочная война

Учитывая не слишком удачные продажи игровой приставки Xbox в Европе, если не считать относительного успеха в Великобритании,

рых является своеобразным шедевром информационных технологий. Пока что подобными мощностями располагают лишь крупные институты и особые правительственные учреждения. Однако придет ведь время, когда суперкомпьютеры будут в каждом доме...

Источник: www.tomshardware.com

USB 2.0 как стандарт

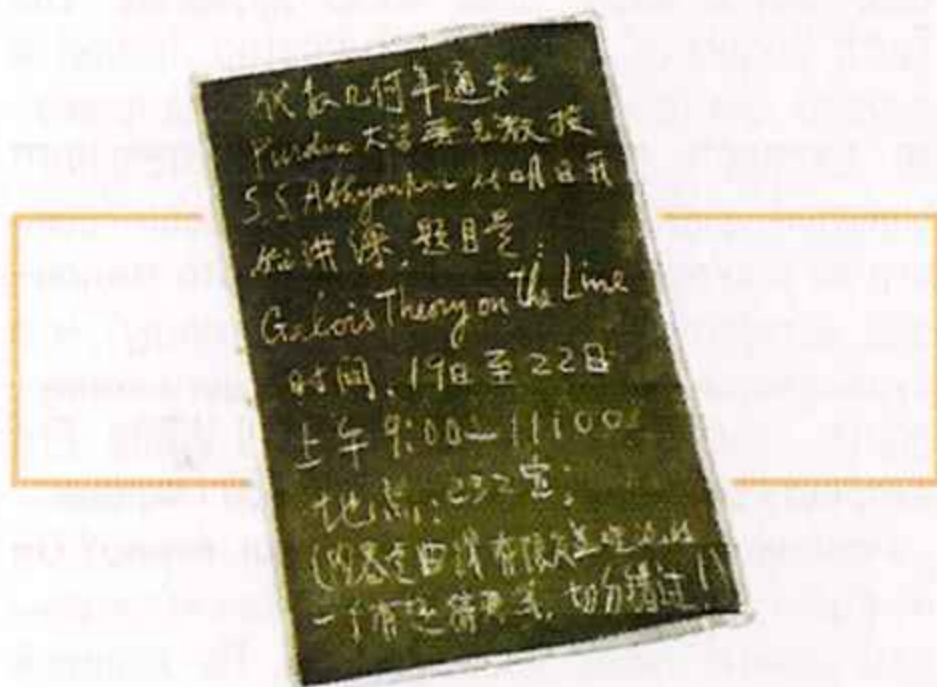
Со второго квартала этого года спецификация USB 2.0 окончательно станет новым стандартом портов для подключения к компьютеру внешней периферии. С началом массового производства материнских плат на чипсетах i845E, i845G, i845GL и i850E, каждый из которых поддерживает USB 2.0, эта платформа станет стандартом.

В принципе, USB 2.0 давно уже распространен на большинстве качественных материнских плат. Однако формально Intel представит свою серию чипсетов с полной поддержкой USB 2.0 именно во втором квартале. Так что именно этот момент можно будет считать началом триумфального шествия USB 2.0 по персональным компьютерам.

Источник: www.anandteht.com

Повторение - мать учения

Компания Abit объявила о выходе материнской платы KX7-333 на базе чипсета KT333 от компании VIA. В основу новой мамы положена уже существующая модель - KR7A-133 на



чипсете VIA KT266A. То есть вместо того, чтобы конструировать новую материнку, Abit решила попросту сменить чипсет на старой. Это логично: ведь компания VIA не стала менять никакие принципиальные спецификации у KT333 относительно KT266A именно для того, чтобы производители материнских плат могли обойтись без редизайна.

И вот, пожалуйста, перед нами KX7-333. Функции платы таковы: процессорный разъем Socket A, четыре слота DIMM для DDR-памяти стандартов PC1600, PC2100, PC2700, встроенный RAID-контроллер ATA/133 (HPT372), AGP 4x, шесть слотов PCI, четыре порта USB 1.1.

Источник: www.xbitlabs.com

Синий зуб от Microsoft

Компания Microsoft сообщила о своем намерении начать выпускать в обозримом будущем клавиатуры и мыши на базе технологии Bluetooth. Вместе с тем покупатели смогут приобрести и специальный Bluetooth-ресивер, который подключается к компьютеру через порт USB и поддерживает до семи соответствующих устройств.

Вместе с комплектом оборудования корпорация прилагает полное программное обеспеч-

печения для поддержки железа в операционной системе Windows XP. Так что теперь с вашим компьютером смогут прекрасно связываться без проводов многочисленные наладонники, принтеры, мобильные телефоны и прочая аппаратура, поддерживающая технологию Bluetooth.



Пользователю достаточно установить его собственную сеть PAN (Personal Area Network) и все - дело в шляпе. Можно спокойно работать с синезубыми монстрами, не опасаясь, что они откажутся смотреть в сторону вашего десктопа.

Источник: www.tomshardware.com

Острый чипсет

Компания Sharp представила новый чипсет под кодовым названием GA100T8R6MZ, который должен лечь в основу новых записывающих оптических драйвов. Его преимуществом является относительно высокая скорость чтения CD-R, CD-ROM и DVD-ROM. Соответственно, диски первых двух форматов читаются со скоростью 60x, а оставшиеся - со скоростью 16x.

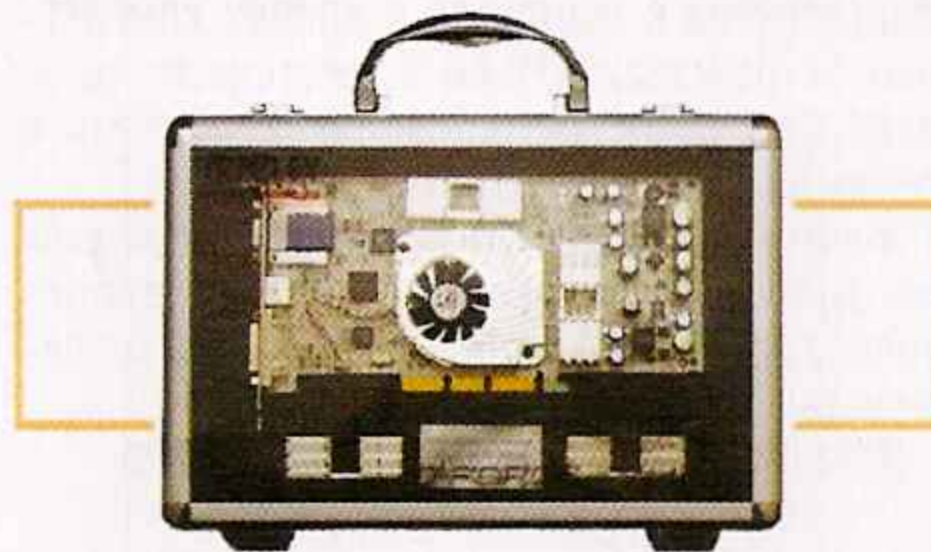
Что до скорости записи, то в Sharp утверждают, что по сравнению с уже существующими 40x резаками, время записи удастся сократить аж на треть! В это легко поверить - предыдущий чипсет от Sharp самым успешным образом позволял менять мощность лазерного луча прямо в процессе записи.

Новый чипсет будет доступен для производителей записывающих драйвов уже к концу июня по цене в \$1,72. Первые резаки на базе GA100T8R6MZ должны, соответственно, появиться где-то к концу этого года.

Источник: www.cdrinfo.com

Самый модный акселератор

Компания Triplex выпустила графический акселератор Millennium GeForce4 Ti4600, который можно по праву назвать чуть ли не самой



красивой видеокартой в мире. Поставляясь в прозрачном кейсе, карточка буквально поражает воображение изяществом своих форм. Однако детище Triplex не только красиво, но еще и на удивление функционально.

Быстродействие новой карточки поражает воображение. Центральный чип работает на

частоте 300 МГц, в то время как 128 Мб бортовой памяти прекрасно функционируют на не менее высокой частоте в 650 МГц.

Но главная особенность данной карточки, конечно же, в том, что она по-настоящему модная. Так что цена полностью соответствует - \$435. Надо заметить, это где-то на \$50 выше, нежели аналогичные акселераторы на базе чипов NVIDIA GeForce Ti4600. Однако вы ведь хотите иметь самую красивую карточку, верно? (О да, мечта всей жизни - красивый кусок текстолита, который я и вижу-то раз в год, во время апгрейда машины - прим. ред.) Тогда выбор несомненен. При всем его богатстве, альтернативы Triplex Millennium пока что просто не наблюдается.

Источник: www.neowin.net

Выбираем память

Память - штука не только необходимая, но и крайне приятная. Чем ее больше - тем легче на душе. А те немногие товарищи, которые располагают целым гигабайтом оперативной памяти, и вовсе поговаривают, что от одной мысли об этом им хочется петь, а иногда даже и плясать...

Но счастье не будет вечным, если выбрать неправильный тип памяти. Если продешевить. Соклазн велик, но делать этого не стоит ни в коем случае. Не идите на компромиссы!



Хотим предостеречь вас о том, что в ряде японских магазинов, занимающихся распространением компьютерного железа, начались продажи памяти, которую можно назвать "PC3000" (то есть с максимальной пропускной способностью 3 Гб/сек. или близко к тому). Действительно, если модули памяти Corsair продаются как "CMX256A-3000C2", почему бы аналогичному решению от OCZ Technologies не называться "PC3000"?

Такое положение дел, однако, создает среди покупателей настоящую путаницу. Как объяснить пользователям, что DDR400 быстрее, нежели PC3000, и что PC2700 является признанным индустриальным стандартом, в то время как PC3000 является не более чем изобретением производителей памяти и никогда не станет стандартом?!

Впрочем, довольно критики. Если все дело для вас лишь в цене, то все в порядке. Что касается стоимости новой памяти, то модули от Corsair стоят в районе \$170, в то время как аналогичный продукт от OCZ Technology стоит примерно на \$40 меньше. Если хотите приобрести - покупайте билет на ближайший авиарейс до Токио и интенсивно ищите там. А может все это и в Москве уже можно купить? Сперва проверьте, это позволит сэкономить массу денег и сил.

Источник: www.xbitlabs.com

ASUS осваивает новый чип

Компания ASUS объявила о выходе своей новой материнской платы AT5333 на базе чипсета SIS 745. Спецификации материнки следующие: форм-фактор ATX, Socket A, три слота DIMM вплоть до 3 Гб DDR-памяти PC2700, PC2100, PC1600; пять слотов PCI, AGP 4x, слот CNR, шесть портов USB. Материнская плата поддерживает протокол ATA/133. Опционально возможен шестиканальный звук на базе звукового контроллера C-Media CM18738 (S/P-DIF in/out). Также опционально три порта IEEE 1394 (встроенный контроллер Realtek PHY).

Материнская плата поддерживает большинство фирменных технологий ASUS. Среди прочего хотелось бы отметить MyLogo (позволяющее менять заставку при запуске компьютера), Q-Fan (позволяющую менять обороты вентилятора), а также Smart Card Reader.

Источник: www.xbitlabs.com

Большой кусок пирога

Компании IBM и Hitachi заключили одну из самых значительных сделок в компьютерной индустрии за последние несколько лет. Две компании приняли решение об объединении своих сил на рынке прогрессивных устройств хранения информации, дабы потеснить могучую EMC Corp.

Компания IBM попросту отдает свой бизнес по производству жестких дисков в руки Hitachi. В новом совместном предприятии именно эта компания получит 70% акций, заплатив IBM за свою долю.

Согласно оценкам экспертов, капитализация от производства винчестеров IBM составляет примерно 3,8 миллиардов долларов, в то время как у Hitachi эта сумма находится на отметке в 750 миллионов. Тем не менее, это не помешало компаниям принять решение о слиянии своих производств.

В новую компанию войдут шесть тысяч сотрудников из Hitachi и восемнадцать тысяч из IBM. Однако стратегическое слияние в производство жестких дисков вовсе не означает, что компании перестают быть самостоятельными. Во всех прочих областях бизнеса IBM и Hitachi по-прежнему конкуренты.

Опытные специалисты прогнозируют существенную выгоду от принятого решения. На токийской бирже акции Hitachi выросли на 2,16%, в то время как акции IBM на бирже в Нью-Йорке поднялись на 1%. Главы компаний заранее празднуют победу на рынке и пьют шампанское.

Что до конечных пользователей, то данное событие окажет самое непосредственное влияние и на вас с нами. Теперь, когда произошёл глобальный передел рынка, ожидать можно чего угодно. К примеру, снижения цен на винчестеры. Делать более точные прогнозы пока что не хотелось бы, однако как бы там ни было – подождите покупать жесткий диск. Кто знает, быть может завтра вам его просто подарили.

И в любом случае, появление новой марки на рынке винчестеров для десктопов, где этих марок всего-то ничего – это событие.

Источник: www.computera.com

Эти и другие новости можно прочитать на сайте www.computera.ru

Не думайте о ценах



Вопрос цены на те или иные вещи – весьма и весьма интересен. На вопрос "почему так дорого" каждый продавец считает своим долгом сделать выражение лица пораженного до глубины души человека и схватиться за сердце. "Ну как вы не понимаете, это же просто не может стоить дешевле!" – примерный ответ всегда будет таков. А между тем общеизвестно, что в Египте, к примеру, вы, с трудом торгуясь, купите какую-нибудь статуэтку долларов за \$50. И будучи очень рады. До тех пор, пока в другом городе точно такая же не попадет вам на глаза за \$2. Скажете, невероятная разница? Отнюдь. Иногда цена на одну и ту же вещь отличается не в десятки, а в сотни раз. Все зависит от того, где ее продают и кто ее покупает.

Так что не верьте, когда вам говорят "дешово". Дешово не бывает. Цена может быть лишь приемлемой, однако и тогда она рано или поздно станет еще ниже. Разумеется, если речь не идет об антиквариате и предметах, представляющих историческую ценность. Все остальное в этом мире лишь дешевет, причем особенно часто в цене падают процессоры.

Происходит это с завидной регулярностью. Казалось бы, только в прошлом номере мы рассказывали вам о беспрецедентном снижении цен на процессоры Intel. Пришло время поделиться и информацией и о новом удешевлении камушков.

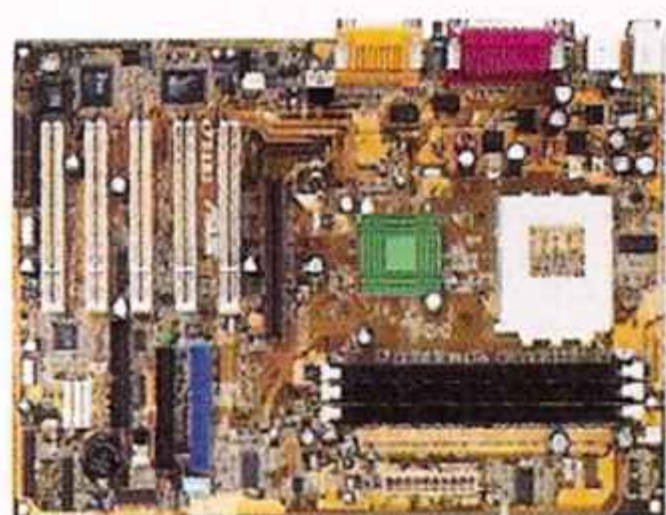
Вслед за более чем приличным снижением цен у корпорации Intel цены на свои процессоры Athlon XP, Athlon MP, Duron решили скинуть также и в AMD (см. таблицу). Кстати, некоторое время директор AMD Джерри Сандерс (Jerry Sanders) заявил, что уже к концу этого года компания собирается полностью прекратить производство и продажу процессоров Duron, предла-

гая пользователям в качестве бюджетного варианта недорогие камушки Athlon. К счастью, эта информация не подтвердилась. Вопреки заявлению Джерри Сандерса, рабочая лошадка Duron еще не отжила свой век, и фабрика, которая их выращивает, пока что не будет полностью переходить на производство флэш-памяти. Вместо этого Duron будет и дальше продаваться в 2003 году до тех пор, пока на него будет спрос. Однако сами пользователи, вероятно, предпочтут недорогие процессоры Athlon XP, цена на которые будет падать и дальше. Именно это заявил в своем обращении Ян Гуттер (Jan Gutter), представляющий немецкое отделение компании (AMD Deutschland).

Цены на процессоры AMD

Процессор	Старая цена	Новая цена
Athlon XP 2100+	\$420	\$330
Athlon XP 2000+	\$339	\$280
Athlon XP 1900+	\$231	\$220
Athlon XP 1800+	\$188	\$180
Athlon XP 1700+	\$157	\$160
Athlon XP 1600+	\$130	\$130
Athlon MP 2000+	\$415	\$299
Athlon MP 1900+	\$319	\$242
Athlon MP 1800+	\$273	\$218
Athlon MP 1600+	\$210	\$183
Duron 1,3 ГГц	\$103	\$64
Duron 1,2 ГГц	\$80	\$70
Duron 1,1 ГГц	\$74	\$64
Duron 1,0 ГГц	\$69	\$64

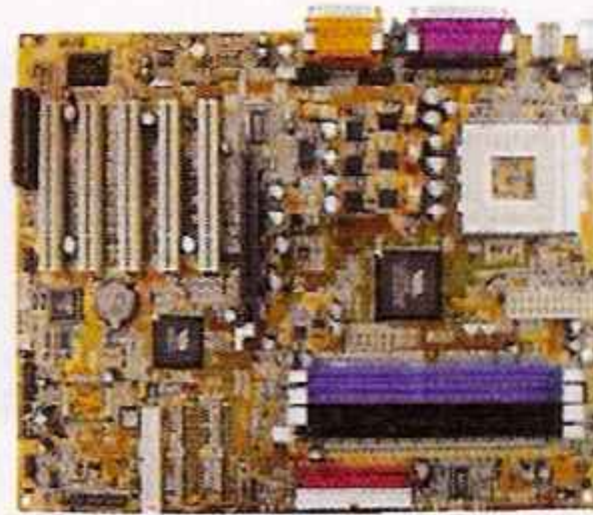
Материнская плата



ASUS A7S333

Форм-фактор	ATX
Чипсет	SiS 745
Типы процессоров	Socket A: Athlon XP, Athlon, Duron
Частота FSB	200. 266 МГц
Память	3 x DDR, до 2 Гб, PC1600, или PC2100, или PC2700
Слоты	1 AGP, 5 PCI
Звук	C-Media CM18738
Контроллер	UATA/100
Оверклокинг	Vcore, FSB
Цена	\$85
Подробности	www.asus.com.tw

Материнская плата



Jetway V266B

Форм-фактор	ATX
Чипсет	KT266A
Типы процессоров	Socket A: Athlon XP, Athlon, Duron
Частота FSB	200. 266 МГц
Память	2 x DDR, до 2 Гб, PC1600 или PC2100
Слоты	2 x SDRAM, до 2 Гб, PC100 или PC133
Слоты	1 AGP, 5 PCI, 1 CNR
Контроллер	UATA/133
Оверклокинг	Vcore, FSB
Цена	\$67
Подробности	www.jetway.com.tw

Кулер



Thermaltake Dragon Orb Socket 478 SMART

Предназначение	Pentium 4, до 2,4 ГГц
Скорость вращения вентилятора	6000 об./мин.
Термосопротивление	0.29°C/Вт
Расход воздуха	50 фт³/мин.
Материал	
- радиатор	алюминий
- основание	медь
Тип вентилятора	многолопастной, на подшипнике качения
Уровень шума	49 дБ
Цена	\$17
Подробности	www.thermaltake.com

Вот и SiS представила нам свой чипсет, поддерживающий быструю память DDR333, имеющую пропускную способность 2,7 Гб/сек. А уж за производителями материнских плат дело не стало – ASUS, например, выпустила в свет материнку на этом чипсете практически сразу после официального представления набора логики SiS 745. И, что радует, буквально через пару дней мама появилась в России.

Зовется сие хозяйство неоригинально – A7S333, из чего можно заключить, что предназначена она для процессоров Athlon с разъемом Socket A, и способна работать с памятью на частоте шины 333 МГц. Интересно, что памяти DDR PC2700 может быть не более 2 Гб, несмотря на наличие трех слотов DIMM, а вот более медленной памяти PC2100 и PC1600 можно напихать побольше – 3 Гб. Про AGP 4x даже и упоминать не стоит, а помимо него на плате размещено 5 слотов PCI, и никаких вам CNR. Саунд – отдельный шестиканальный контроллер от C-Media, так что не очень требовательные к качеству звука пользователи могут сэкономить лишние бумажки с портретами. Портов USB 2.0 нет, зато есть интегрированный контроллер FireWire и, соответственно, 3 порта IEEE 1394.

Компания SiS решила включить в новый чипсет поддержку UATA/133, так что плата оснащена двумя каналами ATA/100.

Разумеется, мать поддерживает все фирменные вкусы ASUS, часть из которых бесполезна, а часть очень даже нужна. Например, технология ASUS C.O.P. позволяет спасти процессор даже в случае отлома крепления кулера, так как мгновенно реагирует на изменение температуры камня.

И еще более привлекательной плату делает ее цена – 95 долларов США.

С материнскими платами компании Jetway мы уже встречались, и, помнится, впечатления от общения с ними остались самые приятные. Несмотря на очень невысокую цену, платы с логотипом "JW" обеспечивают достаточно стабильную работу системы и даже обладают кое-какими оверклокерскими возможностями.

Материнка Jetway V266B построена на чипсете KT266A, не поддерживающим память DDR333. Конечно, KT333 покруче будет, но и KT266A еще рано выкидывать на свалку истории. Плата работает со всеми существующими 462-ногими процессорами и оборудована слотами памяти двух типов – 168-контактными SDRAM и 184-пиновыми DDR. Слотов каждого типа – два, понятно, что одновременная работа двух типов памяти невозможна, но максимального объема и DDR, и SDRAM – 2 Гб – вполне достаточно для любых задач. Учтите, что матерей на KT266A, поддерживающих SDRAM, вообще не очень-то много. Особенно порадуют такие девайсы тех, кто вроде бы уже накопил денег на апгрейд, однако еще и замену памяти пока не потянет.

Плата оборудована пятью слотами PCI, портом AGP, слотиком CNR, интегрированным недозвук AC 97, а также двумя каналами IDE, поддерживающими режим UATA/133. Ни портов USB 2.0, ни гнезд IEEE 1394 нет. В спецификации платы заявлена поддержка кучи разных фирменных технологий от Jetway, но, честно говоря, смысл их остался мне неясен.

А вот цена платы очень даже порадовала. 67 безусловных условностей за плату, производитель которой не стесняется называть свое имя и регулярно выкладывает на свой сайт (причем не какой-нибудь, а нормальный английский) обновления BIOS и драйверов – это просто замечательно.

Недавнее (см. Upgrade #56) тестирование кулеров для Socket 478 показало, что стандартного кулера, которым компания Intel комплектует свои процессоры, вполне достаточно как для обычной работы процессора, так и для не очень экстремального оверклокинга. Причем кулеры, победившие в этом тесте, не так уж далеко ушли от творения Intel.

Однако помимо легкого и экстремального оверклокинга, существует и так называемый "средний" разгон, когда процессор разгоняют не просто потому, что хочется, а ожидают реального прироста производительности, а это, как вы понимаете, не 10% тактовой частоты. Вот для таких вот людей и сделан кулер Thermaltake Dragon S178. Будучи выполнен по классической "орбовой" схеме, кулер имеет массивный цилиндрический алюминиевый радиатор с массивным медным основанием, высокоскоростной многолопастной вентилятор, а также регулятор напряжения, позволяющий снижать скорость вращения вентилятора, когда процессор простаивает и тепловой поток невелик. Вентилятор весьма, надо сказать, внушительный, внушительна также расход воздуха, обеспечиваемый им – аж 50 кубических футов в минуту. Правда, и шумит он при этом, как турбина авиадвигателя РД-33. Обращает на себя внимание очень малое термосопротивление кулера. Не знаю, может, конечно, в Thermaltake открыли какие-то сверхновые нанотехнологии, позволяющие обойти все законы тепломассообмена, но, скорее всего, мы имеем дело с... хм... слегка заниженной относительно реальной величиной.

Тем не менее, судя по остальным характеристикам, охлаждать этот кулер будет более чем хорошо. Всего за 17 долларов США. Дорого? Вам решать.

Видеокарта



GeForce4 Ti4400

Процессор	GeForce4 Ti4400
Частота ядра	275 МГц
Память	128 Мб DDR
Частота памяти	275 (550) МГц
RAMDAC	350 МГц
Максимальное разрешение	2048 x 1536 @ 75 Гц
Поддержка API	OpenGL 1.3, DirectX 8.x
Поддержка ОС	Windows 98 SE / Me, NT / 2000 / XP; Mac OS; Linux
Дополнительно	TV-out, DVI-I
Цена	\$260
Подробности	www.nvidia.com

Ноутбук



ASUS L1400

Процессор	Pentium III-M Tualatin 1200 МГц
Память	128 (до 512) Мб
Видео	1830Мб, 32 Мб
Экран	14" TFT; 1024 x 768
Жесткий диск	20 Гб
CD-ROM	DVD-ROM 8x
Сеть	10/100 Fast Ethernet
Модем	V.90
Габариты	310 x 259 x 29 мм
Вес	2,7 кг
Цена	\$1850
Подробности	www.asus.com.tw

Комплект для игр



Nostromo n30 Gamemouse + n50 Speedpad

Клавиатура	
- количество клавиш	10
- переключатель видов	да
- колесо управления двигателем	да
- интерфейс	USB
Мышь	
- количество кнопок	3
- колесо прокрутки	да
- дополнительно	обратная связь
- интерфейс	USB
Поддержка ОС	Windows 98 / Me, Windows 2000
Цена	\$95

Карты на чипах NVIDIA GeForce4 Ti плодятся с экстремальной скоростью. Все более или менее серьезные производители уже выпустили по одной-две видеокарты, построенных на чипах этого семейства, а вот корпорация Nopame, возглавляемая товарищем Ляо, продолжателем дела Великого Мао, как-то запаздывала. Но и она выпустила свое творение, которое, как обычно, никак не называется и родства не помнит.

Честно говоря, еще раз рассказывать вам о том, какой замечательный чип GeForce4 Ti4400 и почему он весь такой расаякой, не хочется, так что давайте посмотрим лучше на саму карту.

Вентилятор, охлаждающий GPU, довольно большой и грамотно сделанный, так что, если поведет, гнаться чип будет. Какая используется память – не ясно, известна лишь частота ее работы, а также то, что охлаждения она лишена, так что разгоняемость памяти – под большим вопросом.

Дизайн карты точь-в-точь повторяет дизайн, предложенный самой NVIDIA, соответственно, разводка не должна быть сильно убогой, но, как известно, иногда китайские товарищи умудряются испортить даже самый замечательный девайс, потому как экономят на всем, даже на текстолите.

Карта оборудована выходами D-Sub, DVI-I и TV-Out, так что вы можете выводить изображение сразу на два устройства.

И все вроде бы стандартно, но есть у нее одно значительное достоинство. Догадались, какое? Правильно, ее цена. 200 долларов – конечно, не так уж и мало, но за эти деньги вы не купите никакую другую видеокарту на Ti 4400. Правда, стоит ли экономить на собственных нервах – вопрос спорный.

Несмотря на то, что компания Intel уже всю продаст мобильный Pentium 4, но ноутбуки на процессорах Pentium III все еще продолжают появляться. В основном, конечно же, используются процессоры с ядром Tualatin, выполняемые по нормам 0,13-микронного технологического процесса, и потребляющие меньше энергии, чем обычные P III-M, и тем более, мобильные P4.

Новейший ноутбук ASUS L1400 – то, что нужно человеку, который не жаждет таскать с собой слишком уж тяжелый девайс, но тем не менее хочет чувствовать себя за блокнотником так же комфортно, так и за десктопом.

Для этого необходимо, во-первых, большой дисплей. У этого ноутбука он есть – матрица с диагональю 14" обеспечит работу с разрешением 1024 x 768 пикселей. Во-вторых, у ноутбука должна быть нормальная клавиатура без всяких урезанных "шифтов". Модель L1400 имеет именно такую клавиатуру. В-третьих, ноутбук должен иметь нормальное "железо" – объемный жесткий диск, быстрый CD-ROM или CD-RW, хороший процессор и много памяти. Взгляните на таблицу характеристик и убедитесь, что и с этим у девайса все в порядке. Кстати, это не самая навороченная модель ноутбука, так как вместо DVD можно поставить CD-RW, да и жесткий диск может иметь объем до 40 Гб. Со средствами связи у него тоже все нормально – различных портов и слотов более чем достаточно, имеется модем и сетевая карта.

Габариты и вес ноутбука по меркам маленьких, но что вы хотите от девайса с такими характеристиками? А вот цена – более чем разумная, причем базовая комплектация ноутбука обойдется дешевле указанной в характеристиках цены – всего 1300 долларов.

Как известно, клавиатура и мышь до сих пор остаются самыми важными и часто используемыми органами управления в играх абсолютно любых жанров. Но беда в том, что органы эти все-таки не проектировались для игр.

А компания Nostromo решила исправить это досадное упущение и создала комплект из клавиатуры и мышки, специально предназначенных для игр. Да-да, вы не ослышались – игровая клавиатура и игровая же мышь.

Клавиатура n50 SpeedPad на обычную клавиатуру похожа мало, так как довольно сильно отличается от классической клавиатуры по форме и имеет всего 10 клавиш. Эти 10 кнопок особенно оценят те, кто любит в свободное от сидения в офисе или на парах время поработать пилотом какого-нибудь космического штурмовика класса "Геркулес" – потому как 10 клавиш вполне достаточно для всех основных функций управления вроде захвата цели и выпуска пушек, а не столь часто используемые функции можно оставить на обычной клавиатуре. Также имеется 8-позиционный переключатель видов.

Мышь тоже выглядит весьма оригинально, но она хотя бы похожа на обычного офисного грызуна. Имеется три кнопки (одна – спуск) и колесо прокрутки, а также функция обратной связи, означающая, что в заданных ситуациях мышь будет вибрировать в вашей руке.

Все это хозяйство подключается через порт USB и поддерживается почти всеми современными версиями Windows, кроме XP – ее поддержка почему-то не заявлена. Стоит же такое удовольствие, позволяющее с комфортом играть практически во все виды игр, 95 долларов США. Также можно купить только клавиатуру или только мышь – за 45 и 50 долларов соответственно.

Музыкальный комбайнер

Цифровой фотоаппарат / MP3-плеер FinePix 50i

Jigarish
jigarish@email.com

Вы когда-нибудь видели людей, запавших на мелкую цифровую технику? Нет? Представьте себе, какие должны быть карманы, чтобы туда поместились: КПК, навороченный мобильник, MP3- / CD-плеер, цифровой фотоаппарат, цифровой диктофон... Помимо всего этого нужно еще утрамбовать разные документы, кошельки и прочую карманную утварь. Да и фиг бы с ними, с карманами, как человек-то выглядит! Новогодняя елка собственной персоной! Даже на "елочка, зажгись!" отзывать будет. Пока батарейки не сядут.

Недаром дизайнеры давно шевелят мозгами на тему создания какой-нибудь компьютерной одежды, а производители пытаются все эти девайсы совместить в одном маленьком тюбике из-под крема от прыщей. Получается ли? Не очень. Но стараются.

Итак, очередная попытка – FinePix 50i. В первую очередь, это, конечно, цифровой фотоаппарат, и только потом уже MP3-плеер. Почему? Посмотрите в таблице характеристик девайса, сколько строк находится под словом "плеер". Не густо, правда? Он отлично сгодится как "проигрывалка" фоновой музыки, как плеер для пользователей, у которых не десять раз в час возникает желание перелопатить весь плей-лист), но если вы слышите разницу между 128 кбит/с и 256 кбит/с, и вы циклофреник, то про этот девайс забудьте сразу. В качестве цифровика среднего уровня FinePix вполне сойдет, но, опять же, чудес ждать не стоит.

Вытряхиваем все из коробки, и на ноги падают: пачка документации на трех языках



(Owner's Manual и Quick Start Guide по штуке на каждый язык – английский, французский, немецкий); литиевая батарея 900 мАч; диск с софтом; блок питания; шнуры USB и Audio / Video; наушники с пультом дистанционного управления; тесемка; крэдл и... (успел поймать) сам фотоаппарат-плеер. Ничего странного не заметили? Я вот заметил – в комплекте нет ни одной карты SmartMedia.


Девайс явно не предназначен для переноски с места на место – все входы и выходы (кроме выхода на наушники), находятся на подставке (крэдле) и, для того чтобы перекачать картинку или загрузить новую музыку с другого компьютера, придется также таскать с собой крэдл, блок питания, диск с драйверами и USB-провод. Зато если вы пользуетесь девайсом дома, такое решение очень удобно: пришли, воткнули "фотик" в подставку, перекачали всю нужную информацию и оставили заряжаться. И не нужно постоянно перетягивать туда-сюда-обратно всю эту кучу проводов.

В качестве плеера FinePix ничем не удивил – регулировка тонкомпенсации, приличного уровня громкость (можно слушать даже в метро), среднего качества наушники, погибающие на максимальной громкости, неспособность переваривать битрейты выше 128 кбит/с. Зато понравился

пульт дистанционного управления. Подключается к девайсу через собственный разъем, и управлять плеером можно только с его помощью. Сделан грамотно: кнопки управления расположены удачно, крепление к одежде очень хорошее, есть даже небольшой ЖК-дисплейчик, отображающий песню, которая в данный момент проигрывается. Весь список музыки, расположенной на флэш-карте, можно посмотреть на ЖК-дисплее самого фотика.

О качестве проигрывания музыки сказать практически нечего. Играет, и все тут. Требовать от этого плеера большего – глупо.

Фотик порадовал намного больше. Цифровой зум в силу своих скудных возможностей вполне достойно увеличивал картинку, хорошо работала вспышка. Если относить этот аппарат к классу хороших камер среднего уровня (а его характеристики вполне позволяют это сделать), то из минусов можно отметить только две вещи – отсутствие ручной фокусировки и оптического зума. В остальном камера очень и очень неплоха. Предъявленные нашим верстальщикам снимки были оценены как достойные, а где-то даже как очень хорошие.

Вот такой получился у компании Fujifilm гибрид. Конечно же, не обошлось без минусов, но сделать идеальный гибрид практически невозможно, особенно – таких размеров. Но, во всяком случае, на новогоднюю елку теперь вы похожи не будете. 

...
Редакция журнала благодарит компанию "Фуджифильм-Россия" (www.fujifilm.ru, 956-9858) за предоставленный на тестирование цифровой фотоаппарат / MP3-плеер FinePix 50i.

Технические характеристики

Камера

Матрица	CCD-сенсор, 2,4 Мпикс.
Поддерживаемые разрешения	от 640 x 480 до 2400 x 1800
Тип используемой памяти	SmartMedia, SmartMedia с ID (для музыки)
Режимы съемки	автоматическая, ручная, продолжительная съемка, видеозапись, аудиозапись,
Фокус	автоматический, от 6 см (макро)
Видоискатель	оптический
Трансфокатор	цифровой
Баланс белого	ручной, автоматический, предустановки
ЖК-дисплей	TFT, 110 000 пикс., 1,5"
Размеры	85,5 x 71 x 23,5 мм
Вес	160 г
Дополнительно	видеосъемка (320 x 240 @ 10 кадр/с), аудиозапись (до 6 часов), голосовая запись (до 30 сек)

Плеер

Поддерживаемый битрейт	96-128 кбит/с @ 44,1 кГц
Защита авторских прав	технология InfoBind

CHESTERFIELD
МЯГКИЙ ЗОЛОТИСТЫЙ ТАБАК

Chesterfield



Сигареты, чей превосходный вкус победил время. Воплощение традиций бесподобного Удовольствия.

Наши специалисты отбирают только лучшие сорта табака: пряный, теплый Виргинский Светлый и насыщенный темный Берли, добавляя немного Восточного Золотистого, аромат которого придает смеси истинную гармонию. Табак выдерживается в дубовых бочках и джутовых мешках. Так рождается знаменитый Мягкий Золотистый Табак, которым славится Chesterfield.

Не каждый готов пожертвовать временем ради достижения нужного результата. Это признак истинного мастерства. И суть традиции Chesterfield.

Дело, достойное исполнения, достойно хорошего исполнения.
Лорд Честерфилд. "Письма к сыну". 9 октября 1748 г.

ЭТО – УДОВОЛЬСТВИЕ

МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ:
КУРЕНИЕ ОПАСНО ДЛЯ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ

Заметкопоглотитель

Диктофон Olympus VN-1800

Андрей Забелин
zyaboz@computery.ru



Дотестировался. Сон даже приснился весь из себя технологичный. Картина маслом: вы – наглый журналист, пытающийся протиснуться сквозь ряды вам подобных к большой шишке, которая топает из зала суда. А ведь дело происходит в недалеком будущем, надо сказать. Это вам не на листочках всяких стенограммами баловаться и не карманными касетникам потрясать. Там прогресс и все такое – нацепил на палец хрень, диктофон называется, и все – осталось только руку держать как можно ближе к органу речи докладчика. Да, немного не эстетично, но зато практично. Так вот, задают журналисты вопросы, каверзы всякие учиняют и все в таком роде. Ну и мне приспичило. Закрепил штуковину на пальце, придумал вопрос, протиснулся сквозь толпу, и вот я тут, весь из себя пукавый журналиста, вопрос задаю. Палец с диктофоном чуть ли не в рот этой шишке засунул – чтобы потом его лепет лучше слышно было. А шишка посмотрела на меня как-то недобро, и... хвать зубами! Вспышки фотокамер, крики... Отгрыз или не отгрыз палец – не знаю, не успел сон досмотреть, однако проснувшись, понял, что наяву "бигбоссом" оказался кот, который в период сезонного недоедания и недуга охотился на все, что дышит или еще только недавно дышало. И тут что-то запищало, я наотмашь на что-то нажал, и услышал свой голос, повелевающий встать. Так закончилось тестирование диктофона Olympus VN-1800.

Серия диктофонов V позиционируется самой компанией Olympus как Notetaker, то есть "заметкопоглотитель". Ничего суперпрофессионального, ничего особо навороченного – довольно простая серия, для личного использования, так сказать. Отдизайнили диктофон грампластинку. Цвет "а-ля серебро", выемка для пальца под ЖК-дисплей (действительно удобно дер-

жать), прозрачная пластиковая передняя панель, защищающая дисплей от пыли и грязи. Держать – то удобно – диктофон ложится в руку как влитой, только вот большой палец (которым и следует нажимать) вместо кнопок сразу же хочет переместиться на ЖК-дисплей. Можно было бы сделать это углубление чуть ниже, но этому мешает расположение батарейного отсека. В общем, оценка – "очень хорошо".

Кнопки. Легко и понятно. Думаю, все и так видно на фото. Удерживание кнопки Menu/Folder позволяет поменять настройки диктофона, удерживание кнопки Play вызывает ускоренное воспроизведение.

Регулятор громкости – аналоговый, также есть очень полезный рычажок Hold, который блокирует клавиши, а заодно и выключает диктофон. Однажды я забыл все-таки передвинуть этот рычажок и, конечно же, случайно нажал запись. Естественно, забились вся память, но это того стоило. Записался весь бардак, творящийся в редакции во время сдачи номера. Перепишу на хард и обязательно оставлю на память.

Но, кстати, сделать это, как выяснилось, не так-то просто: диктофон не оборудован USB-интерфейсом, так что единственный способ передачи записи на компьютер через линейный вход звуковой карты. Ну вот запишу я 160 минут какой-нибудь пресс-конференции в режиме LP и что, все эти 160 минут переписывать эту запись на компьютер? Если даже сэкономить 30% времени,

включив ускоренное воспроизведение, все равно много получается. Очень много. И с потерей качества. И хоть с качеством записи у диктофона все пучком (я даже с горем пополам песню послушал, подключив его к колонкам), все равно придется заморачиваться с каким-нибудь софтом, настраивая параметры записи таким образом, чтобы и качество не особо терялось, и файл был приемлемых размеров.

Проспали качество и удобство, приехали к органайзеру. За сообщения, которым вы назначаете дату и время воспроизведения, отвечает папка S. Задать дату и время проигрывания вы можете в меню – за это отвечает пункты Alarm и Alarm S. Настроив пункт Alarm S, вы можете задать время проигрывания абсолютно всех сообщений из папки S – например, утром, когда вы только встали, абсолютно не лишним будет напомнить вам о текущих делах на день (при этом не забудьте подключить его к музыкальному центру). Время проигрывания конкретного напоминания задается из пункта Alarm. Выбираете нужное сообщение, лезете в меню и выставляете нужное время и дату. Диктофон сначала пищит, а после нажатия на любую клавишу проигрывает выбранное вами сообщение. Эта функция меня и вытаскивала из кошмара про недооткусанный палец.

Редакция журнала благодарит компанию "Бушерон" (www.busheron.ru, 232-9442, 232-9443) за предоставленный на тестирование диктофон Olympus VN-1800.

Технические характеристики

Флэш-память	встроенная, 16 Мб
Запись	
– высокое качество	около 45 минут, 15,5 кГц, ADPCM
– стандартный режим	около 67 минут, 10,3 кГц, ADPCM
– длительный режим	около 160 минут, 3,9 кГц, ADPCM
Папки	3 стандартные (до 100 сообщений), папка органайзера (до 100 сообщений)
Динамик	
– диаметр	23 мм
– мощность	120 мВт
Микрофон	2 режима чувствительности – высокая / низкая
Гнездо наушников	3,5 мм, 8 Ом
Гнездо микрофона	3,5 мм, 2 кОм
Дополнительно	управление голосом (функция VCSVA), будильник, органайзер, ускоренное воспроизведение (на 30%)
Питание	2 x AAA
Время работы батареи	не менее 33 час.
Габариты	96 x 39 x 21,5 мм
Вес (с батарейками)	60 г
Комплектация	две батарейки типа AAA, шнурок для диктофона

Еще одно бесхвостое

Геймпад Thrustmaster Firestorm Wireless

Альберт Алиен



Ну вот. Мания откусывать хвосты от всевозможной компьютерной техники докатилась и до наших любимых игровых устройств. Беспроводного джойстика я пока в руках не держал, а беспроводной геймпад – пожалуй-ста. Со слов редактора я понял (увы, превратно), что в редакции лежит и ждет меня новый пад от Logitech. Сглотив скупую мужскую слюну, я пополз... нет, не в редакцию. В интернет. Изучать спецификации. Долго радовался. Ночью спал плохо и беспокойно. А наутро редактор обломал меня известием о том, что никакого Logitech меня не ждет. А если где-то и ждет, то не дожидается. Придется удовольствоваться производением фирмы с неброским именем Thrustmaster. Тоже, впрочем, неплохо.

Наудовольствовался. Ох, наудовольствовался! Нельзя сказать, чтобы геймпад был крив или что софт рушил систему на взлоте, нет – это было бы гнусной ложью. Но многокнопочная игрушка периодически кривилась, а софт просто работал не так, как положено честным программам.

Вообще-то, есть на свете такое правило: работает – не трогай! Применительно к геймпадам трактуется так: если устройство опознано и работает нормально, то не обращайтесь на диск с софтом никакого внимания. Если, конечно, там не навалится внушительный диск. Я бы только сунул диск в темный угол и забыл, но я же не для себя стараюсь, а для вас, дорогие мои читатели. Поэтому небрежность такая была бы смерти (моей – от рук редактора) пуща и совершенно неприемлема.

Прочь, эмоции! Увидите! Хотя и обидно, и досадно, и приведение устройства в рабочее состояние заняло приблизительно полтора часа (что ровно на 90 минут превышает нормы ГОСТа по подключению геймпадов), но я буду придерживаться от века заведенного порядка, по которому описываются новые поступления. Начнем, традиционно, с распаковки.

Комплектация геймпадов отличается суровой простотой. Сам пад, диск с софтом и руководство по быстрой и качественной установке. В нашем случае к ним прибавился радиоприемник весьма концептуальной формы (эдакая "полумышь") и две батарейки формата ААА.

Дизайнеры, судя по всему, здорово повеселились, придумывая ресивер для этого комплекта – наверное, их грызла досада за то, что в самом геймпаде им поменять ничего не удастся. В результате мы получили нечто, напоминающее пухлую компьютерную мышку длиной в две трети стандартной. У нее даже колесико просматривается! Только все это обман зрения. Это не колесо для скроллинга. Это дизайнерский изыск. Прорезиненная поверхность этого чуда – тоже изыск. Смысла во всем этом нет никакого. Зато дизайнерам было весело.

Сам геймпад никто не трогал. Ему лишь откусили хвост и прицепили на брюхо приемник, совмещенный с питательным отсеком на две батарейки. На первый взгляд – ничего не поменялось.

А вот при более внимательном осмотре обнаруживается в глаза странная впадина, располо-

женная аккурат на том месте, где раньше находился человеческий D-Pad. Нет, цифровое управление на месте, и даже работает, вот только радости никакой. При выполнении особо замысловатых трюков (суровые боевые комбы в разноплатформенных файтингах, запущенных через эмулятор) палец соскальзывает во впадину и... и все. Жаль. Именно безупречной "цифрой" отличалась серия Firestorm. Впрочем, и так ничего, особенно на фоне достижений ближайшего конкурента – фирмы Logitech (для нормальной игры с "логитековскими" падами крайне желательно завести присоски на пальцах). Однако переход из категории "лучше всех" в разряд "не хуже, чем у других" печалит.

Из мелочей – убрали здоровенную кнопку переключения режимов, возложив ее функции на малокалиберную центральную (ту, которая у всех приставок зовется Start). Осталось двенадцать. Нормально функционирующих – вообще десять.

Для тех, кто не понимает странной арифметики, а также пытается понять рассуждения о немотивированной убыли кнопок, поясню: около трех лет назад в продаже появился геймпад Thrustmaster Firestorm Digital, прозванный в народе "осьминогом". У него было аж тринадцать функциональных кнопок – шесть на лицевой панели, шесть "шифтов" (в терминологии PlayStation; некоторые обзывают "триггерами") и та самая центральная. На всем геймпаде не было, кажется, места, где не прилепился бы большая, сочная, легкодоступная (это важно!) кнопка. Более того, все эти кнопки ложились под пальцы так, что пад просто невозможно было ухватить неправильно. Потом появились Firestorm Dual Analog и Firestorm Dual Power – с аналоговыми шляпками, под которые две кнопки радостно переползли. Dual Power к тому же отличился "фидбэком" (в смысле, поддержкой технологии Force Feedback) и дополнительной кнопкой Mode. Мы же имеем дело с прямым потомком модели Dual Analog, а если быть совсем точным – с бесхвостым его вариантом.

Ну, вроде кнопки посчитали, с родословной разобрались, самое время перейти к тестам. Вот тут-то я и обломался. Для проверки аналоговой части любого, кажется, игрового устройства принято использовать аркадный автосимулятор Need For Speed: Porsche Unleashed. Во-первых, он лучше всего поддается настройке, во-вторых, достаточно "аркаден". То, что надо.

Итак, внимание! Тестовый заезд. Трасса Normandy, машина – Renault 911 & Targa специальной тестерской модификации (максимально облегченная, при любом неверном движении уходит в глубокий занос). Система повреждений отключена – во избежание; камера находится внутри машины – любые не-

поладки в работе геймпада сразу отражаются на рулевом колесе.

Отразились. Руль повернулся на тридцать градусов влево, да так там и остался.

Полез в настройки игры. Так и есть – все четыре оси геймпада имеют явный крен вверх и влево. Настройки dead zone тут явно не спасут – слишком уж большой эта самая "мертвая зона" получится. В системных же настройках – тишь да гладь. Курсоры мертво замерли в центральном положении. А вот если нажать хоть одну кнопку, то они почему-то резко прыгают вверх и влево, да так там и остаются. Можно было попробовать откалибровать, но пады USB обычно не нуждаются в калибровке. Иногда подобные проблемы решались запуском специальной утилиты, восстанавливающей фабричные настройки (Logitech, например, пихает их на все свои диски с драйверами).

Такой штуки я, увы, не нашел. Зато установил Thrustmapper 3.0 и все, что к нему полагалось. В списке устройств у меня, помимо самого пада, появилась виртуальная клавиатура и виртуальная мышь (как пользоваться – совершенно не понял, но идея неплоха), а вот с геймпадом начались проблемы. Инсталлятор подменил стандартную панель настройки игровых устройств на фирменную, которая – вот ведь незадача! – отказалась работать без запущенного Thrustmapper. А тот, в свою очередь, почему-то не прописался в автозагрузку. Под windows XP, кстати, софт вообще не работает. Под Windows Me картинка нарисовалась и вовсе устрашающая – фирменная

панелька очень красиво продемонстрировала мне, насколько сильно сбиты настройки; кнопку "откалибровать" она куда-то потеряла. Тоже мне, ненаглядное пособие.

После процедуры торжественного сноса программы заветная кнопка возникла на своем месте. Правда, калибровка вылилась в отдельное цирковое шоу (вращать аналоговый "стик" надо было предельно аккуратно, дабы не нажать скрытую под ним кнопку, иначе вся настройка летит к чертям), но на этом проблемы кончились.

Потом были заезды, была беготня и драки. Несколько часов я упоенно играл во все, что подворачивалось под руку и способно было вынести вмешательство геймпада как средства управления – а подобного добра у меня много.

Опыты показали, что все достоинства серии Firestorm – замечательная эргономика, великолепное аналоговое управление, возможность развесить по кнопкам все, что может пригодиться в игре (главное – не запутаться!) – все это никуда не делось. Цифровое управление, даже в такой, несколько изуродованной форме, все равно остается лучшим среди комбинированных (цифра + аналог) падов. Лучше только у PlayStation 2, но она не из нашей песочницы.

Единственное, что нехарактерно для "топовой" модели (а Firestorm Wireless таковой, безусловно, является) – отсутствие Force Feedback. Оно и понятно – энергопрожорливость такой игрушки повысилась бы на порядок, а расширить питательный отсек без су-

щественного хирургического вмешательства вряд ли бы удалось.

Проверку на дальнобойность и пытку соевым телефоном (рабочая частота 900 МГц) устройство прошло успешно – экран уже не был различим, но специально посаженный наблюдатель отмечал беспорядочное движение на экране. Обещанные пять метров "радиощнура" оказались реальностью. И вот что, пока не забыл. В радиусе этих пяти метров возможна одновременная работа четырех радиогеймпадов. Переключатели каналов, правда, мелкие и неудобные.

Имеет ли смысл приобретение подобного чуда инженерной мысли? Ну, если вы фанат всего беспроводного, или если у вас двадцатидвухдюймовый монитор, или и то, и другое вместе – то, пожалуй, да. Но учтите – ошнурованный вариант с обратной связью стоит сейчас почти столько же. Да и возни с проводами все эти радиотехнологии, увы, не отменяют. Труднораспутываемые хитросплетения, художественные переплетения и морские узлы просто свивают гнездышко в другом месте.

P.S. Прогулка по западным сайтам игровой тематики принесла странные результаты – некоторые авторы описывают схожие глюки с неправильной калибровкой, а некоторые уверяют, что их пад работал просто идеально. Раз на раз не приходится.

Редакция журнала благодарит дистрибьюторскую компанию "Алион" (www.alion.ru, 795-0695) за предоставленный на тестирование геймпад Thrustmaster Firestorm Wireless.

NEW PRODUCTS

http://www.arctic-cooler.com

ARCTIC®

Впервые на российском рынке компьютерной техники серия вентиляторов фирмы Arctic для процессоров Intel Pentium IV socket 478



STORM 1

- ток потребления 0.17 А
- скорость вращения 4500 об/мин
- поток воздуха 25.73 CFM
- уровень шума 32 dBA



STORM 2

- ток потребления 0.17 А
- скорость вращения 4500 об/мин
- поток воздуха 25.73 CFM
- уровень шума 32 dBA



BURAN

- ток потребления 0.28 А
- скорость вращения 5000 об/мин
- поток воздуха 41 CFM
- уровень шума 30 dBA

для оптовых покупателей тел./факс (095) 974 84 01 www.nevada.ru NEVADA

Ф-ЦЕНТР	НИКС	ОЛДИ
(095) 472-04-01 ул.Сухонская, 7 А (005) 005 05 01 ул.Минеральная, 2 (095) 785 17 85 ВВЦ, пав.71	(095) 974-33-33 Огородный б-р., 19	(095) 105-07-00 ул.Мальшева, 20 (095) 201-02-00 ул.Трифоповский, 15 (095) 955-91-49 ул.Донская, 32

Первомайский буквошлеп

Лазерный принтер Samsung ML-1440

Назгул
nazgulizhe@mail.ru

Нет! Только не это! Все-все сделаю! Земляным червяком обзывать прекращу! И тексты вовремя всегда присылать буду! Ну пожа-а-алуйста! Вот гад, опять трубку повесил. Нет, ну почему все редакторы такие бесчеловечные (они не бесчеловечные – они злопамятные – прим. ред.)? Придется ехать в редакцию. Второго мая. Угу, именно после первого мая – праздника весны и шашлыков. Да ладно бы просто туда-сюда скататься, так ведь нет – там, понимаешь ли, принтер, который без меня прямо-таки жить не может. Представляете себе, что такое принтер в руках утром второго мая? А я вот испытал. Ужасно это, честно скажу. Хочется взять его и на рельсы, на рельсы.

Однако – нельзя. Тестировать придется, никуда не денешься. Минералка, минералка, мине... а, ну ее, минералку эту! Пиво, пиво, еще пиво, порядок. Поехали.

Значит, Samsung ML-1440? Ну, будем знакомы. Мордорский я. Назгул Сауранович. Да, злой. Да, мучить буду сильно. Нет, легкой и быстрой смерти обещать не могу – таких ценностей у себя не держим. Кормить? Будем иногда, вот и розетка имеется. А Вы раздевайтесь, коробочку вот в коридорчике можете оставить... ой, а что это у вас так всего мало? Где спрашивается, паспорт? Ну или хотя бы свидетельство о регистрации? А-а-а... ясно. Предсерийный, не для продажи? Потом все будет? Что ж, поверим. Мда... Теперь вижу, что предсерийный – драйверы на обычном CD-R явно не являются атрибутом магазинного девайса. Еще в комплекте есть веревка для подключения к розетке. И все. Коробка пуста, если не считать двух кусков пенопласта. Кабели для подключения к компьютеру опять оставили за скобками, милостиво предоставив выбор между USB и LPT нам.

С русификацией продуктов у Samsung все традиционно хорошо, потому как России они уделяют особое внимание и не меряют общим аршином, так что можно смело надеяться, что серийные принтеры обзаведутся надписями на русском языке, а также русской инструкцией. Пока же все подписи к лампочкам и кнопкам – на английском, мануала нет вообще (вернее, есть, но только в формате PDF и только по-английски), зато уже есть драйверы и софт на русском языке.

Сам принтер... Хм, смотрите фото. Мне он не понравился, но, наверное, только потому, что я больше уважаю формы а-ля Hewlett-Packard LaserJet 1200, у вас же, наверное, другие вкусы. На верхней панели имеются кнопки "Экономия тонера", "Demo" и "Cancel/Reprint". Назначение первой и второй кнопок, думаю, очевидно всем, а вот третья кнопка работает довольно странно – при нажатии на нее во время печати принтер останавливается, начинает мигать лампочкой "Error", и больше ни на что, кроме переключателя "On/Off", не реагирует. Cancel он и есть "Отмена", но простите, почему тогда имеется и подпись "Reprint" и как эту секретную функцию активировать?


Четыре имеющиеся лампочки пытаются отражать состояние принтера, но делают они это опять-таки чисто по-корейски – в частности, если вы во время печати выдвинете лоток с бумагой, то вместо очевидной лампочки "paper" загорится лампочка "Data", которая по идее должна сигнализировать об ошибке связи между ПК и принтером. Не знаю, может, это такой конкретный экземпляр принтера или у меня система такая странная или я не могу вникнуть в тонкости принтерного перевода слова "data" – фиг знает. Также меня порадовала лампочка "manual" – то ли она отсылает к инструкции, то ли свидетельствует о кривых руках, то ли еще и просит по совать их куда не надо... Видимо, мои руки все-таки не такие кривые, так как лампочку эту мне не удалось зажечь ни разу.

Бумага подается из нижнего выдвижного лотка, отпечаток выезжает либо на верхнюю плоскость, либо в задний откидывающийся лоток. В принципе, довольно грамотное решение – в сложенном положении принтер занимает куда меньше места, но гоняет бумагу по U-образному тракту. А при использовании бумаги высокой плотности (более 80 г/м²) тракт рекомендуется сократить и выпрямить как раз при помощи откидывания заднего лотка.



Тракт (тракт, тракт, тракт – как будто о тракторе читаешь – прим. ред.) бумаги, кстати, я бы не назвал особенно легкодоступным, хотя извлечь листы при застревании вполне возможно. Самих застреваний, кстати, практически не случается, по крайней мере, мне не удалось добиться ни одного случая несварения стандартной 80-граммовой бумаги, причем даже довольно мягкой. Более плотная бумага на "кривом" пути застряла только после того, как я основательно подогнул ей угол. С мягкой писчей бумагой принтер также справляется на ура, не зажевывая ее и не заглатывая пачками по шесть листов сразу.

Работает он не так уж и тихо, и греется тоже ощутимо, но гул, издаваемый девайсом, довольно ровный, никаких перестуков шариков и роликов и в помине нет. Специально для людей, экономящих каждый квадратный сантиметр площади, сообщаю, что принтер способен печатать с полями 0,5 см по всем краям листа. Даже в режиме экономии тонера текст получается довольно качественный, а уж при "полноценной" печати и наличии увеличительного стекла можно даже разобрать шрифт в 1 пункт. Графика печатается сносно, хотя, конечно же, этот принтер – не для графики, а скорее, для графиков – прямые и кривые линии у него получаются отменно. Первая страница нехотя вылезает из лотка примерно через 16–17 секунд после отправки данных на печать, а после первой минуты скорость устанавливается на отметке 14 стр./мин., причем после примерно пяти минут работы принтер разгоняется аж до 14,8 страниц в секунду. Даже после очень массовой печати озоном в комнате и не пахнет. А жаль – бесплатный озонатор бы мне не помешал.

Но это, пожалуй, единственная претензия, которая на самом деле не претензия, а большой плюс – производители специально оснащают свои девайсы системами, не позволяющими озонировать воздух, потому как не всем и не всегда озон полезен. Как вы поняли, принтер мне понравился. Я бы даже сказал, очень понравился. Если на момент начала продаж в России он еще и стоит будет недорого – хорошее будущее ему обеспечено. 

Редакция журнала благодарит московское представительство компании Samsung (www.samsung.ru, 797-2400) за предоставленный на тестирование лазерный принтер Samsung ML-1440.

Конфликт поколений, или Когда овчинка стоит выделки

Андрей Никулин
joint831@yahoo.com

Скорость развития компьютерного железа, откровенно говоря, напрягает. Собрав самый распальцованный и крутой компьютер, впечатлительный геймер через полгода чувствует себя полным лохом. Как же: процессоры с тактовой частотой в полтора раза больше продаются по ценам в полтора раза ниже, а его Pentium III 1000 или Athlon 1,2 ГГц считается позорным "лоу-эндом", годным разве что для установки в офисную пишущую машинку. А GeForce2, за которым фанат прогресса бегал с высунутым языком и был счастлив, найдя его по цене 250 долларов, нынче стоит меньше сотни. В обзорах компьютерных игр и сравнительных тестах фигурируют конфигурации, вызывающие у среднего "юзера" мощнейший комплекс неполноценности. При этом идти в ногу с железячным прогрессом может либо сын султана Брунея (каждый месяц новый компьютер – самый крутой на данный момент), либо штатный тестер компьютерного журнала, у которого железки в рабочем компьютере меняются перманентно, по ходу выпуска новых.

Ну что ж, думаю, данный опус сможет внести некоторое спокойствие в головы почтенных геймеров, закрученных сим бурным водоворотом нового компьютерного железа и откровенной рекламы.

Сама задумка незамысловата, как и все гениальное. За основу берутся следующие исходные данные: у человека есть компьютер на базе процессора Pentium III 866 МГц и видеокарты GeForce2 GTS. Далее предполагается, что человек задумал апгрейд до Pentium 4 – 2 ГГц и GeForce4 Ti4600 (если вы мне скажете, что это уже не самая крутая конфигурация на сегодняшний день, я обижусь), а мы смотрим, какой реальный прирост и в каких реально играх получит человек, выкинувший на апгрейд чуть меньше килобакса.

Пожалуй, самое основное – это рассмотреть промежуточные варианты, то есть, что получил бы человек, сменив не все сразу, а, например, только процессор. Или только видеокарту. Немного забегаю вперед, скажу, что после тестов некоторые увидят, что для ваших конкретных задач разница между крутой и некрутой конфигурацией невысока. А кому-то станет ясно, что первым делом надо апгрейдить процессор, а видеокарта подождет. Или ровно наоборот.

Первым делом мы пройдемся галопом по тестам. Тестов несколько, подобраны они с таким расчетом, чтобы покрыть наиболее широкий спектр существующих компьютерных игр. Ведь по результатам тестирования в Quake III Arena можно судить о производительности системы в таких играх, как American McGee Alice, Star Trek: Elite

Forge и прочих, построенных на движке Q3A. А сцена Lobby из 3DMark 2001 практически точно имитирует игру Max Payne, ну и так далее. Рассматриваться будут четыре конфигурации: как вы понимаете, именно такое количество вариантов можно соорудить из двух видеокарт – сильной и слабой, а также из двух процессоров – опять же сильного и слабого.

Тест первый (график 1). Serious Sam выделен в отдельную категорию, поскольку это, как мне кажется, всерьез и надолго. Недавно вышла вторая часть, похоже, скоро будет третья... в общем, мочить нам безголовых сирийских рыб-камикадзе – не перемочить.

Обратите внимание, рассмотрены два основных разрешения – 1024 x 768 и 1280 x 1024 – без фильтрации и с включенной анизотропной фильтрацией максимального уровня. Тут – тонкость. Ибо максимальный уровень для GF2 GTS – level 2, а для GF4 Ti4600 – уже level 8, который по качеству отличается настолько же, насколько внешний вид "мерседеса" отличается от внешнего вида "таврии". И вы только посмотрите – совершенно очевидно, что Serious Sam весьма охоч до мощных конфигураций. Если не пожалеее денег на систему P4 2000 + GF4 Ti4600, то сможете наслаждаться высокой скоростью и высочайшим качеством в режиме 1024 x 768 с анизотропной фильтрацией уровня 8. Здесь же мы видим, что игра очень требовательна к мощности CPU. Посмотрите, как взлетает планка средних fps при смене процессора с P III 866 на P4 2000 – такое наблюдается даже при использовании слабой видеокарты.

Тест номер 2 (график 2). Очень интересную картину мы можем наблюдать на этом графике – игре абсолютно наплевать на центральный процессор. На скорость влияет, по большей части, видеокарта. Кстати, даже при гораздо более качественной анизотропной фильтрации супермонстр Ti4600 обходит старушку GF2 GTS на пол-круга. Сразу же отмечу, что если смотреть результаты с выключенной анизотропкой (включена только трILINEЙКА), мощный процессор даст о себе знать, особенно в низких (до 1024 x 768 включительно) разрешениях. Но я скажу вам, что сотня fps со включенной компрессией текстур – это вполне комфортно даже для профессиональной игры в Q3A. Намек понятен? Любители погонять в игры типа Q3A с отличным качеством графики – срочно запасайтесь четвертыми "титаниумами". А процессор апгрейдить погодите.

Идем дальше (графики 3, 4, 5). Целых три графика посвящены игре Return To Castle Wolfenstein. Хотя построена она на основе движ-

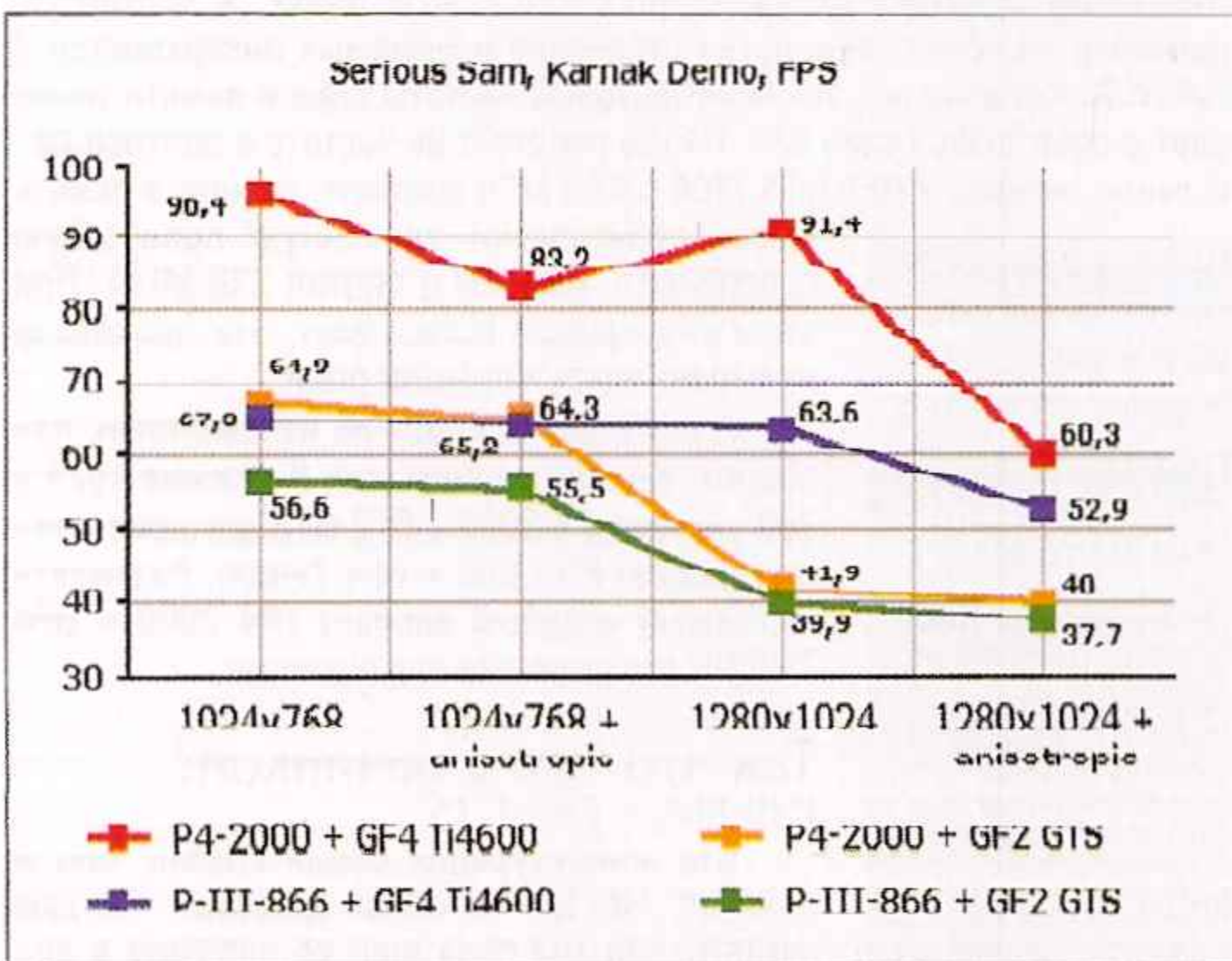


График 1

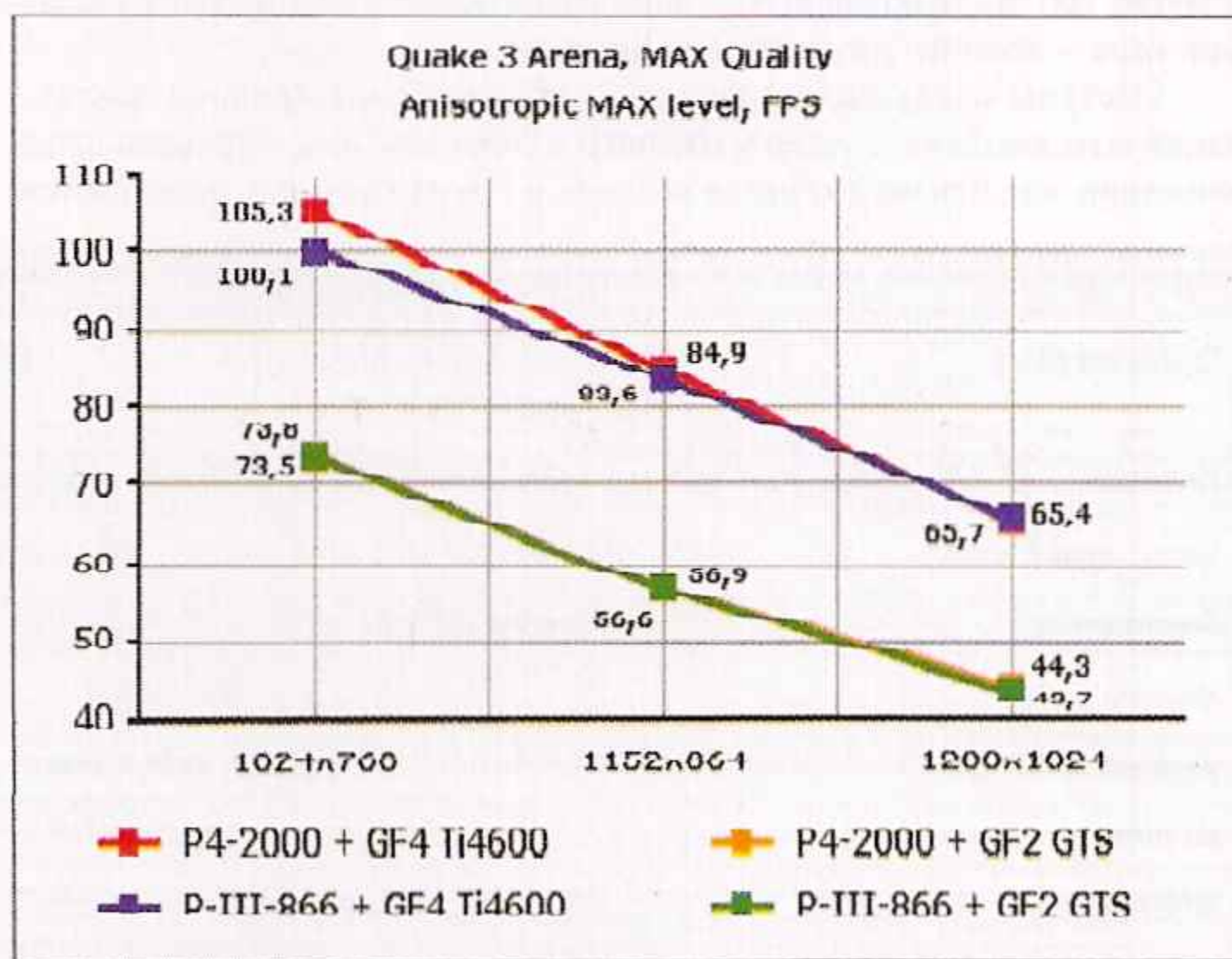


График 2

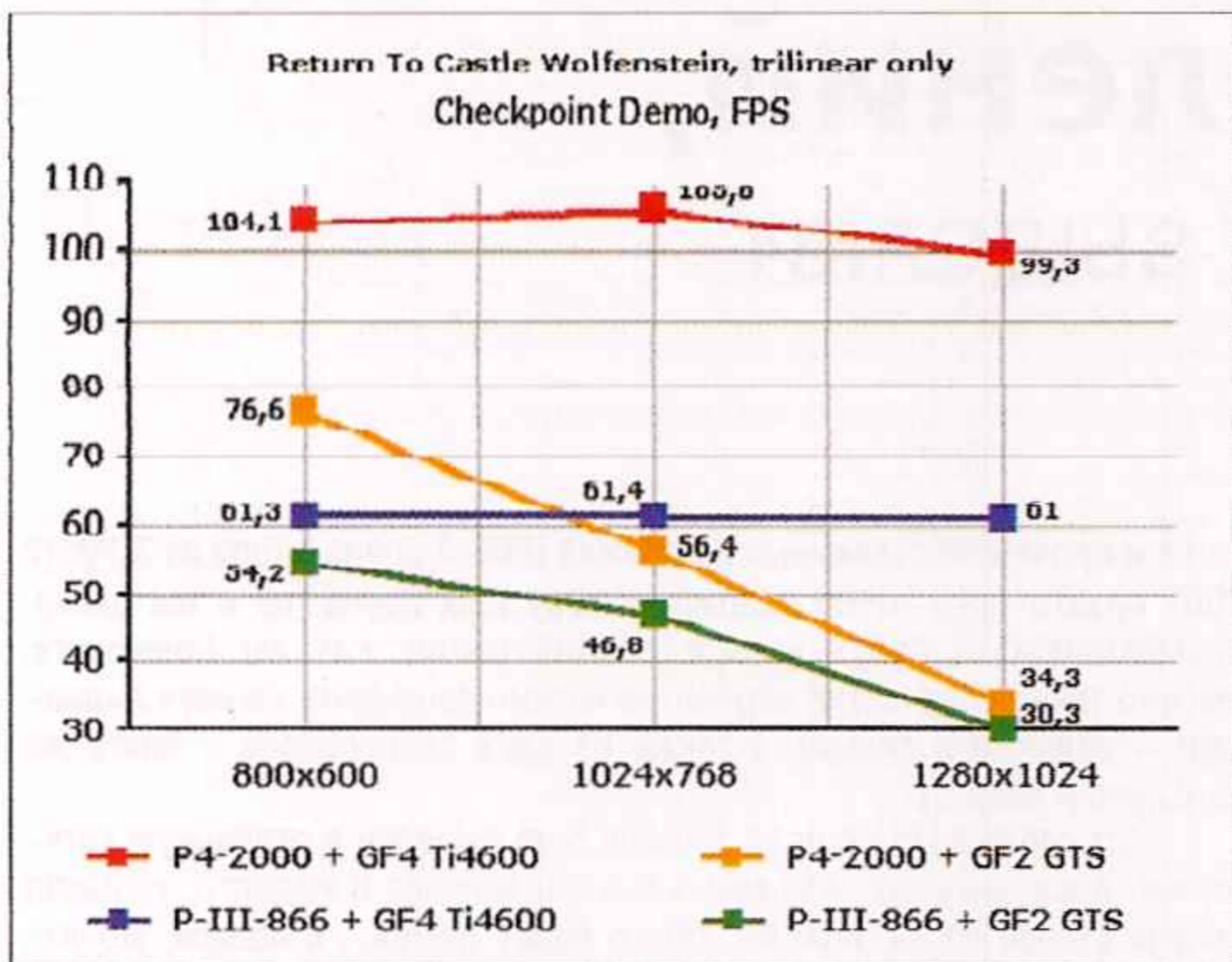


График 3

ка Quake III Arena, это игры разного класса. В RTCW намного больше полигонов в моделях, применяются совершенно новые спецэффекты и вообще, как и все современное, она гораздо более прожорлива в смысле потребления вычислительных ресурсов. Графики это подтверждают. Давайте посмотрим, что происходит при настройках "по умолчанию", когда геймер не включает дополнительные примочки типа аннизотропии или FSAA.

Имейте в виду, что измерения проводились при настройках качества графики в самой игре на максимум, что означает максимальный размер текстур и максимальную сложность геометрии. Первым делом хочется отметить, что конфигурация P4 2000 + GF4 Ti4600 вне конкуренции – красная кривая улетает прямо в стратосферу. Около сотни кадров в секунду вне зависимости от разрешения (от 800 x 600 до 1280 x 1024) – превосходный результат, учитывая насыщенность тестовой сцены Checkpoint. Но вот ниже мы находим повод для размышлений. В разрешении 800 x 600 конфигурация P4 2000 + GF2 GTS уверенно выигрывает у системы на базе P III 866 + GF4 Ti4600. И, кстати говоря, во всех разрешениях последняя ограничена планкой 62 fps – выше подняться мешает слабенький CPU. То есть, процессор в данной игре выходит на первый план. Расшифровываю: если вы не можете поменять и видеокарту, и процессор одновременно (денег хватает только на что-то одно), но при этом являетесь яростным фанатом мультиплеерных побоищ в RTCW, вам рекомендуется проапгрейтить процессор. Ибо мощная видеокарта в паре с устаревшим P III 866 все равно не сможет выдать достаточного количества fps – даже в низких разрешениях. А сменив процессор и оставив старую видеокарту, вы хотя бы в низких разрешениях сможете подобраться к отметке 100 fps (рекомендую слегка убавить настройки качества в самой игре – этим вы разгрузите видеокарту).

Смотрим следующий график. Включение аннизотропной фильтрации максимального уровня немного меняет картину. Обращаю ваше внимание, как близко сходятся красная и синяя кривые в разрешении

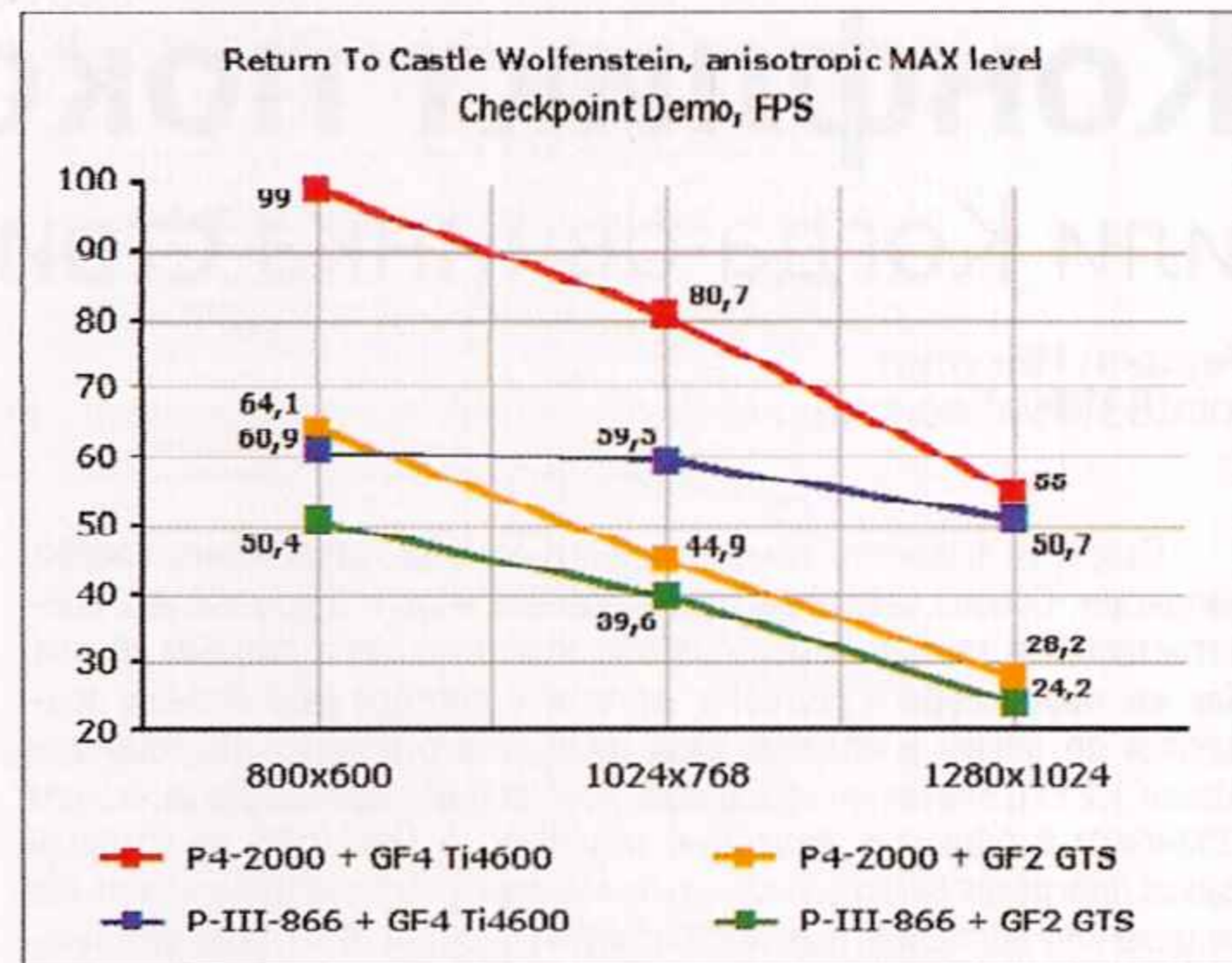


График 4

1280 x 1024. Это означает, что в высоких разрешениях нет разницы между слабым и мощным процессором – абсолютно вся нагрузка падает на видеокарту. Шерелито мозгами, товарищи, – ежолки вам по душе высочайшее качество трехмерных миров, а скорость по фигу – нужно первым делом менять видеокарту.

То же касается и третьего графика – с активированным полноэкранным сглаживанием. Только с тем уточнением, что видеокарты класса GF2 GTS абсолютно беспомощны перед лицом FSAA 4x. В режимах 1280 x 1024 и выше они и вовсе впадают в кому, поскольку 32 Мб видеопамати просто не хватает для осуществления полноэкранный сглаживания. Так что, если вы принадлежите к тайному ордену извращенцев – любителей FSAA (по мне, так в играх жанра 3D Action аннизотропка куда полезнее), вам просто необходима видеокарта серии GF4 Titanium.

И, наконец, перейдем к результатам тестов, использующих API DirectX (график 6). Ведь все, что вы видели выше, работает исключительно под управлением OpenGL.

Две выбранные сцены из 3DMark 2001 имитируют разные типы трехмерных игр. Dragothic – это открытое пространство, большое количество полигонов и одновременно с этим большой коэффициент overdraw. Lobby – это практически движок игры Max Payne, при этом в рассмотренном режиме High Detail мы наблюдаем огромное количество полигонов (куча гильз, выбоины в стенах от пуль, модели персонажей и т. д.) и достаточно сложные спецэффекты, такие как зеркальные поверхности и динамическое освещение.

Как видим, наибольший отрыв новая видеокарта GF4 Ti4600 имеет в тесте Dragothic. Видимо, большую роль здесь играет усовершенствованная архитектура видеопроцессора, в которой, в частности, применяется новая технология отсеивания невидимых поверхностей Z Cull HSK. Конечно же, высокие тактовые частоты ядра и памяти также дают о себе знать (ядро GF4 Ti4600 работает на частоте в полтора раза выше, нежели у GF2 GTS (300 и 200 МГц соответственно), а память

имеет практически удвоенную пропускную способность (660 МГц против 333 МГц). При этом вид кривых показывает, что процессор не играет здесь большой роли.

А вот в сцене Lobby на первый план, наоборот, выходит процессор. В режиме 1024 x 768 система P4 2000 + GF2 GTS догоняет конфигурацию P III 866 + GF4 Ti4600. Разумеется, самый мощный вариант (P4 2000 + GF4 Ti4600) остается вне конкуренции.

Так что там с овчинкой?

P III 866 + GF2 GTS

Эта конфигурация самая слабая, оно и понятно. Но зато и самая дешевая – будем считать, что мы пока еще не вложили в апгрейд ни копейки. На что способен компьютер такого класса? Выводы по результатам тестов

Тестовые конфигурации	
Системная плата	ASUS P3B-F (i440DX), AGP2x, AGP Aperture Size – 128 Мб MSI 645D Ultra (i645D), AGP4x, AGP Aperture Size – 128 Мб
Процессор	Pentium III 866EB (FSB 133 МГц) Pentium 4A 2000 (FSB 4 x 100 МГц)
Оперативная память	256 Мб SDRAM PC133 (133 МГц) 256 Мб DDR SDRAM PC2100 (200 МГц)
Видеоадаптер	Creative GeForce2 GTS MSI GeForce4 Ti4600
Монитор	GTX VL950T
Звуковая плата	SBLive! Value (CT-4670)
CD-ROM	Teac 540E
Жесткий диск	40 Гб Seagate Barracuda ATA IV + Promise TX2 Ultra100, ATA/100
Операционная система	Windows 98 (4.10.1998) + DirectX 8.1
Версия драйверов	Reference 28.32 + RivaTuner RC 10.2

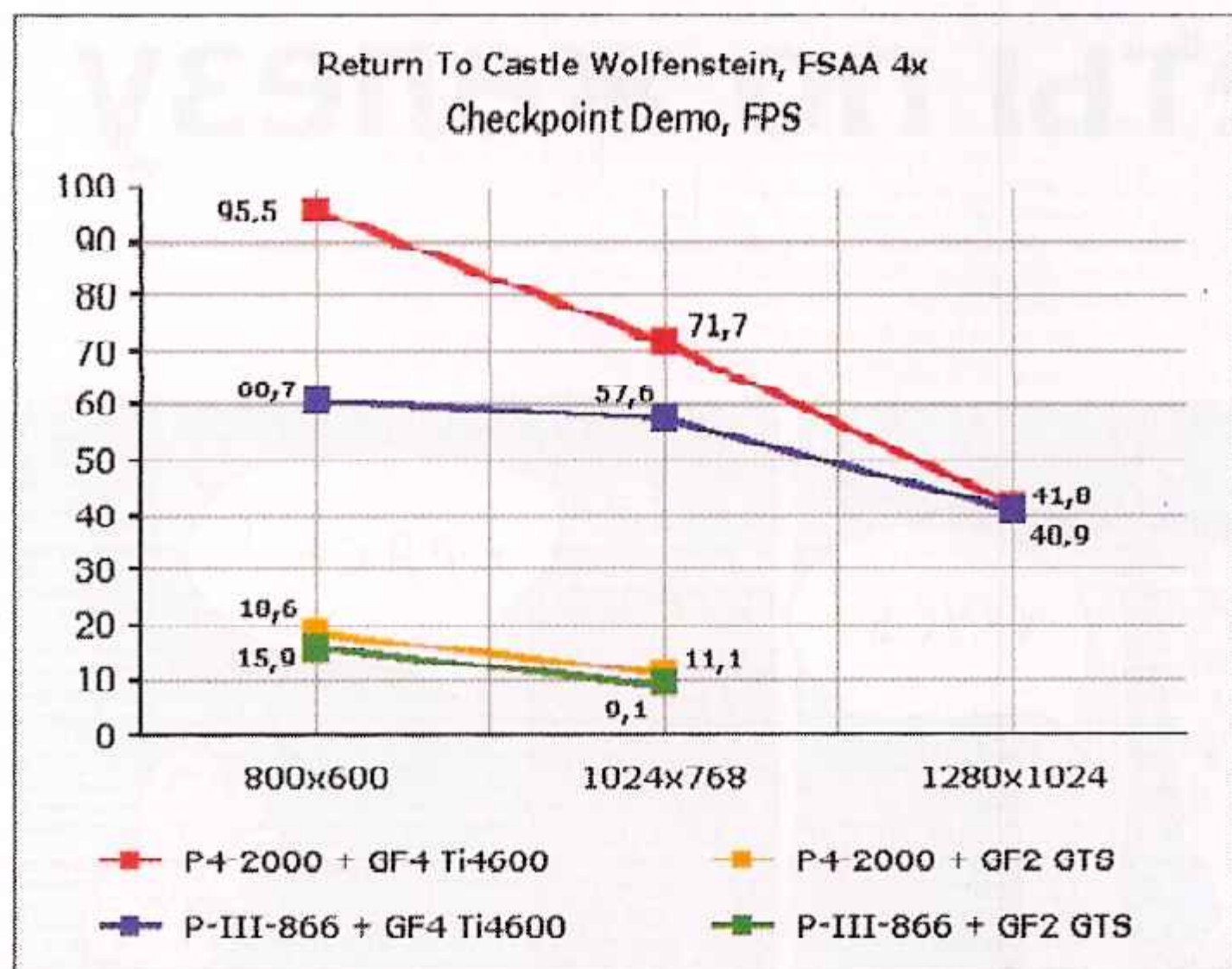


График 5

можно сделать достаточно оптимистичные. Несмотря на то, что владелец подобной машины должен забыть про FSAA и анизотропную фильтрацию, он может играть практически во все современные игры в разрешениях от 800 x 600 до 1024 x 768 в 32-битном цвете. Если вас не устраивает скорость, вы всегда можете попробовать уменьшить качество графики в самой игре или включить компрессию текстур (если она поддерживается данной игрой) – компрессия неплохо реализована на GF2 GTS и дает солидный прирост скорости – до 20%.

P III 866 + GF4 Ti4600

Подобный вариант апгрейда – оставляем процессор и меняем видеокарту на очень мощную – оправдан в тех случаях, когда игрок погонится за заоблачными fps и любит высокие разрешения. На самом деле, лишь немногие (профессиональные "квакеры", например) могут почувствовать разницу между мгновенной частотой смены кадров в 100 и 200 fps. Если вас удовлетворяет минимальный показатель fps в 50 кадров, но вы цените качественную графику и ясно представляете, зачем нужна анизотропная фильтрация, вы обойдетесь и без мощного процессора. Вы получите большое удовольствие от режимов 1280 x 1024 @ 32 со включенной анизотропией максимального уровня (которую могут предоставить только видеокарты серий GF3 и GF4 Titanium), то есть в тех случаях, когда разница между мощным и средним процессором почти стирается.

Типичный пример того, где оправдана данная конфигурация – игры на базе движка Quake III Arena. Как видно из графиков, при включении анизотропной фильтрации уровня 8 разницы между процессорами P III 866 и P4 2000 нет даже в разрешении 1024 x 768. Во многом это объясняется тем, что движок Quake III Arena достаточно логичный и ему по горло хватает мощности среднего процессора.

P4 2000 + GF2 GTS

Рекомендуется использовать там, где нужен мощный процессор. Области применения: Need For Speed: Porsche Unleashed (трасса Auvergne очень показательна, при переходе с P III 866 на P4 2000 напроць пропадают специфические процессорные тормоза в режиме "максимального качества"), Serious Sam и прочие "процессорозависимые" игры. Разумеется, все это без применения анизотропии и FSAA.

Мощный процессор безусловно нужен любителям сетевых битв в Return To Castle Wolfenstein или Unreal Tournament – последняя вообще малочувствительна к типу используемого видеоакселератора. Учитывая, что видеокарта в данном случае достаточно слаба, вам будут недоступны высокие разрешения и вкусы типа анизотропии с FSAA. Но в низких разрешениях вы получите бешеные fps.

P4 2000 + GF4 Ti4600

Что тут можно сказать? Если вы нашли достаточно денег на подобную конфигурацию, вам можно только позавидовать. Все существующие, а также выходящие в ближайшем будущем игры просто обречены "летать" на таком железе. Однако не ждите от своего компьютера чудес: есть случаи, когда пасуют и двухгигагерцовые "пни" с четверты-

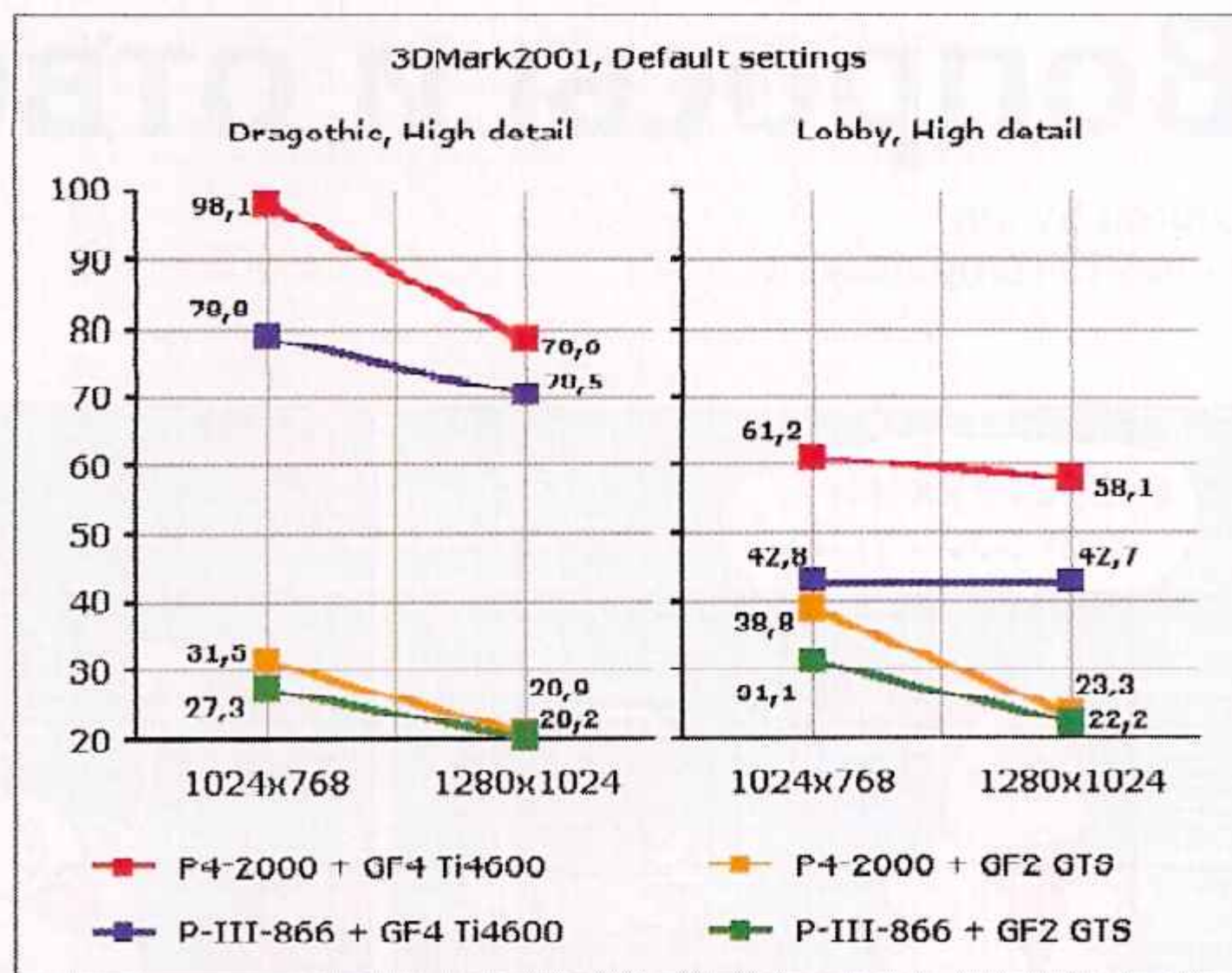


График 6

ми "титаниумами". Например, все так же недостижимой остается шаркающая функция Cube Environment Mapping (я специально проверял на Colin McRae Rally 2 – тормоза при активации CEM очень нехилые). Или тест Nature из пакета 3DMark 2001 – пока достигнута только планка 50 fps в разрешении 1024 x 768 @ 32, а это является абсолютным минимумом для комфортной игры.

В общем, если прикупили крутое железо – радуйтесь. А если нет – не особо расстраивайтесь. Все равно через год оно безнадежно устарело, и новые игры уже будут подтормаживать. **UD**

Редакция журнала благодарит дистрибуторскую компанию "Инлайн" (www.i2b.ru, 941-6161, 742-6436) за предоставленную на тестирование видеокарту MSI GF4 Ti4600.

— Информационный канал: **Футбол. Чемпионат России.** Результаты матчей ПРЕМЬЕР-ЛИГИ в формате SMS-сообщений!

— Для подписки позвоните на номер **627 27**, прослушайте сообщение ответчика и дождитесь звукового сигнала.

— Стоимость подписки – **1 доллар США**, без учета налогов.

— Срок подписки – **30 дней**.

— Подписавшись на услугу в Москве, вы сможете воспользоваться ей в любой стране действия роуминга **БИ ЛАЙН!**

MSInfo

Услуга доступна только для абонентов **БИ ЛАЙН GSM**

beeonline
www.beeonline.ru

БИ ЛАЙН GSM

Вопросы и ответы по железу

Сергей Бучин
support@computery.ru



– Есть железка: P III 667, ASUS CUSL2C, 256 МБ SDRAM, 20 Гб Seagate Barracuda 7200 об./мин. Primary Master, CD-ROM Teac 540E Secondary Master, CD-RW Teac 516EB Secondary Slave, case Inwin A700. Стоит Windows NT Workstation 4.0 под NTFS + SP6a + Hotfix + все необходимые драйверы для железа. Возникают проблемы при записи компактв следующего плана:

1. При записи компактв с кучей каталогов и мелких файлов (например, дистрибутив Windows NT) компакт пишется с ошибками, а конкретнее – не записываются драйверы всех сетевых карт из DRVLIB (в оригинале они точно присутствуют). При этом директории отображаются, а при попытке войти внутрь – облом. Пробовал и писать на скорости 2x, и, предварительно создавав образ диска, писать с него – результат одинаковый.

2. При перезаписи с одного звукового компактв на другой (полностью не пробовал, только выборка) скорость записи приближается к 0. Например, при установленной 16x перезапись одного аудио трека занимает около 20 минут (без обработки звука, напрямую).

3. Не всегда удается отформатировать CD-RW. Вылезает что-то по поводу того, что "произошла инициализация шины". я перезагружаю компьютер, запускаю по новой и так по несколько раз. Может, еще

что-нибудь было, не помню. Для записи использую Easy CD Creator v.5.02, болванки BASF, MEMOREX, VERBATUM. Пробовал использовать софтинку от Nero – те же грабли. В остальном – жалоб на компьютер нет никаких. Переставлять систему – нет времени и смысла (слишком много всего хорошего установлено и работает, а писалка используется не так часто). Возможно, Вы сталкивались с подобной проблемой или подскажите что-нибудь хорошее.

– Скажите, пожалуйста, почему Teac CD-W 516EB 16 / 10 / 40 (прошивка 1.0B) не пишет на технологических CD-RW (отказывается категорически!!!), а фирменные CD-RW пишет только на 4x и 10x (нет 8x).

С этой проблемой сталкиваюсь постоянно не только я, но и многие другие пользователи CD-RW от Teac, судя по тому, что вопросы подобного плана задаются мне постоянно. Я уже писал о ней, и, думаю, больше не буду. Дело в том, что драйвы от Teac не способны работать в режиме UDMA, хотя в явном виде не сопротивляются, когда их пытаются заставить это делать. При попытке его включения могут возникнуть как проблемы, описанные вами, так и другие "травлы", например, CD-ROM или CD-RW откажется проигрывать звуковые диски. Для того чтобы решить вашу проблему, достаточно просто отключить режим UDMA для соответствующего устройства либо в BIOS, либо средствами операционной системы.

Исходные данные: Asus P2B + P III750 через переходник. В системе: 1 HDD + DVD + CD-RW. Нужно подключить быстрый диск большой емкости (типа 80 Гб Seagate Barracuda ATA IV). Что лучше: купить PCI контроллер или продать P2B и купить что-нибудь типа TUSL2-C? Есть ли возможность при первом варианте оставить DVD и CD-RW на материнской плате (вроде бы они на UDMA33 работают и больше им ни к чему), а жесткий диск подключить через контроллер? И вообще – как их будет лучше развести по шлейфам?

Мое "высокотехнологичное я" рекомендует Вам сменить мать, а технический специалист советует оставить P2B и докупить контроллер PCI, так как явных причин для замены матери он не видит. Опять же, и жаба советует мать пока оставить, а уж потом, когда соберетесь покупать более крутой процессор, поменять.

Разводку по шлейфам лучше всего будет выполнить таким образом: быстрый хард вешаем на контроллер ATA/100, второй жесткий диск – на второй канал того же контроллера, а для пазенных драйва распикиваем по разным каналам IDE. Если же шлейфы жалко, то можно повесить их на один канал: снижения быстродействия практически не будет. Главное условие – не вешать ничего на один канал с быстрым хардом.

Есть небольшой вопрос. Буду очень благодарен за ответ. Имеется P4 1,4 Гц, 256 RAM, Matrox450 32 Мб, материнская плата ASUS P4S333. Обновлял драйвер до версии P4S1003. Когда вышли новые драйверы, обновил до версии P4S1006. Все прошло успешно (тьфу-тьфу-тьфу). Но при перезагрузке стало появляться следующее сообщение: Hardware Monitor found an error. Enter power setup menu for details. Далее предлагается или F1 для загрузки, или Del для Setup. На плате стоят только те датчики, которые были на ней ранее. Режимы никакие не менялись. Я отключил в BIOS Hardware Monitor контроль за всеми показателями. Везде поставил Ignore. Ошибка не пропадает. Правда, если даешь F1 - далее грузится нормально. Поставил старый BIOS P4S1003. Все стало хорошо. С чем это может быть связано, и, главное, что делать? Оставить все как есть со старым BIOS. Или поставить-таки новый, не обращая внимание на ошибку? Или можно что-то в нем поправить?

Скорее всего, дело не в BIOS, а... в вентиляторе процессора. Такая ошибка может возникнуть, когда конец кулера очень близок, либо просто загустела (загрязнилась) смазка, и он не набирает нужных оборотов при запуске машины.

Что делать - зависит от ситуации. Либо почистите кулер, либо замените. Кстати, проверьте также его подключение - трехконтактный разъем питания должен быть подключен к разъему CPU_FAN (на разных матерях он может называться по-разному).

Отличаются ли по производительности два ЦП: Celeron 1000A Tualatin (100 FSB, 256К) и Pentium III 1000E (100 FSB, 256 К)? Я утверждаю, что производительность выше у P III, а друг, что по производительности эти процессоры абсолютно одинаковы.

Ну, Celeron Tualatin - по сути дела тот же P III CuMine E, только греется он меньше (за счет более тонкого техпроцесса) и оснащен блоком Data Prefetch Logic. Подробно о его работе можно прочесть в статье "Междуусобица со свидетелем" (Upgrade #34). Так что возьму на себя смелость предположить, что Celeron чаще всего быстрее будет.

Имеется акустика фирмы Genius G106. Полностью рабочая, что проверялось в другом месте. И есть некие антенны на моем доме. Так вот, при включении питания на колонках (их даже не обязательно подключать к звуковухе) появля-

ется звук, а точнее радио. Судя по всему, наводка идет от этих антенн. Если перемещать провода в пространстве, то звук плавно увеличивается или уменьшается. Без всякого треска. То же самое происходит и при перемещении колонок. Возможно ли с этим что-то сделать (где-нибудь что-нибудь подпаять) или только один вариант - замена?

Попробуйте использовать экранированные провода вместо тех, что используются сейчас. Также попробуйте экранировать сами колонки. Должно помочь.

К тому же, Celeron A куда лучше разгоняется, так что если стоит вопрос выбора - я рекомендую Celeron.

А вообще, я не вижу причин, по которым мне или товарищу Назгулу не оттестировать подобную конфигурацию. Так что ждите результатов!

У меня комп на базе 1200 Athlon на материнке Soltec 75-DRV. Кулер стоит Chrome ORB. Когда запускаешь какую-нибудь современную игрушку процессор начинает перегреваться (температура около 75°), но вроде бы ничего не "лагало" до последнего времени, а тут поставил "Команч4"... Несколько минут все было нормально, но в какой-то момент игра начала сильно "лагать" и зависла. Помогает только перезагрузка... Что посоветуете?

Chrome Orb для 1200-го "атлона" слабоват, IMHO, будет. Поставьте кулер помощнее, потому как 75° - температура, конечно, не опасная, но уже и не вполне нормальная для такого процессора (несмотря на то, что она лежит в "безопасном" интервале, рекомендованном самой AMD).

Кстати, вполне возможно, что игра виснет совсем не из-за температуры процессора (потому как если в Quake III температура процессора - 75°, то вряд ли в "Команче" она поднимется выше 85°, а при даже 80° процессор глючить еще не должен), но для того, чтобы точно определить причину зависания, вы дали слишком мало информации.

Имеется винт WD 11000 (1 Гб), так вот, я его уронил, и после этого он определяется в BIOS каждый раз по-разному. Отформатировать его не удается: пишет, что не может создать загрузочную запись. Как его реанимировать?

В вашем случае винт, скорее всего, уже не реанимировать. Имело место смещение диска, или погнулся вал. Из-за этого головки не попадают на сервометки, отсюда и неверное определение диска. Ремонтировать такой хард,

боюсь, не возьмутся даже в фирмах, специализирующихся на таких вещах, а если и возьмутся - стоит это будет куда больше, чем старенький гигабайтник.

Уважаемые, подскажите, плиз. Есть древненькая машинка: AMD K6-2 300, системная плата 5MVP3 Gemini, чипсет VIA Apollo MVP3, слот AGP. Поддерживается стандарт AGP с режимами 1x и 2x до 133 МГц. Плюс "видяха" CirrusLogic (1 Мб). Хочу я прикупить новую видеокарточку - старая не поддерживает новый монитор. Если прикупить GeForce2 MX400, то нельзя ли будет смотреть на моем древнем компе фильмы? А то, может, "видяха" и наполовину использоваться не будет - и тогда лучше просто прикупить Riva TNT2 Pro и о фильмах не мечтать?


Скорее всего, смотреть фильмы на такой машине не получится (или получится, но только в DOS, как советовал один из наших читателей в Upgrade #57), для этого мощный процессор куда важнее. Так что покупайте себе карточку Riva TNT2, если апгрейда в ближайшее время не предвидится.

После замены проца Duron на Athlon не устанавливается система. То есть вставить начинает, но потом ругается типа "IRQ_LESS_OR_UNEQUAL" и что-то там кракозябрами. Грешу на нагрев, но чего... IDE, что ли... Матерь ASUS A7V-E, BIOS AWARD 1002.

Убирайте повышенную частоту процессора или памяти, если система разогнана - NT часто реагирует таким сообщением на нестабильный разгон. Если система не разогнана - тестируйте оперативную память, скорее всего, дело в ее дефектном модуле. Причем, если после 50 циклов Testmem говорит, что у вас все ОК, это еще не значит, что оперативка хорошая - часто ошибка выскакивает на тысячном проходе.

Тут в руки ко мне попал винт IBM DTLA-307030 с поврежденной поверхностью. При любом обращении он дико скрежетал (даже при автоопределении из BIOS), я попробовал отформатировать его с помощью HDD Util v2.3, используя low level format. Но форматирование дошло до 0,1 % и зависло, после перезагрузки винт стал определяться нормально, но сбойные блоки остались. Повторная попытка форматирования зависла на том же месте. Скажите, пожалуйста, чем можно еще отформатировать винт или где найти другую версию HDD Util.

Можно попробовать HDD Speed 2.4 (www.hwc.ru/~wingy/hdd), но сначала в режиме "тест записи". Если не поможет, и количество бэд-блоков на диске невелико, то можно попробовать использовать программу IBM Drive Fitness Test (www.ibm.com). В случае неудачи и на этом этапе вам поможет только фирма, занимающаяся ремонтом жестких дисков. Там "дятлу" сделают стондовый Low Level Format с восстановлением служебной зоны и пересчетом транслятора.

Если же винт уже стучит, то поможет только опять-таки стондовое отключение сбойных дорожек. 

DataFile

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте - conf.computery.ru/cgi-bin/conference - по-прежнему живет пингвин по прозвищу "модератор", который с радостью ответит на все ваши самые сокровенные вопросы по железу. Если же вы недолюбливаете конференции и / или желаете пообщаться с ним "в привате", то милости просим: support@computery.ru.

Напоминаем также, что проект "Народный глюк" продолжается. Если вы встретились и сами либо с чьей-то помощью победили какой-нибудь глюк, пожалуйста, не считайте за труд написать об этом письмо на support@computery.ru. Самые интересные глюки и советы мы время от времени будем публиковать. Так вы пополните общую копилку знаний, а также, возможно, спасете кучу народа от наступания на те же грабли.

Конец преступного мира

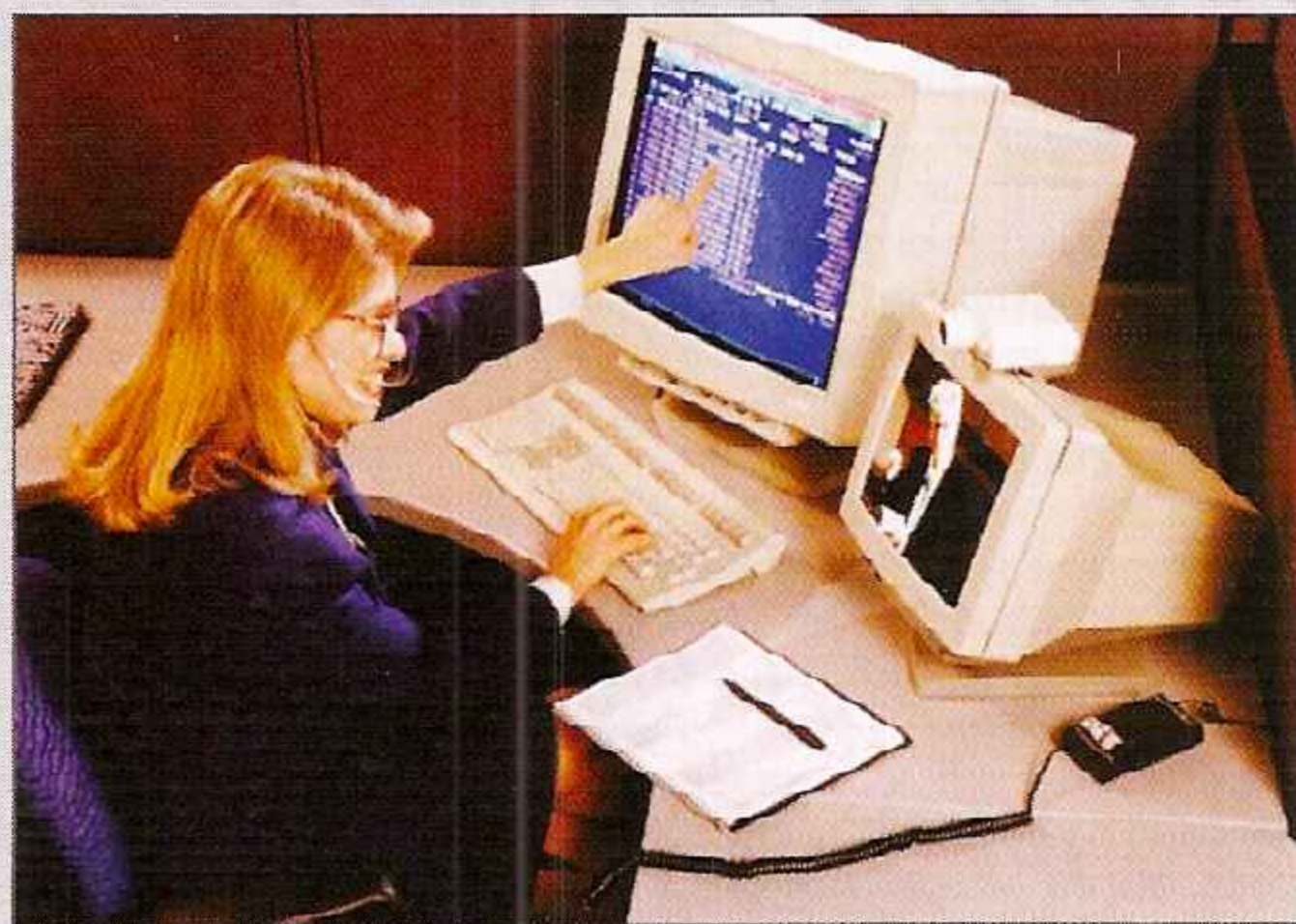
Предотвратить преступление еще до того, как оно совершено, – вожделенная мечта любого сыщика. Задача непростая. Конечно, можно попытаться вычислить следующее звено в цепочке преступлений, но как предугадать, что какой-то ничем не примечательный человек в следующий момент достанет из кармана пистолет и начнет палить в окружающих? К сожалению, от этого до последнего времени не был застрахован никто.

Все изменилось. Гениальный исследователь доктор Серджо Веластин (Sergio Velastin) из Кингстонского университета в Лондоне (Kingston University) потряс своих коллег, а заодно и всю мировую общественность, своей сенсационной разработкой. Он создал программу, которая способна анализировать поступающее с веб-камеры изображение и предсказывать, не собирается ли тот или иной человек совершить злодеяние.

Основываясь на огромном количестве видеозаписей преступников перед совершением преступления, программа пытается анализировать мимику, поведение, одежду – и в случае, если он похож на преступника, немедленно сообщает об этом куда следует. Лучше ведь перестраховаться и проверить личность невиновного, нежели разгребать потом тела невинно убиенных пассажиров, верно?

В настоящий момент система уже установлена на некоторых лондонских станциях метро и продемонстрировала себя лучшим образом. К примеру, недавно благодаря умной программе удалось предотвратить самоубийство одного человека. Он признался, что действительно собирался покончить с собой.

Помимо предотвращения преступлений, программа способна рассчитывать движение толпы и предсказывать возможность возникновения давки. Таким образом, у сотрудников правоохранительных органов всегда есть время, чтобы принять соответствующие меры.



Разумеется, система ни в коем случае не заменяет человека – она лишь сообщает офицеру полиции о возможной опасности, и уж тот, исходя из собственного опыта, принимает решение о тех или иных действиях. Однако иногда так важно иметь надежного советчика, который никогда не заснет и всегда беспристрастно рассчитывает вероятность того или иного не слишком благоприятного, а то и вовсе трагичного события.

Программа будет использоваться совместно с веб-камерами, установленными перед входами в банки, магазины, станции метро, стадионы, фешенебельные отели и прочие места скопления народа. Кто знает, быть может, завтра компьютер спасет жизнь именно вам!

Прячемся!

Устали от бесконечных свернутых окон, маячащих длинной полоской внизу экрана? С появлением в Сети новой версии любопытной программки AlltoTray v3.1 этому можно положить конец. Достаточно установить утилиту и включить соответствующую опцию. Теперь все окна, которые вы сворачиваете, автоматически оказываются в системном трее – там, где обычно у вас находится ICQ и регулятор громкости.

Если кому нравится эта идея – пожалуйста, скачать программу AlltoTray можно по следующему адресу: www.dntsoft.com/alltotray/AttSetup.exe.

Источник: www.neowin.net

Персональный шпион

Теперь вы сможете знать, о чем ваши домочадцы говорили в ваше отсутствие – достаточно установить шпионскую утилиту Modem Spy v2.7 и она, используя голосовые функции модема, надежно запишет все разговоры в потаенный файл на винчестере. Приходите, слушаете, наматываете на ус.

Конечно, поступать так нехорошо. Но если очень хочется, то почему бы и нет? В конце концов, это дело личной совести каждого. Что до программы, то она ни в чем не виновата. Разработчики лишь стараются привлечь к ней

все лучшее, что могут. К примеру, в последней версии был исправлен баг с набором длинных номеров. К тому же теперь поддерживаются многочисленные ring-INS.

В общем, если хотите – пожалуйста, программку объемом всего в двести килобайт можно скачать здесь: www.modemspy.com/ftp/modemspy.exe.

Источник: www.neowin.net

"Пуск" нам не нужен

Вообще-то я всегда думал, что удивить какими-то новыми программами меня сложновато. Однако тут такое, оказывается, придумывают... Вот, скажем, программа под названием Start Killer. Недавно вышла ее новая версия 2.1.

Что же делает эта удивительная утилита? Оказывается, достаточно ее запустить, как кнопка "Пуск" попросту пропадает с экрана. Зачем, спрашивается? Кому она помешала? Оказывается, освобождается больше места на панельке. По мнению разработчиков, именно его-то всегда и не хватало всем сознательным пользователям.

Если закрыть Start Killer, заветная кнопочка вернется на свое место. Ну а если вам вдруг понадобится воспользоваться стартовым меню до закрытия программы, то его все равно можно вызвать с помощью комбинации клавиш Ctrl+F5c.

Если все вышеперечисленное кажется вам столь же разумным и необходимым, как и разработчикам, то скачать данную программу – причем абсолютно бесплатно – можно по следующему адресу: www.softcentral.com/startkiller/sksetup.exe.

Удачной вам борьбы с кнопкой "Пуск"!

Источник: www.neowin.net

...А у вас?

Это наконец-то произошло – в сети появилась новая версия драйверов NVIDIA Detonator 29.11 для операционных систем Windows 2000 / XP. Скачать драйверы непременно стоит в том случае, если на вашем компьютере установлена одна из перечисленных видеокарт: Riva TNT2 series (M64), ELSA Synergy Force, ELSA GLoria II Pro, Quadro2 EX, GeForce2 GTS / Pro, Quadro4 900 XGL, Quadro4 700 XGL.

Ну как, нашли свой акселератор? Если да – извольте пройти на скачку: fernando.darocha.free.fr/nvidia29.11w2kxp.zip.

Источник: www.neowin.net

Семь раз отмерь

Отец WINPAK умер, но дело его живет. На днях в Сети появилась новая версия знаменитого архиватора – 3.0 beta 7. В общем-то, про выход третьей части этой програм-

мы мы вам уже рассказывали. Что до седьмой беты, то основные изменения коснулись прежде всего оптимизации механизма архивации. В некоторых случаях ждать теперь приходится куда меньше времени. К тому же исправлено множество багов, столь отравлявших нам жизнь в более ранних версиях. Так что есть смысл скачать последнее обновление. Объем, с которым предстоит справиться, — всего 044 килобайта. Начинать можно прямо сейчас: www.rarlab.com/rar/wrar30b7.exe.

Источник: www.neowin.net

ТВ в компьютере

Когда-то телевизора не было ни у кого. Потом у многих не было цветного телевизора. Сейчас же телевизор есть у всех. А у многих он есть даже в компьютере! Поэтому компания ALi выпустила новый комплект AGP драйверов v1.90 с некоторыми исправлениями для TV-карточек. Так что если у вас вдруг есть TV-карта PCI, то новые драйверы существенно повышают стабильность работы вашей системы. В общем, штука стоящая. Скачать все это можно по следующему адресу: ftp.aliusa.com/driver/agp_1.90_eng.zip.

Источник: www.neowin.net

Пароль на замок

Вы относитесь к защите вашей информации, как параноик, и постоянно меняете пароли? Понимаю. Но не сложно ли запомнить такую уйму цифр и букв?

В том случае, если вы не хотите идти на компромисс (например, использовать один-два пароля), а какой-нибудь из десятка паролей постоянно вылетает из головы, вам поможет программа Password Safe v1.9.

С ее помощью вы можете никогда больше не вводить пароли. Утилита запоминает их все и автоматически вводит за вас именно в тот момент, когда это нужно. К тому же, разумеется, она даст именно тот пароль из имеющихся, который требуется. И никогда не ошибается ни в самих паролях, ни в ваших многочисленных псевдонимах.

Единственное, что вызывает некоторое опасение — а что, если какие-нибудь хакеры взломают ваш Password Safe и завладеют разом всеми паролями? Если это вас не пугает — ска-



чать программу можно по следующему адресу: prdownloads.sourceforge.net/passwordsafe/pwsafe-1.9.0-bin.zip.

Источник: www.neowin.net

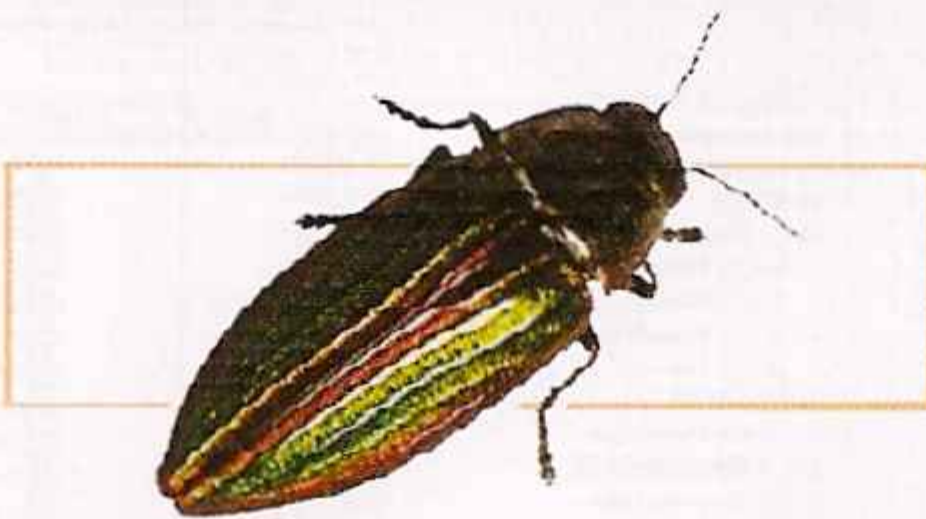
Жукам не жить

Метали бояться, что какая-либо программа установит на ваш компьютер жучок, а вы даже не узнаете об этом? Не хотите, чтобы при выходе в интернет все ваши действия были

как на ладони? В таком случае пора обновлять Ad-Aware. В Сети как раз появилась новая версия этой удивительной программы под номером 5.8.

Чем так хороша новая версия? Разработчики утверждают, что существенно улучшили алгоритм проверки вашего компьютера на наличие жучков. Интерфейс при этом остался прежним.

Скачать новую версию защитной программы Ad-Aware можно и нужно по следующему ад-



ресу: www.bagpipes.net/files/lavasoft/aaw.exe. Да не выкрадут враги информацию о вас и о вашем компьютере!

Источник: www.neowin.net

Станьте информатором!

Пиратство в интернете — проблема более чем серьезная. Власти один за другим закрывают врезные сайты, однако они плодятся как грибы после дождя. Причем многие остаются незамеченными и разрастаются до гигантских размеров, виртуально украшая туль ли по все файлы, которые только возможно. Более того, в интернете существуют даже специальные поисковые сайты (адреса которых мы по понятным соображениям называть не будем, но которые вы, скорее всего, и сами знаете), где можно найти практически любой крюк к свежескачанной программке.

С этим явлением борется Федерация против воровства компьютерных программ (Federation Against Software Theft — www.fast.org.uk). Раньше они пытались как-то справиться собственными силами, однако потом поняли, что дело гиблое. Теперь бороться с пиратством предлагается всем пользователям Всемирной Сети.

Если у вас установлен Internet Explorer, то активисты антипиратской федерации призывают вас скачать и установить специальный plug-in, благодаря которому вы сможете легко и просто оповестить их об обнаруженной пиратской деятельности. Навеска сама отправит пиратоненавистникам ссылку и скриншот с найденного вами сайта. После чего будут приняты соответствующие меры.

Так что если хотите поучаствовать в науществе, то лишь восемьдесят килобайт, скачанных из интернета, отделяют вас от этой цели. Вступаете в охоту на пиратов? Да? Так что же вы ждете? Вперед: www.fast.org.uk/reportit-d.asp.

Источник: www.neowin.net

Ваш маленький помощник

Как часто мы мечтаем о небольшой программке, которая полностью выполняла бы все функции личного секретаря и при этом не занимала бы в памяти компьютера много места и не отнимала бы больших ресурсов центрального процессора. Теперь такая программа есть! Она называется Tray Helper и поистине незаменима для всех, у кого по какой-либо причине нет секретарши.

С легкой руки создателей этой чудесной программы Tray Helper напоминает вам обо всех ваших встречах, важных событиях, днях рождениях и всех прочих вещах, о которых обычно можно подзабыть. При этом утилита сама проверяет в фоновом режиме все ваши почтовые ящики, которых может быть до пятидесяти. И это еще не все!

Мало того, что почта проверяется и забирается, Tray Helper к тому же огораживает вас от спама и самостоятельно убивает рекламные сообщения, не забывая параллельно заботливо отслеживать, чтобы ваш браузер не открывал лишних окон и всплывающих рекламных блоков.

Думаете, все? Опять нет! Tray Helper еще синхронизирует часы вашего компьютера с атомными часами на выбранном сервере в интернете, так что после установки программы проблемы со сбоем во времени попросту перестанут существовать. А еще Tray Helper может менее чем за минуту превратить ваш компьютер в маленький веб-сервер.

Нужны ли еще аргументы, чтобы скачать и установить эту утилиту, объем которой всего 525 кб? По-моему, не воспользоваться ей было бы в высшей степени неосмотрительно. Для тех, кто уже просек фишку, путь к светлому будущему еще открыт: trayhelper.gerepublika.pl/th.zip. Не упустите свой шанс!

Источник: www.neowin.net

Шажок за шажком

Шаг за шагом производители программного обеспечения обновляют свои программы. Для всех тех, кто любит слушать музыку, компания Nullsoft выпустила очередную версию знаме-



нитого плеера Winamp v2.80a. Ни о каких принципиальных изменениях не сообщается, на этот раз исправлены лишь некоторые незначительные глюки. Тем не менее всем пользователям настоятельно рекомендуется скачать — download.nullsoft.com/winamp/client/winamp280_full.exe.

Источник: www.neowin.net

С ISO на ты? Легко!

В сети появилась удобная программка IsoBuster 1.0, позволяющая просматривать и брать информацию с ISO-образов без необходимости записывать их сперва на компакт-диск. В новой версии, помимо прочих изменений, поддерживается формат GI (Prassi PrimoDVD), добавлена возможность извлекать UDF-файлы и папки. В общем, воспользоваться стоит. Изначально программу можно скачать бесплатно, однако для активизации ряда функций и дальнейшего использования потребуется регистрация.

Если это вас не смущает, то предлагаем проследовать по ссылке home.planetInternet.be/~je482991/isobuster_10_eng.zip.

Источник: www.neowin.net

Вспомнить все

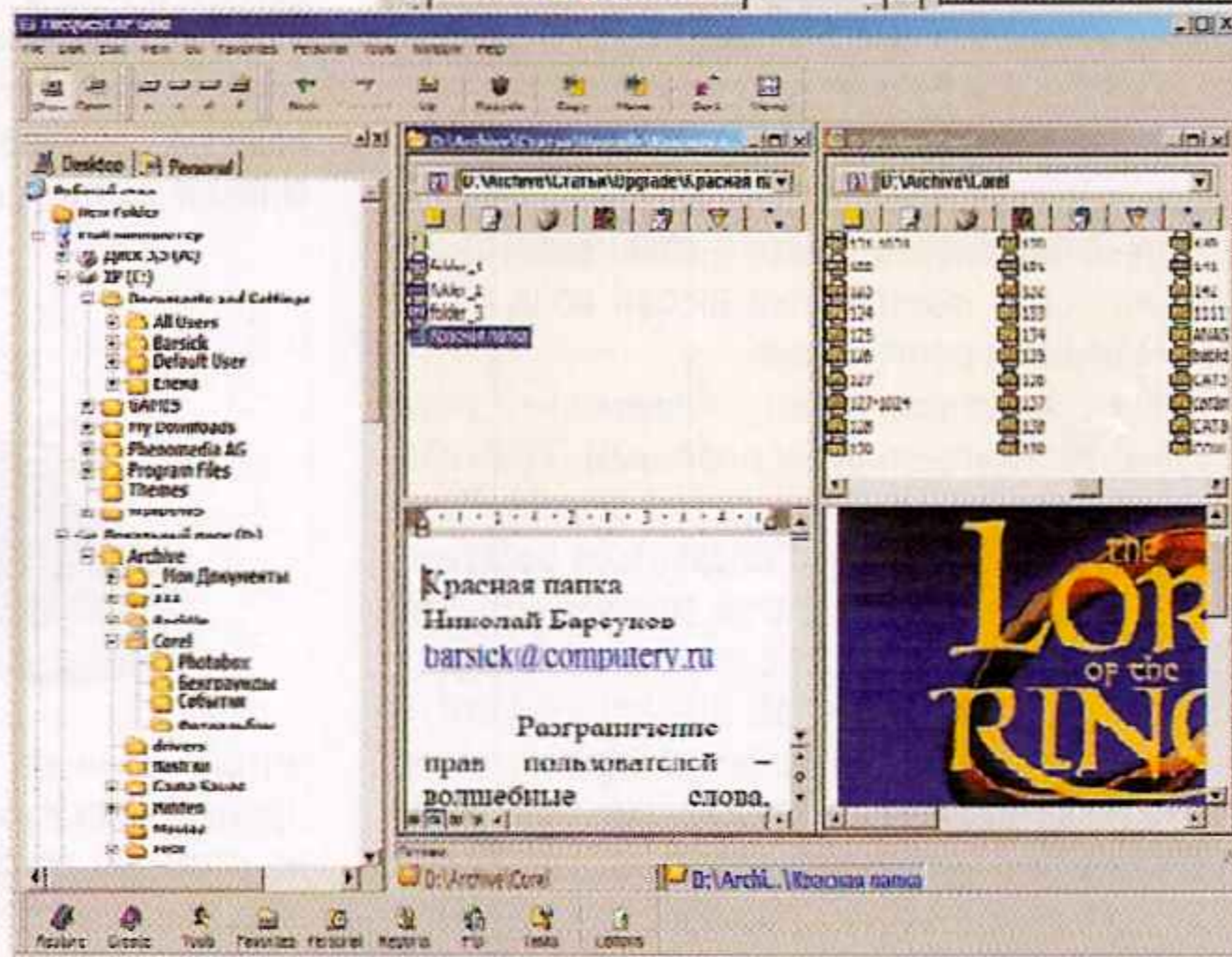
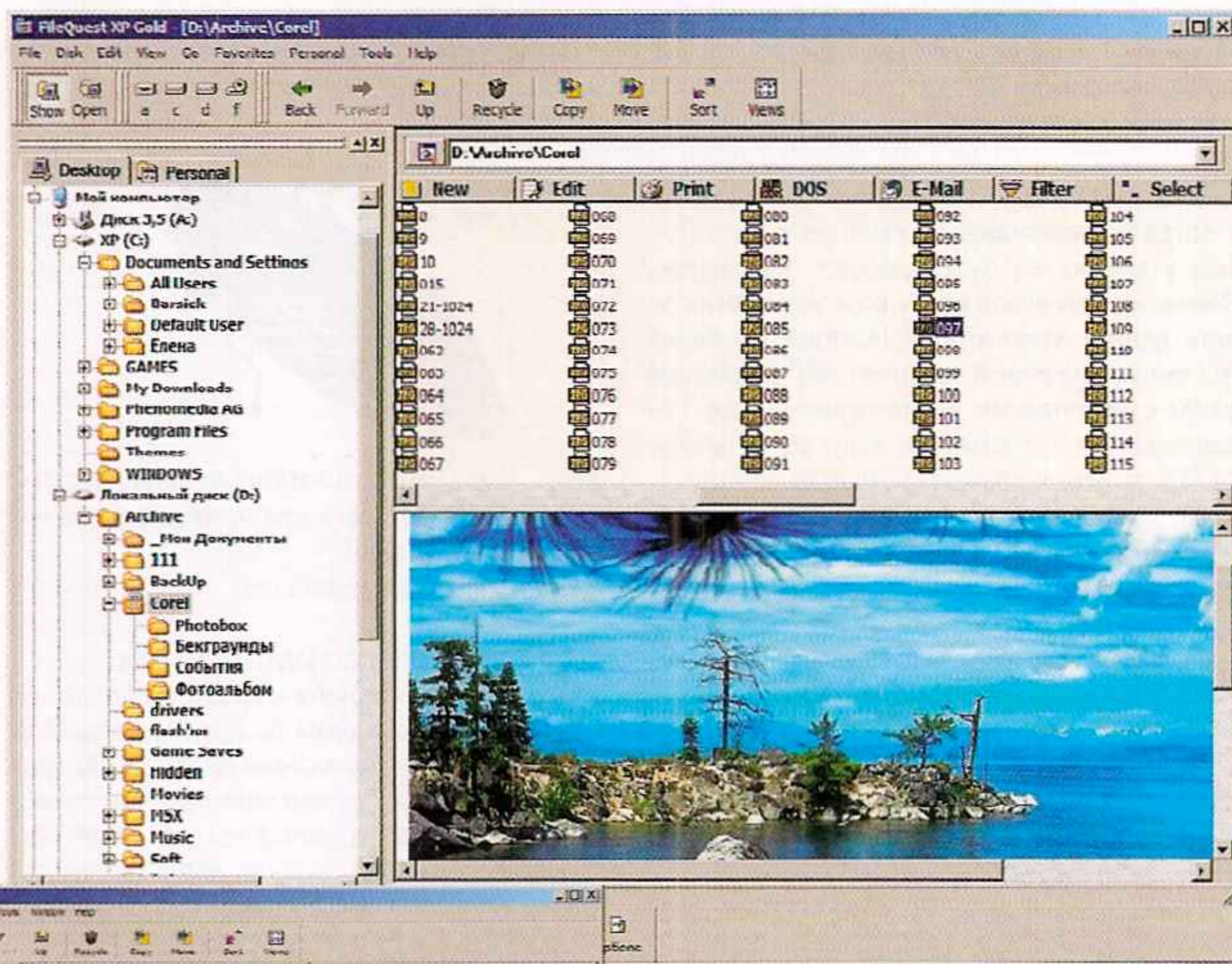
Николай Барсуков
barsick@computery.ru

С выходом Windows XP совершенно закономерно появился новый софт, заточенный под эту операционную систему. Но если первые полгода после появления ОС разработчики программного обеспечения ограничивались в основном адаптацией старых версий своих продуктов к новым системным реалиям, то потом постепенно начал появляться софт, разработанный только под Windows XP, и, соответственно, не умеющий работать с более ранними версиями нашей любимой операционной системы.

В первую очередь, это касается программ, так или иначе ориентированных на изменение внешнего вида ОС, ведь Windows XP предоставляет невиданные доселе возможности по работе с различными элементами оформления Рабочего стола. В общем-то, вы уже в курсе, мы с вами неоднократно "копали" такой софт на предмет полезности. Давайте на этот раз свернем в сторону и рассмотрим софт более полезный, практический, так сказать, предназначенный для решения конкретных задач. В частности, попытаемся составить свое мнение о новом файловом менеджере FileQuest XP Gold Edition 3.0 (www.piquet.com/fqxpgolddown.htm). Этот многофункциональный продукт настолько четко ориентирован на работу с Windows XP, что представить его себе работающим, скажем, с Windows 98 никак не удастся. Почему? Попробуем разобраться.

По традиции несколько слов о дистрибутиве. Он занимает чуть более 3 Мб, полнофункциональное действие программы ограничено 50 днями. Программа немного сложновата для восприятия (что говорит прежде всего о ее оригинальности), требует дополнительного времени на изучение и формирование у пользователя стойкой зависимости (не мне вам рассказывать, как, к примеру, сложно перестроиться, когда привык пользоваться одним набором горячих клавиш при работе с файловым менеджером, а альтернативный продукт предлагает тебе совсем другие условия). В любом случае – времени достаточно, можно не торопясь во всем разобраться. Я же, в свою очередь, как водится, попытаюсь обозначить самое основное.

Начать, наверное, надо с того, что интерфейс программы сильно смахивает на опыты у более или менее известных нам файловых менеджеров, что, пожалуй, вполне понятно, учитывая их общий предшественник. Ну пошла еще пока программистская мысль дальше известной каждому пользователю формы отображения содержимого каталогов: "дерево сле-



ва – содержимое справа" (ну, скорее все-таки дизайнерская мысль, да и форма эта не единственная – вспомнить хотя бы панельки любого "командера", начиная прямо с детища Питера Нортон – прим. ред.). Наверное, стоит даже похвалить разработчиков за то, что при всей их явной страсти к различным нетривиальным софтам, они нашли в себе силы объединить все это в классическую форму.

Взять, к примеру, знакомое всем дерево каталогов. При внимательном рассмотрении быстро выясняется, что это лишь одна из двух закладок (Desktop и Personal), которые можно открыть в левой части главного окна программы. Вторая предоставляет нам возможность развернутого поиска файлов одного из указанных типов. Здесь и текстовые файлы, и файлы изображений (нескольких типов), и музыка, и видео... да Бог знает, что еще. Всего почти два десятка наименований. Простой клик на любом из них инициирует поиск всех

подходящих к выбранной категории файлов. Результат тут же отображается в правой части главного окна FileQuest XP. Представлен он в виде списка файлов, хотя форму отображения можно и изменить. Для этого на Панели инструментов программы имеется специальная кнопка Views, пользуясь которой, вы можете настраивать отображение файлов. Кстати, на счет отображения – FileQuest XP содержит и встроенные средства предпросмотра содержимого файлов определенных форматов. Достаточно воспользоваться ниспадающим меню View > Preview > Show.

Не могу сказать, что программа понимает все форматы, однако таковых довольно много, в частности, совершенно без проблем открываются документы Word, несколько форматов картинок и прочее. Бывают случаи, когда формат файла не подходит для встроенного просмотрщика, тогда за дело берется текстовый редактор, который представляет выбранный файл в виде последовательности символов. Это то, что касается поиска. Посмотрим, как обстоит дело с навигацией.

Здесь все подчиняется классическим канонам. В верхнем меню по умолчанию имеется панель с именами всех найденных в системе дисков. Один клик – и содержимое корневой директории диска появляется в правом окне. Если, к примеру, вам необходимо открыть сразу несколько папок, то для этого необходимо перейти в режим мульти-отображения, воспользовавшись ниспадающим меню: View > Group view mode. В этом случае для каждой новой папки будет отведена пропорциональная часть площади окна. Практика показала, что такой подход имеет смысл, если

количество одновременно открываемых папок не превышает трех-четырёх, иначе для каждой из них будет отведено так мало места, что работа с файлами станет практически невозможна. Конечно, играет свою роль и разрешение экрана: чем оно больше, тем больше папок можно открыть одновременно без вреда для производительности труда.

Операции над папками и файлами производятся очень удобно. На Панели инструментов FileQuest XP имеются кнопки Copy, Move, Sort и другие, с помощью которых можно практически мгновенно произвести соответствующие действия. Помимо этого, при открытии любого каталога можно пользоваться кнопками New, Edit, Print, DOS, E-mail, Filter, Select. Как вы понимаете, использование этих кнопок позволяет здорово сэкономить время. А если добавить к этому еще кучу встроенных возможностей, вроде создания новой папки при помощи нажатия одной единственной кнопки Insert на клавиатуре, то производительность труда может достигать невероятных высот. При должном навыке, разумеется.

Теперь несколько слов о сетевых возможностях программы. Как и каждый уважающий себя менеджер файлов, FileQuest XP умеет подключать сетевые диски и видеть их как свои собственные. Для этого предусмотрены специальные опции, доступ к которым происходит через ниспадающее меню Disk. Кроме того, утилита имеет встроенный клиент FTP. Добавление адресов производится при помощи кнопки FTP в нижней части экрана, а доступ к этим ресурсам при помощи ниспадающего меню Tools > Connect to. Правда, здесь есть маленькая неувязочка – почему-то разработчики организовали все так, что содержимое сервера отображается в стандартном окне Windows, а не где-то "внутри" программы. Фактически, программа просто передает адрес операционной системе (вместе со всеми правилами входа и прочим), а та открывает ресурс собственными встроенными средствами.

По какому-то наитию я ввел в заголовок открытого в программе окна сетевой адрес. Ничуть не смутившись, FileQuest XP открыл указанный сайт, который прекрасно отображался в окне предпросмотра. Легкость выполнения этой операции заставляет в очередной раз убедиться в том, что для большинства функций программа использует возможности операционной системы, в частности браузера IE.

Безусловно, я не рассказал и о половине (если не больше) всех функций программы, но в рамках этой статьи дать подробный расклад просто невозможно. Так что, если у вас появится желание, а заодно и возможность скачать три мегабайта, то остальные открытия придется делать самому. Я же постараюсь рассказать о планировщике задач и некоторых настройках.

Вызов планировщика осуществляется кнопкой Tasks в нижней панели управления. Всяких разных задач довольно много. Например, можно заказать копирование или перемещение указанных файлов по указанному адресу. Мне показалось, что такая возможность может быть использована для бэкапа важных документов. Кроме того, планировщик умеет осуществлять и удаление файлов, причем эта функция настраивается таким образом, что даже подтверждения не потребуются. Помимо этого, возможно изменение атрибутов файлов, отправка их по электронной почте, печать или просто открытие. Не берусь судить о полезности доступных функций, так как иногда возникает необходимость в довольно необычных действиях и, возможно, как раз FileQuest XP и сможет с этим справиться. Например, найдет и удалит все файлы с нулевым объемом или почистит папки временных файлов.

Несколько слов о настройках программы. Их много. Специальное меню Options состоит из множества подразделов. Например, в General можно настроить проверку на наличие новой версии программы, запрос под-

тверждения различных операций (от удаления до простого копирования), правила выполнения операции drag & drop. Здесь же указывается исполняемый файл текстового редактора, который будет использоваться по умолчанию. Это в том случае, если вас не устраивает notepad.

Следующий раздел настроек – Startup. Как ясно из названия, здесь речь идет обо всем, что касается начала работы программы. Отключению подлежит функция "Совет дня", хотя начинающим пользователям я бы советовал ее оставить. Кроме того, здесь можно указать путь к папке, с которой всегда будет начинаться навигация. Присутствуют и другие настройки.

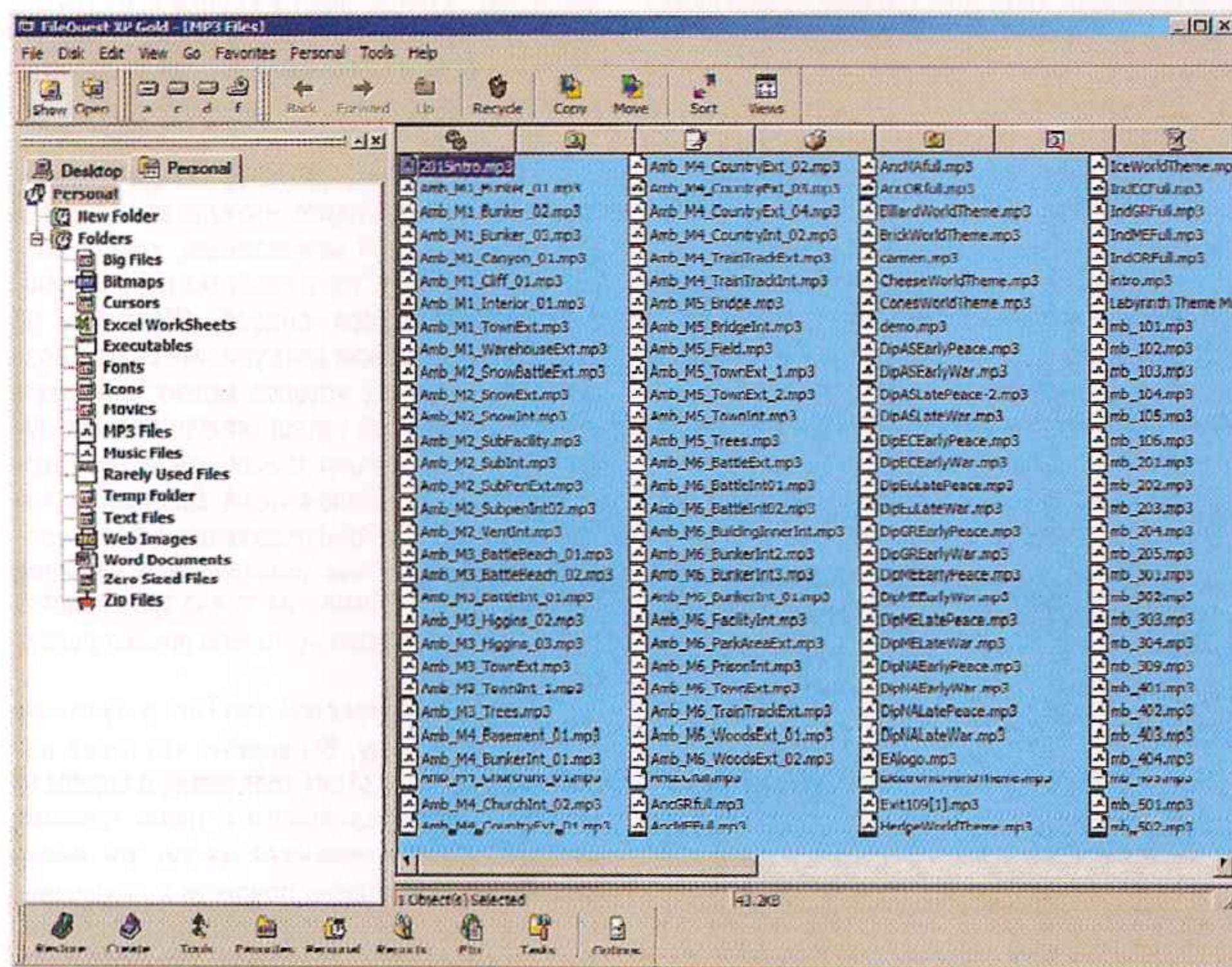
Еще одна закладка – View. Здесь сосредоточены все настройки, имеющие хоть какое-то отношение к внешнему виду программы. Настраиваются шрифты, цвета задников и прочее. Удивляться ничему не стоит, так как речь идет об утилите, предназначенной для работы в среде Windows XP. Так что имеется даже функция установки обоев (основного бэкграунда главного окна).

Folder. Как ясно из названия, здесь собраны настройки отображения содержимого папок. Вы можете настроить вид демонстрируемого в заголовке пути к каталогу, правила демонстрации файлов (к примеру, разрешение показа скрытых и системных файлов даже в том случае, если в самой системе их показ запрещен). Настройки фона папок и ряда других чисто внешних параметров их отображения также находятся именно здесь.

Осталась еще парочка закладок – System и Performance. Они включают в себя тонкие настройки функционирования программы. Параметров много, но все они на удивление понятны, так что разобраться и сделать все как надо труда не составит.

Также стоит отметить, что настройки могут быть импортированы извне в виде ini-файлов. Для выполнения этого действия необходимо воспользоваться верхним ниспадающим меню Tools > Options. Здесь же можно сохранить все настройки для последующего их подключения к заново установленной программе. Это удобно при переустановке системы, когда весь софт естественным образом "слетает" и его надо настраивать заново. В этом же меню можно найти и еще ряд настроек, недоступных другими путями. Например, настройке подлежит отображение дисков, как сетевых, так и локальных. Трудно это опять-таки не составляет, достаточно установить или убрать галки с имен дисков, в зависимости от того, какие из них вы хотели бы видеть.

И опять повторюсь – это далеко не все. Не зря все-таки разработчики ограничили срок бесплатного пользования программой не классическими 30 днями, а целыми 50-ю. К счастью, оно не будет омрачено невольным просмотром каких-нибудь дурацких баннеров и прочего. Все, что от вас требуется, – использовать программу в течение полутора месяцев и лишь после этого принять решение о ее покупке. Согласитесь – условия очень лояльные. Ну а если вы все-таки рано или поздно созовете, то раскошолиться придется на \$39,95. По-моему, цена совершенно справедливая. Качайте, присматривайтесь, пробуйте, решайте.



Давид и Голиаф

Дмитрий Румянцев
wayofprog@mtu-net.ru

Разработка приложений с помощью Delphi основывается на так называемой модели two-way programming (программирование двумя способами). Ни о чем подобном никогда не слыхали? А между тем все очень просто. Модель two-way предполагает, что вы можете скакать взад-вперед между инструментами визуального дизайна и стандартным редактированием кода, то бишь текста программы (вообще-то, это принцип работы всех визуальных сред кодирования/программирования начиная WYSIWYG-редакторами HTML-кода и заканчивая Visual Basic for Applications, входящего в стандартную поставку MS Office – прим. ред.). Скажем, разместив на форме кнопку (компонент Button страницы Standard палитры компонентов), можно сразу же просмотреть файл (нажав Alt+F12), в котором в текстовом виде представлена эта самая форма (нажав снова Alt+F12, можно вернуться в режим визуального программирования). А можно вручную редактировать сгенерированный код на Object Pascal, не теряя живой связи со средой визуального программирования – проще говоря, имея возможность размещать компоненты на форме одним щелчком указательного пальца левой руки (звучит практически так же, как хлопок одной ладони – прим. ред.). И все же... И все же общения с инспектором объектов (Object Inspector) вам никак не избежать, а посему давайте-ка быстренько проинспектируем этого надутого инспектора.

Начните новый проект (меню File > New Application). На странице Standard палитры компонентов выберите компонент Button (кнопка) и щелкните в любом месте формы, чтобы разместить на ней эту кнопку. Теперь посмотрите (но пока не трогайте) раскрывающийся список в инспекторе объектов. Увидели? Точно, в нем активен пункт "Button1: TButton". О чем нам говорит эта скромная запись? (1) том, что сейчас выбран компонент типа TButton (кнопка, то есть, простите, кнопка), имеющий имя Button1. Delphi старается облегчить жизнь разработчика и сама дает имена размещаемым компонентам, однако разнообразием не палует, просто-напросто нумеруя все однотипные компоненты. Например, если вы разместите на форме еще одну кнопку, то она получит название... Как вы догадаетесь? Ну конечно, Button2. Вас это не устраивает? Вы хотели бы что-то более осмысленное, вроде CloseButton или ButtonAndMasjakusok? Потерпите немного и вы будете вознаграждены за свою покладистость.

Итак, сейчас выбран компонент Button1 и, соответственно, все свойства, перечисленные на странице "Properties" инспектора объектов принадлежат компоненту Button1, ему одному и больше никому. А теперь щелкните по стрелке раскрывающегося списка, чтобы его раскрыть (а то зачем он называется раскрывающимся?) и выберите пункт "Button1: TButton" (кнопка в этом списке всего два пункта).

Как вы, наверное, догадались, теперь активным элементом является сама форма и все свойства в инспекторе объектов принадлежат ей. Этого же эффекта можно было добиться и без обращения к списку компонентов формы (так называется этот раскрывающийся список) – простым щелчком по ней.

Пощелкайте немного то по кнопке, то по форме и полюбуйтесь, как меняется активный пункт в списке компонентов и содержимое страницы "Properties" инспектора объектов. (Только не переусердствуйте. Двойных щелчков не нужно. Что? Вы случайно щелкнули дважды и не знаете, где сейчас находитесь? Находитесь вы в редакторе кода и можете редактировать шаблон обработчика события OnClick. Но пока этого делать не нужно. Просто нажмите клавишу F12, чтобы вновь вернуться к форме.)

Сделайте активной кнопку (Button1). Щелкните по свойству Caption. Его значение пока так же равно Button1. Введите что-то более интересное, например, &Ok и нажмите Enter. Как видите, название кнопки изменилось. Однако в списке компонентов вы по-прежнему видите "Button1: TButton". В чем дело? Дело в том, что свойство Caption отвечает за надпись, которая появляется на размещенном интерфейсном элементе. А за название компонента, который обеспечивает доступ к элементу, отвечает свойство Name. Найдите его в инспекторе. Видите, его значение по прежнему Button1. Погодите, не изменяйте его.

Щелкните по форме и нажмите F12, чтобы попасть в редактор кода. Переместите курсор в начало файла и найдите текст, приведенный во врезке "Описание формы". Так описывается наша форма на языке Object Pascal. По строке TForm1 = class(TForm) вы видите уже знакомое Button1: TButton;. Если бы на форме было размещено множество компонентов, они все были бы перечислены в этой секции. Но нас сейчас интересует не список элементов формы, а то, каким образом быстро и, что самое главное, безболезненно изменить название любого элемента. Теоретически, пожившись на разрекламированную модель two-way, мы можем, не долго думая, взять и заменить в редакторе кода имя компонента Button1 на любой другой, более соответствующий нашему вкусу, скажем, на ButtonOk. Но делать этого категорически нельзя!

Описание формы

```
type
  TForm1 = class(TForm)
    Button1: TButton;
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end;
```

Запомните: имена компонентов можно менять только путем изменения значения свойства Name этого компонента в инспекторе объектов! Причем делать это желательно сразу же, как только компонент размещен на форме.

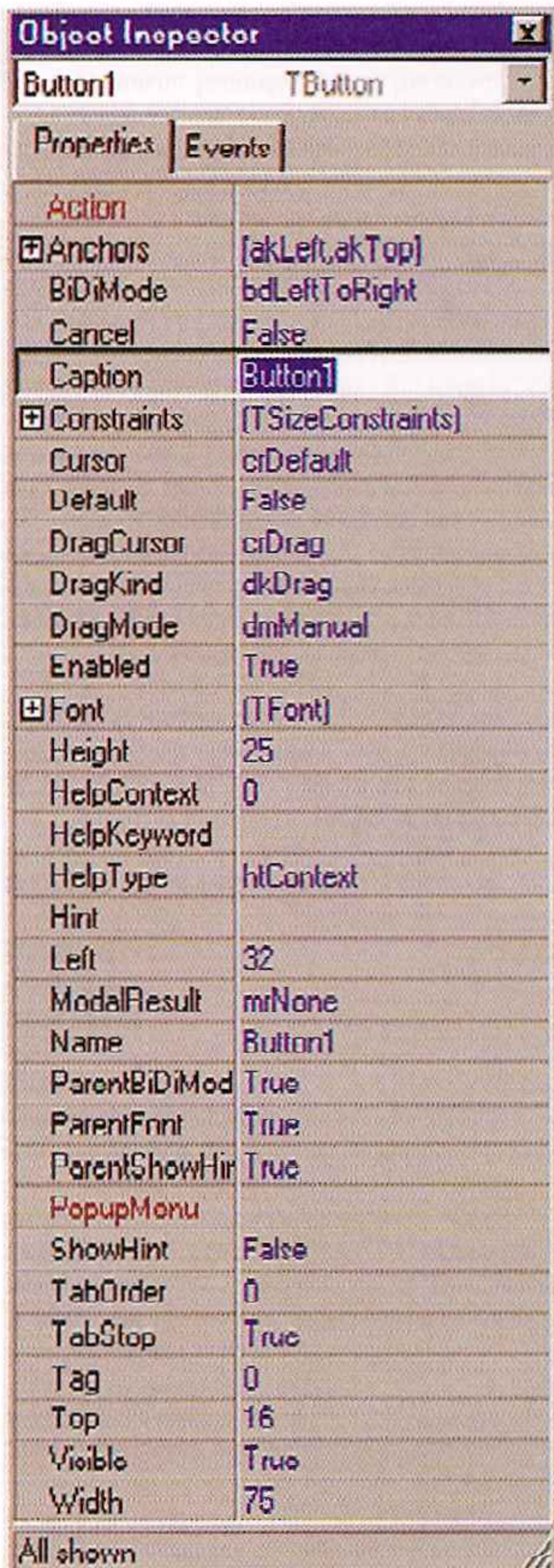
Нажмите F12. Щелкните один раз по кнопке, чтобы сделать ее активной, а затем по свойству Name в инспекторе объектов. Введите любое имя, например, ButtonOk и нажмите Enter. Теперь щелкните по форме и снова нажмите F12. И, о чудо, там, где до этого вы видели текст Button1: TButton; теперь стоит: ButtonOk: TButton; Delphi автоматически изменила программный текст, учтя ваши манипуляции, сделанные со свойством Name в инспекторе объектов!

Изменение свойств одним щелчком

Теперь познакомимся с тем, как можно быстро изменять свойства компонентов. Вернитесь снова к форме (клавиша F12) и сделайте активной размещенную кнопку (вообще-то она должна остаться активной, если вы не щелкали по форме). Над свойством Caption вы видите свойство Cancel. Пока не столь важно, для чего нужно это свойство – нас интересует, как изменить его значение. Сейчас в нем стоит загадочное False. Это свойство относится к группе свойств-переключателей и может находиться всего в двух состояниях: True (да) или False (нет). Изменять значение свойств этого типа (он называется булевским – boolean) можно двойным щелчком. (Вообще говоря, булевские переменные и свойства принимают значения "истина" и "ложь", а не "да" и "нет" – прим. ред.) У кнопки в эту группу входят свойства: Cancel, Default, Enabled, ParentFont, ParentShowHint, ShowHint, TabStop и Visible. В дальнейшем мы поближе познакомимся с ними.

Теперь найдите свойство Cursor и щелкните по нему. Вы видите, что справа появилась кнопка со стрелкой, намекающая, что все возможные значения этого свойства перечислены в раскрывающемся списке. Щелкните по стрелке и вы в самом деле увидите список возможных значений, которое может принимать свойство. Свойство Cursor определяет, как будет выглядеть курсор мыши, когда он находится над данным элементом. Для кнопки наиболее логичным представляется курсор в виде руки с вытянутым указательным пальцем: crHandPoint. (Напоминаем, точка зрения автора может не совпадать с точкой зрения редакции – прим. ред.)

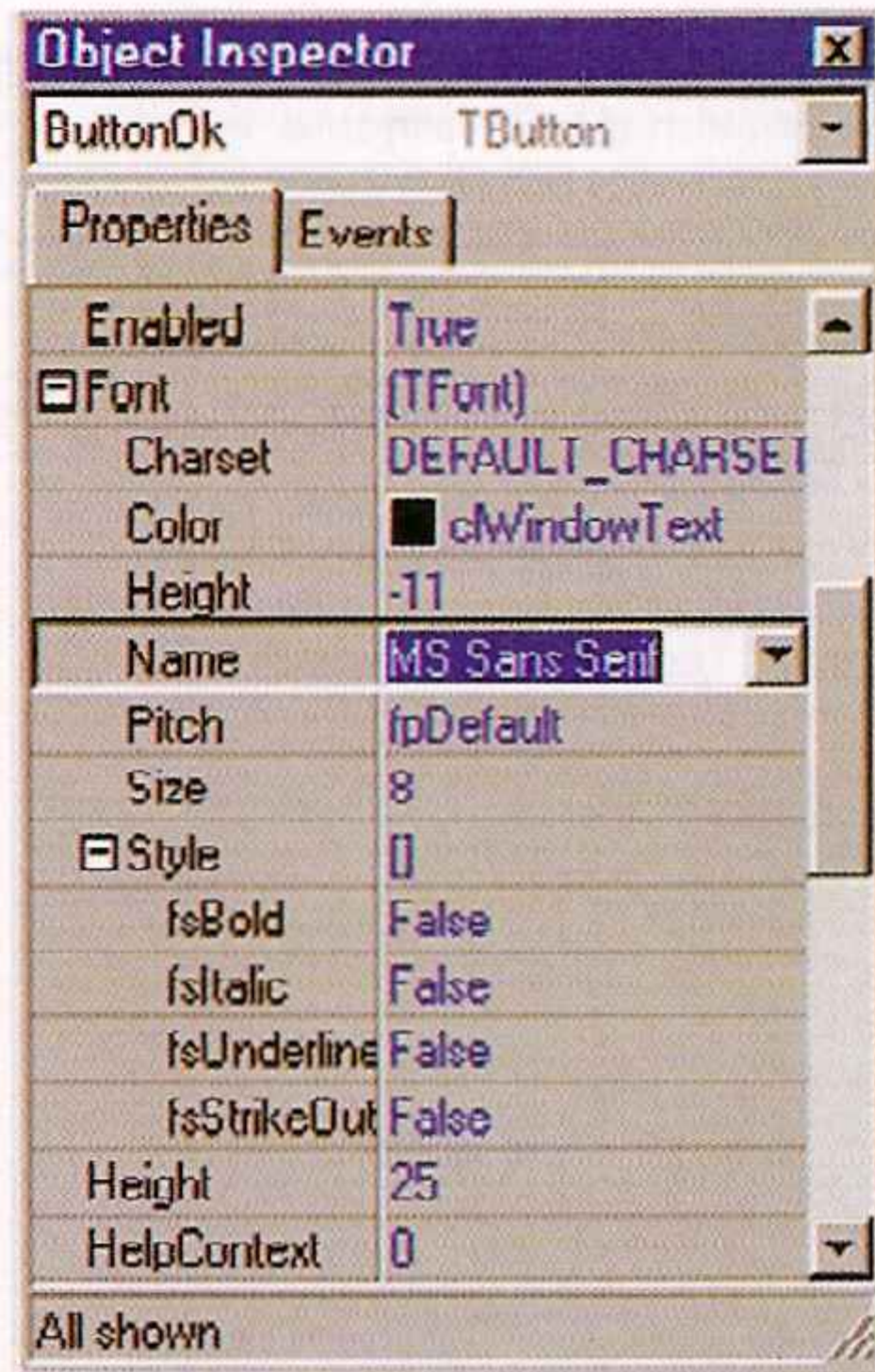
Теперь найдите свойство Font и щелкните (один раз) по нему. Вы видите, что перед названием свойства стоит знак плюс, а справа от значения появилась кнопка с тремя точками, которые обычно намекают на то, что выбор этого элемента должен привести к появлению на экране какого-то диалогового окна. Щелкните по этой кнопке и – вуаля – на экране по-



являются диалог для выбора шрифта текста данного элемента (в нашем примере – кнопки). По умолчанию задан шрифт MS Sans Serif, размером 8 пунктов (это называется кегль). Можете выбрать любой другой – например, Windings красного цвета и 12-го кегля) и закройте окно с помощью кнопки Ok. Теперь на кнопке размещены какие-то иероглифы (вы же сами выбрали Windings), а вот цвет остался прежним. Как же так, неужели разработчики Delphi чего-то недоработали?

На самом деле виноваты разработчики Windows (хотя, пожалуй, скорее их надо за это поблагодарить). Дело в том, что цвет некоторых элементов управления программно изменить нельзя – Windows будет настаивать на том, чтобы были восстановлены цвета по умолчанию (и сама же их автоматом восстанавливает). Так что свойство Color можно изменить далеко не для всех компонентов.

А теперь щелкните по плюсу, стоящему перед именем свойства Font. Ого! Появилось еще шесть подсвойств: CharSet, Color, Height, Name, Pitch, Size и Style, причем перед именем каждого такого стоит плюс, что обидно-



ствует о том, что его, в свою очередь, также можно раскрыть для доступа к дополнительной группе. Это альтернативный способ установки шрифта: гарнитуры, размера, цвета, шага (pitch), стиля.

Итак, плюс перед названием свойства указывает на то, что мы имеем дело с групповым названием коллекции подсвойств. Например, для самой формы таковыми, помимо Font, являются: BorderIcons (задает системные кнопки, см. ниже), HorzScrollBar (определяет горизонтальную полосу прокрутки) и VertScrollBar (вертикальная полоса прокрутки).

Последним типом свойств являются свойства, значения которых нужно вводить с клавиатуры. Нам уже известно свойство Caption, определяющее текст, размещенный на элементе. Сюда же относятся Left, Top, Height и Width, определяющие местоположение и размер элемента (иногда вводить значение более удобно, чем изменять элемент при помощи мыши).

Очень интересно свойство Hint, которое устанавливает текст подсказки, появляющейся в тот момент, когда рука пользователя, двигающая мышь, на миг остановится, и курсор замрет над элементом управления. Правда, чтобы это и в самом деле произошло, мало ввести текстовое значение свойства Hint – нужно еще установить свойство ShowHint в True.

Вот, собственно, и все, что можно сказать об установке значений свойств. Некоторые свойства вы будете изменять постоянно, к некоторым не притронетесь никогда. Если вам захочется получить более подробную информацию о том или ином свойстве, просто щелкните по нему и нажмите клавишу F1. В появившейся справке вы получите самую исчерпывающую (по меркам разработчиков из

корпорации Borland) информацию о назначении этого свойства.

Уф-ф-ф... Все-таки насколько проще все показывать, чем описывать. Но ничего не поделаешь – когда еще появятся мультимедийные номера Upgrade?

Выхода нет

Какое удовольствие иметь компьютер в своем полном монопольном владении. Другое дело, когда компьютер использует кто-то другой и вечно норовит внести какие-нибудь изменения в системные настройки. Не сталкивались с этой проблемой? Вам повезло. А вот мне пришлось однажды крепко поразмыслить над тем, как не дать перезагрузить систему без моего на то особого разрешения.

"Вот было бы хорошо, – подумалось мне, – сделать так, чтобы только я мог выполнить перезагрузку системы, а для прочих иных это оказалось бы невыполнимой задачей". В конечном итоге я справился с этой задачей и оказалось, что маленькая программа, запрещающая производить выключение компьютера или его перезагрузку без ведома хозяина (меня, то бишь), выручает гораздо чаще, чем предполагалось первоначально. И теперь, покидая свое рабочее место, мне уже не нужно, как раньше, делать строгое предупреждение домочадцам: "Компьютер ни в коем случае не выключать!". С помощью Delphi написать эту маленькую (просто даже в микроскоп почти не разглядишь) программу такое простое дело, что только одно удовольствие. Итак, приступим.

1. Начните новый проект.
2. Сразу же и сохраните его, изменив названия сохраняемых модулей следующим образом: вместо Unit1.pas – MainForm.pas, а вместо Project1.dpr – NoExit.dpr. Сохранили? Отлично!

3. Теперь выберите пункт "Option..." из меню "Project" (кстати, если название пункта оканчивается многоточием, то это означает, что выбор пункта приведет к открытию какого-нибудь диалогового окна – приучайтесь к хорошему стилю оформления).

4. В появившемся окне "Project Options" (авторы, которые не любят утруждать собственную голову поиском подходящего слова, вместо перевода слова Options обычно ставят незатейливую транскрипцию – "опции", но нам-то не лень заглянуть в словарь, а потому мы будем говорить о параметрах проекта) щелкните на закладке "Directories/Conditionals" (Каталоги/Условия).

5. В строке "Output directory" что-то записано (какой-нибудь замысловатый путь), очистите ее и нажмите "OK". Тем самым вы добились того, что выполняемый файл (exe-файл) Delphi при компиляции будет помещать в тот же каталог, в котором хранятся и исходные тексты проекта (программы).

6. Для главной формы (а другой пока что у вас, собственно, и нету) установите следующие свойства:

Уважаемые читатели! В Upgrade # 16 (54) первая статья из сериала про Delphi стала жертвой несчастного случая, в результате которого все апострофы во врезке "Код программы" были заменены на кавычки. Если учитывать этот факт при наборе текста программы, то все работает, причем работает хорошо. Приписим свои извинения всем, кто не поленился приведенный код набрать, и также стал жертвой упомянутого несчастного случая.

Свойство	Значение
BorderIcons.biMaximize	False
BorderStyle	BsSingle
Caption	Блокиратор
Position	poScreenCenter
WindowState	wsMinimized

Групповое свойство `BorderIcons` отвечает за системные кнопки в заголовке окна. Установив подсвойство `biMaximize` в `False`, вы отключили кнопку максимизации (а заодно и соответствующий пункт системного меню). Свойство `BorderStyle` отвечает за тип рамки окна. Заголовков окна, как вы помните, задается через свойство `Caption`. Чтобы окно появлялось стро-

го по центру экрана, свойство `Position` получило значение `poScreenCenter`. Наконец, поскольку разрабатываемая программа нужна лишь для того, чтобы запретить выход из Windows, ее окно вовсе не обязательно должно торчать на экране весь сеанс работы, а потому в момент старта его лучше убрать на Панель задач, что и будет сделано системой, поскольку свойство `WindowState` установлено в `wsMinimized`.

7. Идем дальше. На вкладке "Standard" палитры компонентов щелкните компонент `Edit` (строка редактирования), а затем в то место на форме, где, по вашему мнению, эта строка должна быть размещена. Строка размещена, но

в ней стоит совершенно ненужный текст `Edit1`. Спокойствие, Delphi немного перестаралась и поместила его по собственному почину (она эта делает всегда для всех компонентов редактирования текстовой информации), но убрать этот текст очень легко (чуть дальше мы увидим, как).

8. На этой вкладке щелкните по компоненту `Button` (кнопка) и разместите его на форме.

9. Выберите компонент `Edit1` (щелкните один раз по нему на форме) и очистите его свойство `Text`, убрав бессмысленный текст `Edit1` из строки. В качестве значения свойства `PasswordChar` я бы посоветовал выбрать "звездочку" (ведь обычно именно этим символом забиваются символы при вводе пароля). По умолчанию значение этого свойства равно `#0`, что приводит к тому, что вводимый в строке текст отображается обычным порядком, но нам нужна строка для ввода пароля! (- Пароля? Какого пароля? - Как какого пароля? Ведь должны же вы будете иметь возможность закрыть эту программу, когда сами захотите выключить или перезагрузить компьютер! А как программа отличит вас от других пользователей, если вы не введете заветное слово? Вот то-то...)

10. Теперь установим некоторые свойства кнопки (предварительно сделав ее активной простым щелчком)

Свойство	Значение
Caption	&Закреть
Cursor	crHandPoint
Default	True
Enabled	False

Свойство `Cursor` обеспечит изменение курсора мыши, когда он будет находиться над кнопкой. Чтобы сделать кнопку "умолчальной" (в любой момент реагирующую на нажатие клавиши `Enter`), свойство `Default` установлено в `True`. Поскольку разрешать использовать эту кнопку следует лишь в том случае, если в строку редактирования (`Edit1`) введен верный пароль, то первоначально ее следует сделать недоступной, что и обеспечивается свойством `Enabled`, когда его значение становится равным `False`.

А теперь перейдем к тому, ради чего, собственно, мы и взялись за увлекательный процесс создания очень маленькой, но очень самоуверенной программы.

11. Сделайте активной форму (щелкните по ней), после чего щелкните по закладке `Events` (события) инспектора объектов. Дважды щелкните по событию `OnClickQuery` (если кому интересно узнать, почему выбрано именно это событие и что, собственно, мы сейчас делаем, - см. врезку "Сколько событий!"). Услужливая Delphi тотчас же создала шаблон обработчика этого события. Между парой `begin` и `end` введите следующий текст - `CanClose := false;`.

А теперь измените размер формы и расположение строки и кнопки, сохраните проект на диск (см. пункт 2) и слегка призадумайтесь о бренности всего сущего и о том, что иной раз булыжник, метко пущенный из пращи юным, пороку не нюхавшим Давидом, может надолго вывести из строя сверх меры накачанного бодибилдера Голиафа (который, может, книжек и не читал, больше занимаясь боксом и другими гимнастическими упражнениями на свежем воздухе).

Мда а а... Вот она жизнь! Сколько чудо-программистов корпорации Microsoft трудилось без устали, ночами не спало, тратило

Сколько событий!

Центральный процессор (камень, кремний, кристалл и как там его еще?) обрабатывает сотни миллионов, а то и миллиардов операций в секунду. Элементарная операция - это инструкция, указывающая процессору, что нужно сделать в следующую долю секунды (например, считать число из памяти, переместить число в память, сложить, вычесть и т. д.). На заре вычислительной техники программы создавались путем непосредственной записи в виде машинных кодов. Это было занятие, я вам доложу, для терпеливых людей очень с очень крепкой нервной системой. Сами программы не превышали нескольких сотен байт, да и ничем, кроме математических расчетов, не занимались. Чуть позже был изобретен ассемблер, и те же самые машинные коды стали записываться в мнемоническом, то есть легком для запоминания виде - в виде команд (`MOV`, `ADD`, `SUB` и т. д.), но программы по-прежнему разрабатывались очень и очень непросто. Еще чуть позже появились так называемые языки высокого уровня, каждый оператор которых мог при компиляции порождать десятки, а то и сотни машинных команд. Но и эти программы - точно так же, как и самые первые - выполнялись линейно, команда за командой - сначала выполнялась первая команда, потом вторая, потом третья и т. д.

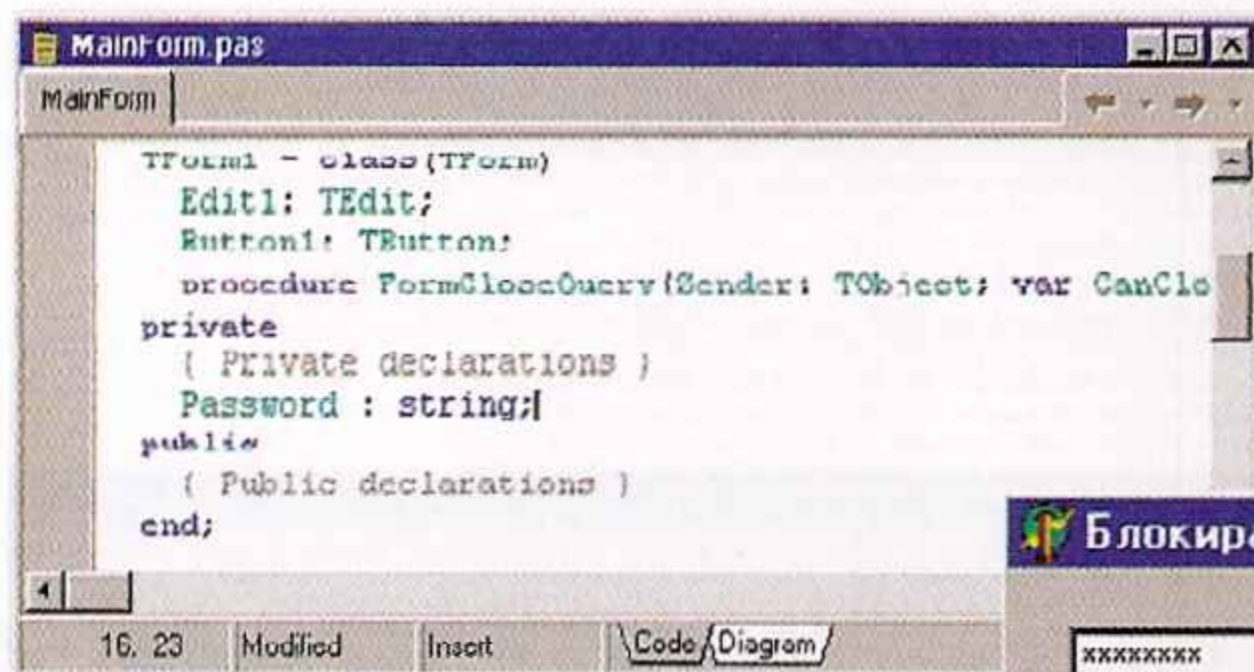
В момент выполнения лопотливой линейной программы (задачи, приложения) процессор был занят только обработкой команд этой программы. Ситуация коренным образом изменилась с появлением многозадачных операционных систем. Теоретики ввели понятия события и сообщения. Теперь общением с процессором прикладные задачи непосредственно уже не занимаются, эта ответственная процедура возложена на ядро операционной системы, которое выполняет роль некоего диспетчера сообщений, получая сообщения со всех сторон и, словно вратарь экстракласса на тренировке, мастерски отбивая их в нужную сторону.

Например, щелкнул пользователь машинально левой кнопкой мыши, а для Windows - это уже целое событие, которое порождает сообщение о нажатии левой кнопки мыши. (В хит-параде Windows -

это одно из самых популярных сообщений `WM_LBUTTONDOWN`, которое вместе с сообщением о перемещении мыши `WM_MOUSEMOVE` из месяца в месяц, из года в год возглавляет все национальные чарты.) Ядро получает это сообщение и определяет, какой именно из запущенных в данный момент программ это сообщение предназначается. Определив, ядро посылает сообщение программе.

Каждая программа имеет свой внутренний диспетчер сообщений, который определяет, какому из собственных окон и элементов управления сообщение предназначается и пересылает его окну. В результате, например, это может привести к новому событию - нажатии на кнопку закрытия окна, которое ядро получит, обработает его и в ответ, вполне возможно, обстреляет программу целой пулеметной очередью самых разнообразных новых сообщений. (Представьте, что делается с ядром Windows, когда запущена чудо-программа "Меч империи II" (или аналогичная стратегия), где главнокомандующий практически ничем иным не занимается, как только щелканьем левой кнопкой мыши с частотой, приближающийся к частоте работы самого процессора?)

Когда пользователь решает наконец закончить работу и выйти из Windows, ядро системы посылает каждой из выполняющихся в настоящий момент программ сообщение `WM_QUERYOPEN`. Обычно прикладная задача, получив это сообщение, благоразумно выполняет все необходимые действия (типа закрытия всех открытых файлов) и завершает свою работу, посылая ядру соответствующее сообщение. Но программа может послать Windows и другое сообщение, например о том, что никак не может завершить работу в настоящий момент и просит Windows слегка подождать с закрытием. Событие `WM_QUERYOPEN` возникает в тот момент, когда программа собирается завершить свою работу. Для этого в обработчик события передается логический параметр `CanClose`. Если в теле обработчика этот параметр становится равным `True`, то все в порядке - программа завершит свою работу, но если этот параметр примет значение `False`, программа свою работу не завершит.



тысячи человеко-часов на создание такого обер-супер-пупер-гиганта, победившего в тяжелейшей неравной борьбе IBM, Apple и без счета всякую мелкую мелюзгу вроде Netscape и тому подобных, а мы – р-р-раз... и вся хваленая мощь Windows оказывается просто беззащитной перед одной строкой текста на Object Pascal, помещенной в обработчик события OnCloseQuery. Ну что ж, хотя чаще всего программисту нет никакой надобности создавать обработчик события OnCloseQuery, нам он оказал чертовски полезную услугу.

12. Запустите программу (вы найдете ее на Панели задач в свернутом состоянии, но развернете одним щелчком) и попытайтесь завершить ее работу любым способом. Не получается? То-то! Хотя в целом окно этой программы (обратите внимание, что кнопка максимизации недоступна – см. пункт 6) ничем не отличается от любого другого: в строку можно даже ввести какой-нибудь текст (который появляется в виде звездочек). Кнопка "Закреть", правда, пока также недоступна. Как же закончить работу этой программы?

13. Вернитесь к Delphi (вы ведь не думаете, что запущенная программа NoExit отключила возможность переключения между выполняющимися программами?) и нажмите клавиши Ctrl+F2. Это специальное сочетание, которая зарезервирована в Delphi специально для того, чтобы аварийно приземлять чересчур зарвавшиеся программы.

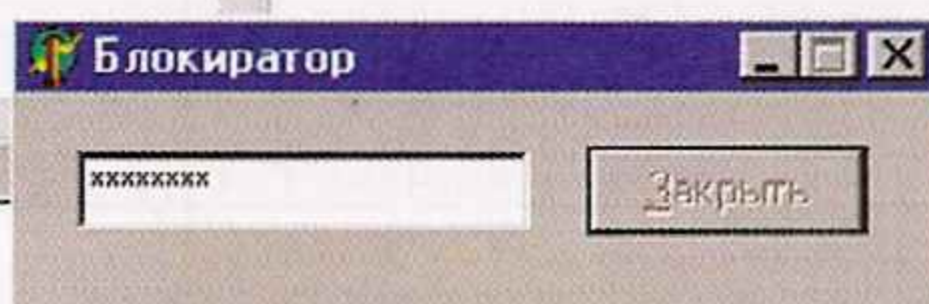
14. Перейдите в редактор кода (F2) и найдите описание формы в начале модуля. В секции private вместо строки комментария { Private declarations } введите следующую строку – Password : string;

Тем самым вы создали внутреннюю переменную, в которой будет храниться эталонный пароль, с которым программа будет сравнивать ту абракадабру, которую злоумышленник (или вы сами) будет вводить в строку ввода.

А откуда программа будет брать этот самый эталонный пароль? Это хороший вопрос, как говаривал Михаил Сергеевич Горбачев. Я предлагаю брать этот самый эталонный пароль из какого-нибудь системного файла самой Windows, например из win.ini. Возражений нет? Ну и хорошо.

15. Переместитесь на самый верх модуля. Найдите секцию uses, в которой через запятую перечислены все библиотечные модули, которые использует Delphi для данного проекта. Последним указан модуль Dialogs, после которого стоит точка запятой. После имени поставьте запятую и введите: IniFiles – имя модуля, который нам понадобится для обеспечения быстрого доступа к содержимому ini-файлов (точка с запятой по-прежнему должна завершать весь список).

16. Нажмите F2, сделайте активной форму и на странице Events инспектора объектов дважды щелкните на событии OnCreate, которое происходит в момент создания окна. Обработчик этого события удобно использовать для инициа-



ции (заполнение начальными значениями вспомогательных переменных. Пару begin – end замените текстом, приведенным во врезке "Код программы".

В секции объявления переменных (var) объявляется переменная IniFile типа TIniFile – класс для доступа к данным в ini-файлах. В теле обработчика сначала создается объект этого класса путем вызова конструктора Create, ему в качестве параметра передается имя ini-файла, с которым будет производиться работа. Затем в переменную Password загружается некоторое значение с помощью метода ReadString. Метод ReadString имеет три параметра: имя секции в ini-файле; имя строки; значение по умолчанию, которое будет загружено в переменную, если указанная строка не будет найдена в данном ini-файле. По завершении объект TIniFile уничтожается.

Для обеспечения надежности использования конструкция try ... finally ... end. Секция finally ... end будет выполнена в любом случае – даже в случае аварийного завершения программы.

Для пароля лично я выбрал строку ButtonShadow из секции [colors] файла win.ini. В этой строке содержится информация о цвете тени кнопки стандартной панели Windows. Вы можете выбрать любую другую строку любого другого ini-файла (для удобства воспользуйтесь маленькой программой, создание которой описывалось в предыдущей серии – см. Upgrade #54).

17. Перейдите снова к форме (клавиша F2), выберите кнопку и дважды щелкните по ней. Delphi создала обработчик события OnClick, происходящего в тот момент, когда пользователь нажимает на кнопку. В шаблоне обработчика этого события введите короткую строку – Close;

Эта строка обеспечит закрытие окна (завершение работы программы), когда пользователь нажмет на кнопку. Но ведь первоначально кнопка недоступна! Правильно, поэто-

му нам остается только написать небольшой обработчик события, происходящего при изменении содержимого строки ввода Edit1.

18. Вновь перейдите к форме, выберите строку ввода и на странице Events (события) инспектора объектов дважды щелкните на свойстве OnChange. Введите следующий текст в шаблоне обработчика – Button1.Enabled := (Sender AS TEdit).Text = Password;.

Стандартный обработчик событий в Delphi всегда имеет хотя бы один параметр Sender, класса TObject – предка всех классов в Object Pascal. Sender позволяет связывать событие с тем элементом, который его вызвал. Поскольку в данном случае речь идет о строке редактирования, то используется конструкция Sender AS TEdit, которую Delphi интерпретирует как "Объект Sender, который имеет тип TEdit" и позволит работать с этим объектом, как со строкой.

Вводимый в строку редактирования текст хранится в свойстве Text (кто бы мог подумать!). Сравнивая значение этого свойства со значением переменной Password (если вы не забыли, в ней хранится эталонный пароль), программа решает сложную дилемму: отпустить ли кнопку (Button1) на свободу (т. е. установить значение его свойства Enabled равным True) или пока подождать.

Этот обработчик будет вызываться программой всякий раз, когда пользователь введет в строку хоть что-то и, как только будет введен правильный пароль, кнопка закрытия станет доступной и... стоп, а ведь программа-то все равно не завершится! Ну как мы только могли забыть!!!

19. Перейдите к шаблону формы (F2), сделайте активной саму форму (щелкните по ней) и перейдите к обработчику события OnCloseQuery (дважды щелкнув по соответствующей строке на странице События (Events) инспектора объектов). Сейчас там стоит CanClose := False;. Но ведь программу нужно завершить, если введен верный пароль, поэтому измените эту строку на следующую – CanClose := Edit1.Text = Password;.

20. Сохраните проект на диске. Откомпилируйте его (комбинация клавиш Ctrl+F9). Уф-ф! Это все!

Итак, вы создали самую настоящую маленькую программу, которая не побоится вступить в единоборство с Оконным Голиафом и, что немаловажно, выйти победителем из схватки. Создайте пункт в группе "Автозагрузка" главного меню Windows, связав его с программой pexit.exe (или вы дали другое название?), чтобы обеспечить ее автоматическую загрузку в момент старта системы. Этот файл вы найдете в том же каталоге, в котором хранятся исходные файлы проекта (см. п. 5).

Код программы

```
var
  IniFile: TIniFile;
begin
  try
    IniFile := TIniFile.Create ( 'win.ini' );
    Password := IniFile.ReadString ( 'colors', 'ButtonShadow', '04071905' );
  finally
    IniFile.Free;
  end;
end;
```

Красная папка

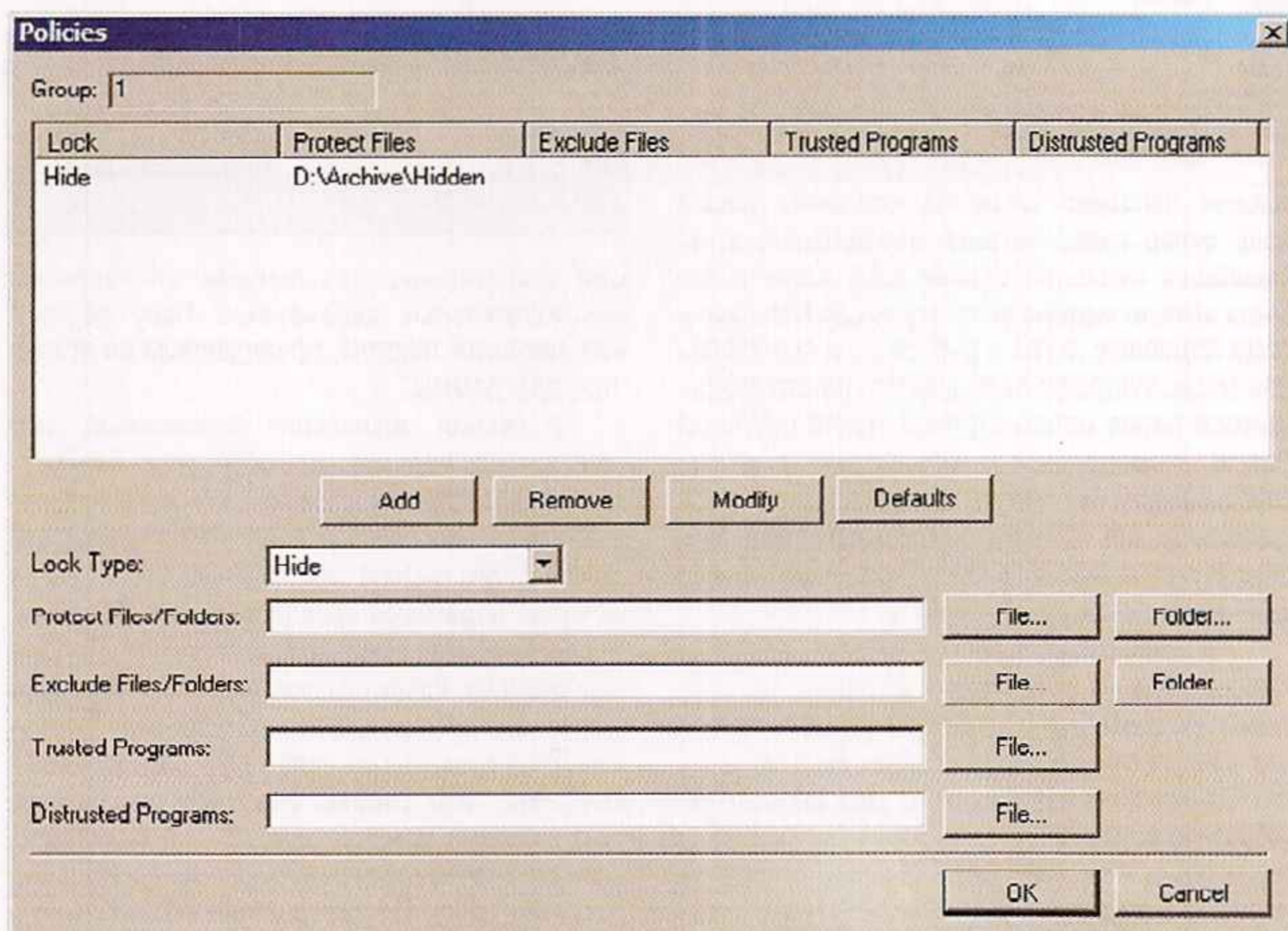
Николай Барсуков
barsick@computery.ru

Разграничению прав пользователей – волшебные слова, которые можно услышать почти везде, где есть компьютеры и где к ним имеют доступ много людей, будь то солидная организация или обыкновенная семья, члены которой уже научились пользоваться ПО и играть в игры. И в корпоративной структуре, и в среднестатистической семье, обладающей всего-навсего одним компьютером, зачастую вопрос открытия или закрытия доступа к тому или иному разделу жесткого диска становится весьма и весьма актуальным. Придумать конкретные примеры такой необходимости вы можете сами, а я попытаюсь уже в который раз рассказать об удобных средствах реализации этой непростой задачи.

В свое время я пристрастился к утилите Scramdisk, она полностью удовлетворяла всем требованиям безопасности – шифровала папки, диски и файлы, а работала при этом на удивление быстро. Однако время шло, операционные системы сменяли одна другую, пока на моей домашней машине прочно не обосновалась Windows XP. Тут-то и выяснилось, что безотказная до сих пор программа наотрез отказывается работать с очередным шедевром БГ. Начались поиски альтернатив. Мне уже не надо было шифровать всю конфиденциальную информацию, достаточно было даже просто запретить доступ к некоторым ресурсам, иными словами, возникла острая необходимость в менеджере прав пользователей. Здесь и подвернулась найденная в Сети по ряду ключевых слов программа под названием FolderLock (sihstech.com/fldrlock.exe). Разработчики утверждали, что в скачанном дистрибутиве, размером всего в 583 кб, содержится самый что ни на есть навороченный менеджер прав пользователей, предназначенный для использования в школах, офисах и прочих местах, оснащенных компьютерами "общего пользования". Оставалось только выяснить, насколько искренни все эти уверения.

Первичный осмотр стал возможен только после перезагрузки компьютера: оно и понятно, ведь утилита работает только в качестве постоянно запущенного резидента, который сидит себе в трее и портит жизнь всем любопытным. Делает он это, конечно, не из вредности, а в полном соответствии с установленными настройками, о которых мы и поговорим.

Начать, видимо, стоит с того, что при первом запуске программа самым беззастенчивым образом требует ввести пароль администратора. Причем дважды. Отныне и навсегда все манипуляции с менеджером прав будут доступны только посвященным. Без ввода пароля не покажется даже интерфейс программы, но говорю уже о каких-то изменениях в настройке. Такой серьезный подход как-то сразу вызывает к себе уважение, фактически, односторонним, что остается без защиты. Является "хеппник" утилиты. просмотреть который можно, кликнув правой кнопкой




мышью по иконке программы в системном трее. Кстати, именно из этого меню осуществляется и доступ ко всем остальным функциям. В частности, с помощью пункта Toggle Security можно полностью отключить все ограничения, правда, сделать это можно, естественно, только после ввода пароля. Нас же в первую очередь интересует пункт Setup, так как именно отсюда можно попасть в основное окно программы, откуда мы и будем осуществлять все наши защитные манипуляции.

Первое, что сразу бросается в глаза – две огромные кнопки, обозначенные как Options и Groups. Первая ведет в окно настроек самой программы, а вторая открывает собственно менеджер прав. Начнем по порядку. Итак, настройки предлагаются следующие: собственно смена пароля администратора, куда ж без нее; кроме того, измененная комбинация клавиш, которая вызывает окно программы; также вы можете запретить или разрешить показ иконки в трее – в случае если она будет отключена, вход в программу станет возможен только при нажатии комбинации клавиш; здесь же можно запретить автозагрузку программы при запуске Windows.

Самое интересное прячется за кнопкой Groups. Здесь можно создавать группы пользователей с различными наборами прав. После создания такой группы (кнопка Add), необходимо воспользоваться кнопкой Users и аналогичным образом добавить в новую группу всех принадлежащих ей пользователей. Закончив формирование группы, можно приступать непосредственно к разграничению прав. Для этого предназначена кнопка Policies. С ее помощью осуществляется вход в специальный менеджер. Здесь все более или менее ясно. Пользуясь специальной формой,

вы можете добавлять в список правил запреты или разрешения на работу с теми или иными папками или файлами. Причем видов ограничений может быть несколько. Так, например, можно полностью скрыть от нескромных взглядов пользователей конкретной группы какой-либо элемент файловой системы или просто запретить к нему всякий доступ. Можно также ограничиться просто запретом на изменение содержимого, разрешив при этом только чтение. Тут, как говорится, каждый сам себе хозяин. Создавайте нужные правила и добавляйте их в список. Помните лишь о том, что для каждой группы этот список свой.

Что же касается надежности защиты, то есть у меня для вас один пример. Решил я сыграть в "кульного хацкера" и попытаться убить защиту простейшей выгрузкой из памяти самого резидента. Запустил менеджер процессов, отыскал процесс fldrlock.exe и коротким ударом в основание черепа отправил его в небытие. Доступ к настройкам и прочему, конечно же, мгновенно пропал, однако все запреты остались, и ни одного закрытого файла посмотреть так и не удалось. Способ конечно примитивный, но много ли у вас в семье или на работе людей, способных пойти дальше в своих попытках овладеть конфиденциальной информацией? Вот так-то.

Безусловно, FolderLock нельзя назвать утилитой безопасности, предназначенной для работы в "серьезных" системах, однако в качестве домашнего "запретителя" она подходит как нельзя лучше. Она не шифрует содержимое, то есть скорость работы с закрытыми ресурсами никак не уменьшается, ее настройки тривиальны и подойдут тем пользователям, которым не хочется часами копаться в малопонятных менюшках. 

Полный загруз

Николай Барсуков
barsick@computery.ru

Почему-то постоянно так получается, что оперативной памяти катастрофически не хватает. Примерно полгода назад, когда цены на память упали ниже всяких мыслимых отметок, все было не так критично – пошел в магазин или на специализированный компьютерный рынок и купил. Сейчас ситуация в корне поменялась, порой критически необходимая память снова подорожала, а программное обеспечение как будто этого и не заметило – осталось все таким же алчущим заветных мегабайтов. И снова вернулся призрак оптимизации, сейчас он будоражит владельцев компьютеров даже относительно благополучных в плане памяти.

А как можно высвободить пару сотен килобайт оперативки? Конечно, выгрузить лишних резидентов. Помните, еще во времена DOS многие пользователи даже создавали несколько вариантов загрузки компа, когда, допустим, для запуска игр требовалась загрузка с минимумом всяких фоновых задач. С нынешними, столь жадными до памяти, приложениями, похоже, назревает аналогичная ситуация, и вот я уже пришел к тому, что вручную выгружаю всякую мелкую гадость перед запуском любимой игры. Возможно, это самообман, но по субъективному ощущению пару Гб выжать таким образом можно. Во многих случаях достаточно даже не выгружать каждый раз ненужное барахло, а просто оптимизировать процесс автоматической загрузки резидентов самой системой. Кому-то для этой цели вполне достаточно встроенной утилиты msconfig, ну а тем, кому охота разбираться во всех этих тонкостях, как нельзя лучше подойдет какой-нибудь менеджер автозагрузки, вроде Actual Startup Pro (www.actualse.com/download/aspro-setup.exe), о котором и пойдет речь.

Начнем с того, что объем дистрибутива программы не превышает 600 Кб. Ваши письма, приходящие нам в редакцию, говорят о том, что объем скачиваемых утилит все еще является для вас критической величиной, поскольку качество телефонных линий по-прежнему оставляет желать лучшего, а количество выдаваемых на работе денег – лучшего вдвойне (прощай "выделенка"). Так вот – в данном случае, согласитесь, все в порядке, более десяти минут качать не придется, даже если модем не в силах выжать из канала более 28 800 бит/сек. При этом после инсталляции программы не придется даже перезагружаться. Иконка с шестеренкой по центру появится в системном трее, и вам останется только дважды кликнуть на ней мышью.

Главное окно программы как раз и отображает все найденные в системе резиденты. Причем практическое исследование показало, что таких резидентов не один десяток. Многие из них, правда, являются системными, однако много и таких, необходимость которых совсем неочевидна. Так, например, я обнаружил модуль, принадлежащий про-

грамме WindowsBlind, которая была совершенно корректно (как мне тогда казалось) удалена около месяца назад! В этот момент и пришло осознание (ага, открылась истина (с), – прим. ред.) полезности Actual Startup Pro. Осталось только выяснить, какие именно возможности предоставляет эта программа. Это оказалось несложно.

Правый клик на любой строке из списка резидентов вызывает выпадающее меню, предлагающее следующие действия: запустить программу (происходит автоматическая загрузка резидента в память и его инициализация), открыть папку (ту, которая содержит сам исполняемый файл), отключить (приостановить работу резидента и выгрузить его из памяти), удалить (удалить из автозапуска команду, по которой происходит загрузка резидента), проверить (сканирование автозагрузки на предмет появления новых записей), обновить (перезагрузить список загружаемых приложений с целью обнаружения внесенных изменений), создать (сделать запись в автозагрузке для последующего запуска необходимого приложения). Как видите, все необходимые операции нам вполне доступны, кстати, я не зря привел их названия на русском языке: программа имеет встроенный переключатель интерфейсов – английского и русского. Так что вполне можно наслаждаться полным пониманием происходящего.

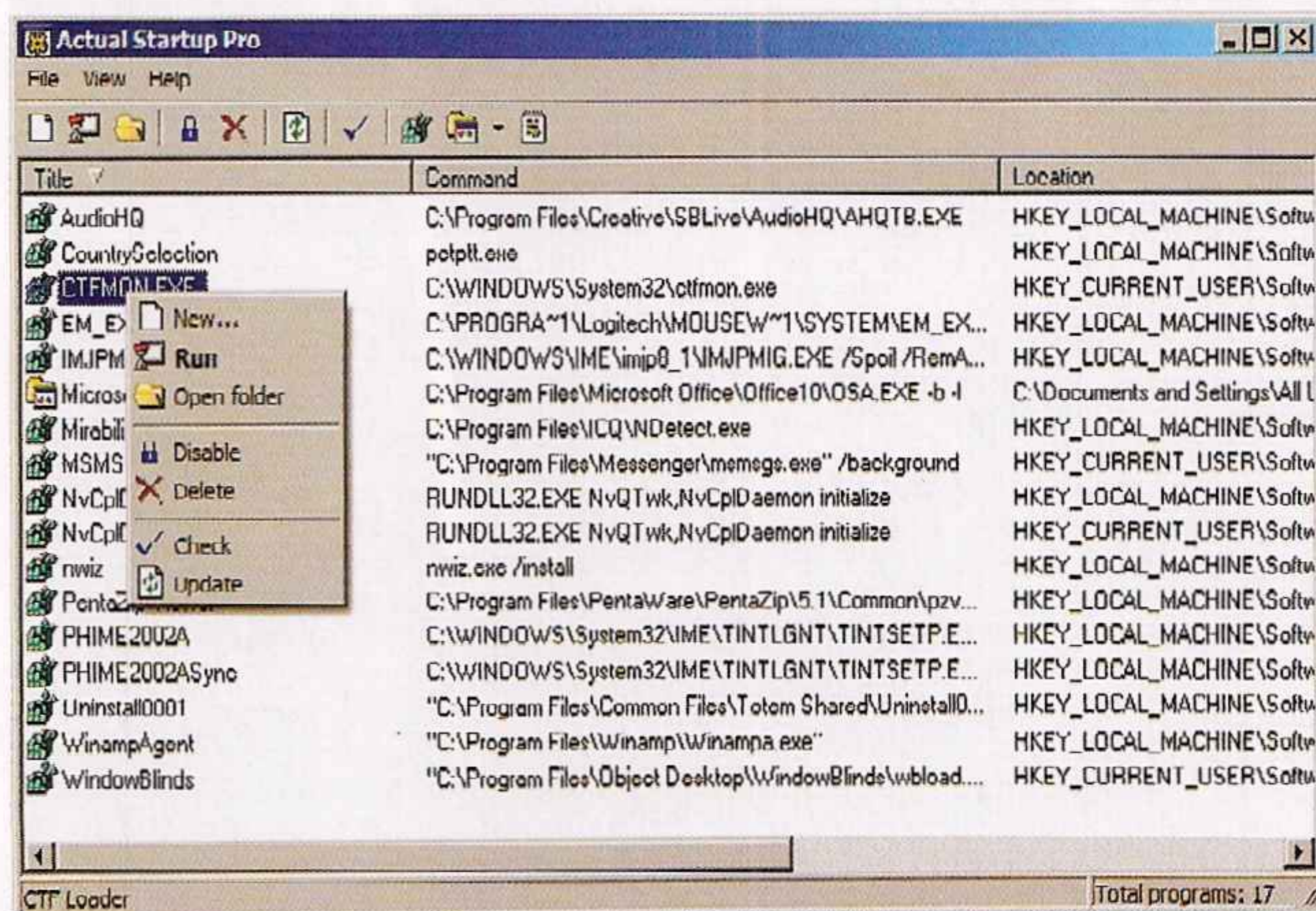
Кроме того, вы можете редактировать системный реестр, который вызывается нажатием на знакомую всем иконку в верхней части экрана. Отсюда же входим и непосредственно в папку автозагрузки, причем пользователи Windows XP могут посмотреть автозагрузку как текущего пользователя, так и всех пользователей системы. Если приспичит покопаться в файле win.ini, то он открывается в

виде простого текстового файла, который можно редактировать пока не устанешь.

Нашлись в программе и настройки (ужасная история, – прим. ред.). Правда, особым разнообразием они не отличаются, однако содержат самые необходимые параметры, вроде частоты проверки на обновления (по умолчанию этот параметр равен 1 минуте). Кроме того, присутствует возможность запрета автозагрузки самой Actual Startup Pro, запрета показа иконки в системном трее и прочего. Здесь же располагается и переключатель языка интерфейса.

Теперь несколько слов о создании автоматически загружаемого резидента. В программе для этой цели предусмотрена специальная форма, которую необходимо тщательно заполнить. В частности, надо указать название программы, путь к ее исполняемому файлу, параметры (ключи) и место расположения команды на загрузку. Вариантов несколько: меню "Пуск", реестр (постоянный или однократный запуск), файл win.ini. Кроме того, для пользователей операционной системы Windows XP имеется возможность как частного использования этой записи (только для конкретного пользователя), так и для всех зарегистрированных пользователей.

Осталось добавить, что программа абсолютно безглючна и действительно выполняет все заявленные разработчиками задачи. Ее можно смело рекомендовать как заядлым борцам за свободу памяти, так и просто людям, испытывающим потребность в удобном менеджере автозагрузки. Можно, конечно, посоветовать на то, что программа является платной, однако к этому, пожалуй, уже надо привыкать. Я, например, давно смирился с той мыслью, что за удовольствие надо платить, да ведь и требуют не очень много. ☺



С праздничком!

Алена Приказчикова
lmf@computery.ru

Какоо, наворноо, все таки счастье, с милой улыбкой на физиономии произнести риторическое "как вы мне все надоели" и свалить в дальний лесок, где шашлыки, горячительное только для запаха, поскольку дури в голове и своей хватает (недавно, кстати, просветили на этот счет), или в зубы ролики и вперед – круги нарезать на открытом всем ветрам пространстве. Представляете, ни тебе мобильника в кармане (выбросить, выбросить), ни какой-нибудь дурацкой системы местоопределения в рюкзаке: ты и природа, ну и еще кто-нибудь, такой же весь из себя романтичный. Конечно, представляете – небось, на "маиские" оторвались от земли грешной, как говорится, повеял на вас май-чародей каким-то там своим опа-

халом. А вот вам еще сюрприз – очередные полезные программки. Завидую, мне бы так.

Я, кстати, опосля сумбурного отдыха урывками какие-то странные в себе особенности обнаружила: постпраздничный софт, как правило, какой-то нетипичный попадает. Вроде бы и отбирала для вас программы с одного сайта – www.softodrom.ru (удивительный и замечательный ресурс, очень рекомендую), но, как вы сами сейчас поймете, "типичным выбором" назвать это можно лишь с бо-ольшой такой натяжкой. Внутренний софт-генератор, видать, засбоил немного, на "странности" реагирует, а на "типичности" – не желает. Ну ладно. Жизнь это поправит, ведь когда она осторожно к тебе ключи подбирает,

это даже в некоторой степени приятно, хуже, когда она, паразитка, фомкой пользуется. А пока назначаю вас в жертвы и показываю нетипичный софт. BTW, не пропустите важное объявление в конце обзора.

"Советник"

www.umopit.ru/Sovetnik.htm

Давно ли вы, дорогие друзья, поток житейской мудрости синтезировали? Нет, оно, конечно, понятно, что жизнь ползет себе мимо вас потихонечку, что-то вы на подкорочку записываете, какие-то выводы делаете и, грубо говоря, сами эту житейскую мудрость и синтезируете – свою собственную. Но вот, пожалуйста, для тех, кому принцип "а вот советовать я бы не советовал, и предлагать бы – не предлагал" ни капельки не близок, предлагают вполне внятную программу, генератор житейских советов. Возьмем? А как же! Тем более что это "ФразоСинтезавр с потенциалом 88 445 070 намеков", а сайт создателя программы называется "Узел МОЗгов и ПИТания"! Куда это мы с вами мимо такого проходили?

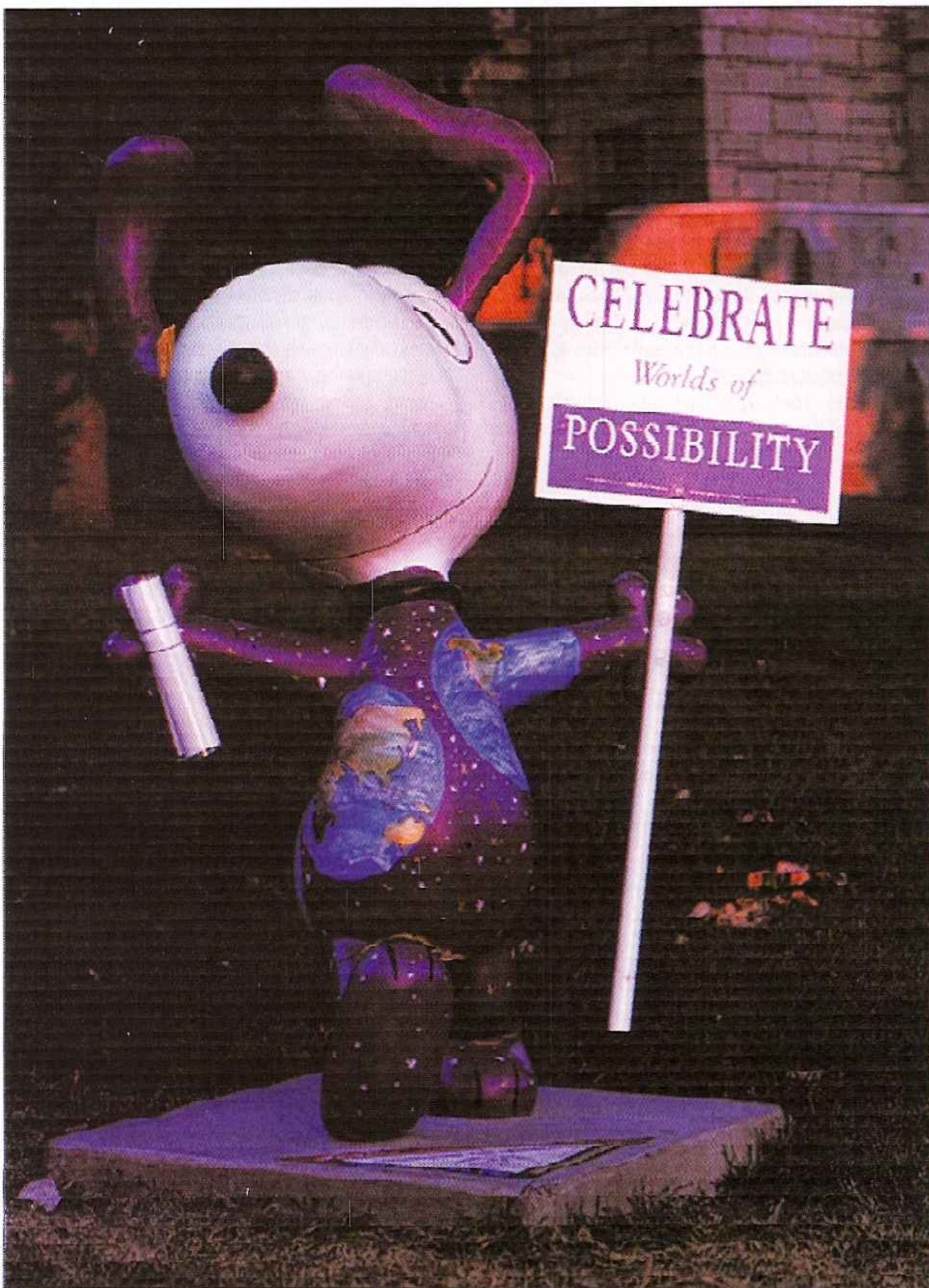
На самом деле, "Советник" (всего-то 344 кб в архиве) действительно такой возмутитель спокойствия, если в программу заключено более 88 миллионов советов и намеков на них, то вылупившись на экран, вы рискуете просидеть за компьютером все праздники. Я вот потестировала программку совсем чуть-чуть, и смотрите, сколько пользовательных умозаключений откопала. Конечно, и мусора попадает достаточно и откровенных злобных советов, но кое-что фееричное можно себе на заметочку взять. Например, вот это:

- Для снятия стресса балуйся флиртом.
- Для солидности не слушайся интуиции.
- Геройски вдумывайся в услышанное.
- С молодым задором не поддавайся гипнозу.
- Мулдрствуй и комбинируй методы.
- Все сказав, уходи в защиту.
- Изверившись, чисто для себя подтягивай резервы.
- С наружным спокойствием производи фурор.
- Не вооружай знамениями, но будь выше пред-рассудков.
- Для смеха не следуи интуиции.
- Как прежде, иди на контакт.
- Безудержно создавай микроклимат.
- Для моциона избавляйся от пороков.
- Угадав настроение, бросайся на помощь.
- Строя планы, не грей под себя.
- Заметно дифференцируй подходы
- Принимай решение, а не демонстрируй свои достоинства.

English Trainer

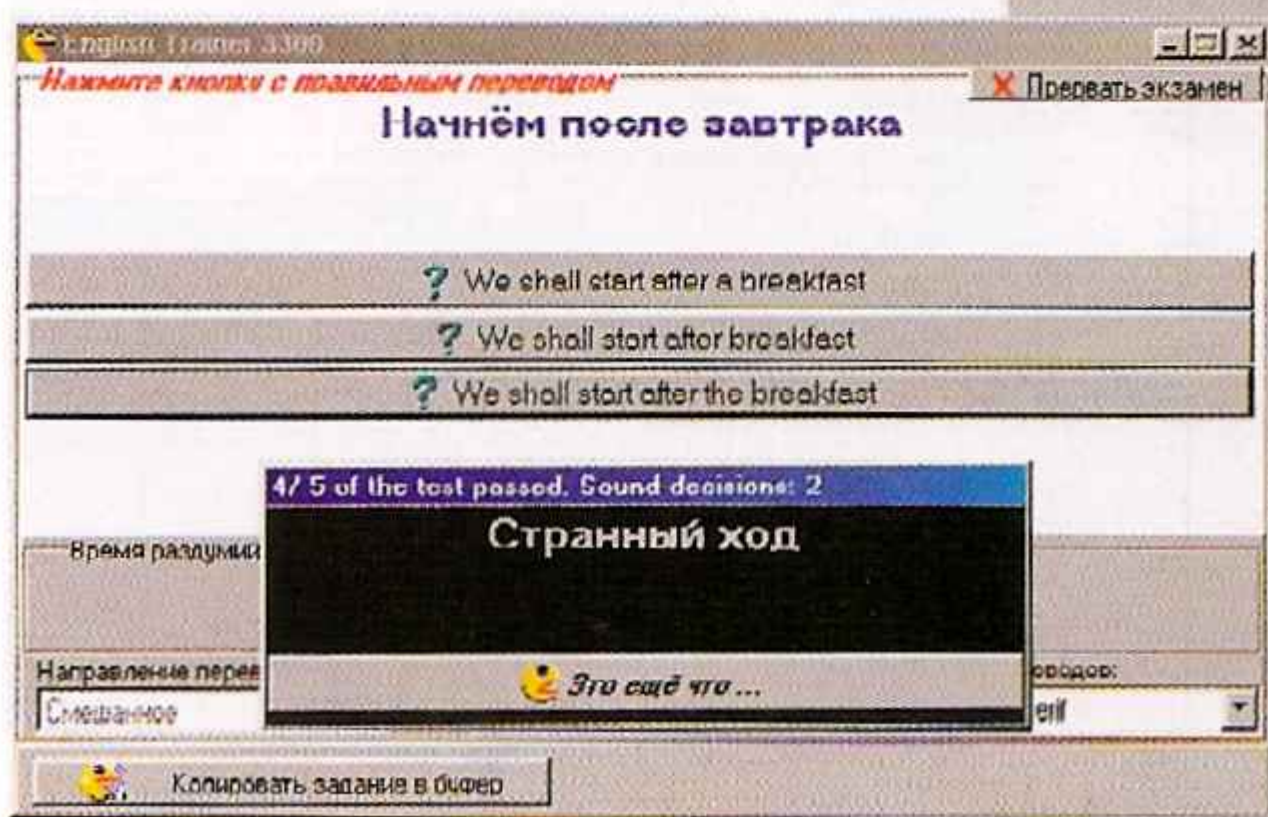
www.umopit.ru/etrainer.htm

На сайте разработчика "Советника" я обнаружила еще несколько любопытных программ, которые вроде бы выполнены в серьезном жанре (попробуйте сказать, что "Советник" только голая программка), однако долл шутики, которая всегда удачно сдобривает се-



рвезный задел. здесь присутствует, что, в общем-то, и является тем симпатичным моментом, который выделяет эти программки.

Утилита English Trainer (488 кб в архиве) – программа для тех, кто думает, что знает английский. Она предлагает перевести фразы (профессиональный уровень сложности) с английского на русский и с русского на английский, выбрав из нескольких вариантов ответов. В процессе приема экзамена English Trainer выдает шуточные комментарии, оценивая ваш труд – прямая гэгговая связь с программкой "Советник". Программка вполне пригодится тем, кто обучаться "всерьез" по любит, скучнеет и хиреет. Так что, рекомендую вам изучать английский с шутками и прибаутками, словарный запас точно пополнится более чем 3000 заморскими выражениями, да и "mood" улучшится (ну точно перезанималась).



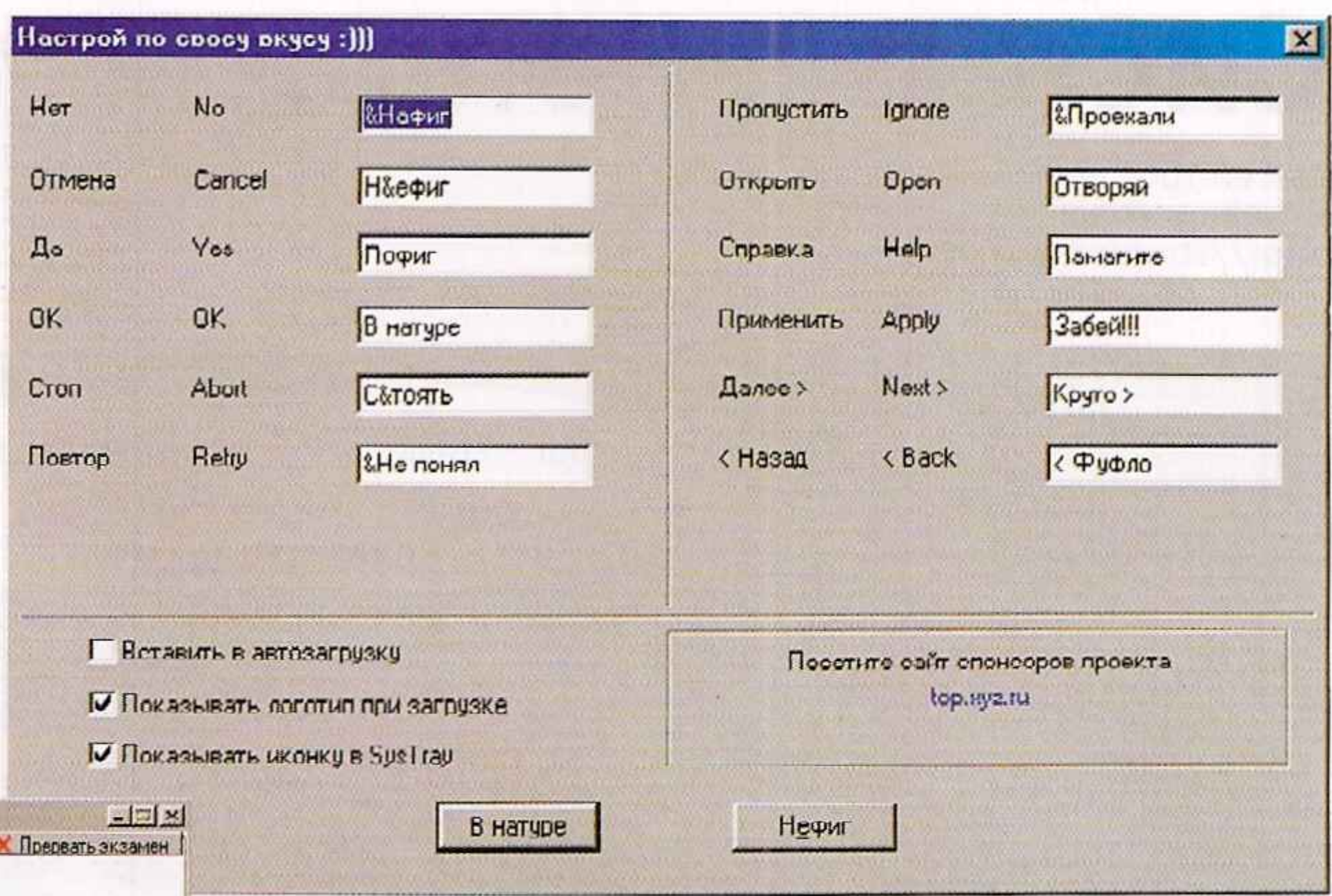
Gentree
gentrees.com

"А не кажется ли вам, что генеалогия – одна из древнейших наук на Земле? Раскройте Писание. Вы видите сколько места уделено вопросам, кто кого породил? А древняя мудрость: "Построй дом, роди сына, посади дерево!". Не о генеалогическом ли дереве идет здесь речь? Возможно, эта гипотеза покажется Вам излишне смелой. Но, согласитесь, в упомянутый ряд генеалогическое дерево вписывается не хуже оливкового. К тому же оно тоже может приносить плоды..."

Вот так вот, дорогие друзья. А ведь, действительно, живешь-живешь себе и даже не знаешь, а вдруг твоя бабушка столбовой дворянкой была, а вдруг твой дедушка таким приказчиком в свое время был, что прямо ой. Ну, мне, понятное дело, полегче как-то – у меня и фамилия соответствующая. Но вот недавно совершенно случайно выяснилось, что вполне возможно, корни у меня по седьмой воде на киселе даже вовсе греческие, а не "расейские". Так что, когда я обнаружила программку (30 кб в архиве) для создания и последующего просмотра генеалогического дерева, да еще с веб-интерфейсом, исследование ее на предмет полезности показалось мне не слишком уж непутевым занятием. Чего и вам желаю.

Afonsoft MioBell
afonsoft.euro.ru

Скажите, пожалуйста, давно у вас мебель к стенам прилипла? А, вообще не прилипла? Успех прилипел! С помощью этой программы (1,6 Мб в архиве) вы можете решить проблему расстановки габаритной и негабаритной



мебели в квартире. А прилипание оной – это лишь интерфейсное решение AtonSoft MioBell для удобства "деревянного" планирования. А вы что подумали?

Bazarbox
home.tula.net/newman/hazarbox

Если вы ничегошеньки не слышали про эту программку (12 кб в архиве) – головную боль для всего филологического факультета Московского Университета – считайте, что жизнь зря прожили. А программка – то очень хороша, меняет весь русский интерфейс Windows на новорусский, а нормальный текст контекстных меню операционки меняет на чисто конкретный.

По умолчанию в Bazarbox уже все настроено, однако вы можете и самостоятельно поизголяться над контекстными меню Windows. – точнее, над стандартными окнами сообщений операционной системы, изменив наименования кнопок. Настроить по своему вкусу можно текст на кнопках: Нет, Отмена, Да, ОК, Стоп, Повтор, Пропустить, Открыть, Справка, Применить, Далее, Назад. Если вы в натуре хотите избавиться от программы, то просто воспользуйтесь любимой комбинацией горячих клавиш Ctrl+Alt+Del.

Time Hunter
www.structurise.com/timehunter

Родители – приготовьтесь, детишки – бойтесь! Программа (1,51 Мб в архиве) позволяет учитывать время, проведенное за ком-

пьютером, причем стучит всем желающим о том, сколько времени определенный пользователь или группа пользователей потратили на работу над документом (дело серьезное, наказывать не за что), провели в интернете (наказывать однозначно), просидели за игрушками (на колени и на горох в угол) и прочее. Утилита Time Hunter предоставляет информацию о запускаемых приложениях и даже о переключении между документами внутри приложения (например, Microsoft Word или Microsoft Excel), причем отслеживает нажатия клавиш на клавиатуре и передвижения крысы. Улавливает мысль, да? Из этого следует, что курить придется бросить, поскольку программа реально фиксирует перерывы в работе.

Для нас с вами, то бишь граждан российских, программа совершенно бесплатная, для заморских – платная (очень справедливая градация, всегда бы так).

В процессе инсталляции задайте программе автоматический сбор данных при старте системы, отслеживание всех процессов, запись данных и их представление в формате MS Access. В свойствах Time Hunter настройте передачу протоколов через файл-сервер или на определенный адрес электронной почты (подойдет, ежели вы занимаете руководящий пост и желаете контролировать сотрудников, да и при наличии неблагодарного и непослушного чада тоже сгодится); ведение логов для одного компьютера или группы компьютеров (включите многопользовательский режим). Программка Time Hunter выстраивает графики, выбрать можно суммарную модель или детальную. "Стучал, стучу и стучать буду".

Очень важное объявление

Дорогие читатели! В ближайшем будущем у вас появится прекрасная возможность еще более активно участвовать в жизни журнала. Совсем скоро на нашем сайте upgrade.computer.ru появится новый раздел, где вы сможете предлагать свои темы. Нововведение это коснется пока рубрики Software, а затем, сообразуясь с вашими пожеланиями, и рубрики Hardware. В чем преимущество такого интерактива? А в том, что теперь вы сможете предлагать нам на рассмотрение новые темы, просить рассказать о том программном обеспечении, которого не касались еще пока ни наш пылкий ум, ни наша тестирующая рука. поприветствуйте наших слонов!

Система. Вопросы и ответы

Сергей Трошин
stnvidnoye@mail.ru
http://stnvidnoye.chat.ru



Слышал, что можно автоматизировать установку Windows 98/Me, так чтобы при инсталляции ОС не нужно было вводить вручную CD-Key и отвечать на вопросы программы Setup. Как это делается?

Для автоматизации установки ОС нужно использовать заранее заготовленный файл-сценарий с ответами для программы Setup. Файл этот обычно называется mcbatch.inf, помещается в папку с дистрибутивом Windows, и проще всего его создать с помощью специальной утилиты Batch 98, которую несложно найти в интернете, либо установить ее с компакт-диска Windows 98 – она находится в папке Win98\Tools\Reskit\Batch. Подробнее о работе с файлом сценария советую почитать в документации Windows 98 Resource Kit – это файл справки с названием tk98book.chm в папке Win98\Tools\Reskit\Help компакт-диска Windows 98. Подробную информацию по всем возможностям применения файла mcbatch.inf вы найдете также в интернете, например, на сайтах www.bootix.com/germany/support/faq/win98, www.asia.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/Technet/prodtechnol/win98/deploy/batch98.asp.

Как изменить начальную заставку Windows Me – файла logo.sys, я не нашел?

За отображение начальной заставки – логотипа Windows отвечает системный файл io.sys, расположенный в корневой директории системного диска. Картинка находится в упакованном виде в коде этого файла и выбирается Windows в том случае, если в корневой директории системного диска отсутствует файл logo.sys с альтернативной заставкой. Таким образом, чтобы сменить заставку Windows Me,

нужно в корень диска поместить файл с названием logo.sys, который должен быть обычным BMP файлом (растровое изображение), но с расширением "sys". Создать и отредактировать такую заставку можно в программе Paint или каком-нибудь другом графическом редакторе, надо только использовать следующий формат файла: 320 x 400 @ 256 цветов. Учтите только, что при выводе на экран монитора картинка растягивается, поэтому изначально создавайте изображение размером 534 x 400, а затем, когда все будет готово, сожмите его до 320 x 400. Правда, после редактирования стартового логотипа вы больше не увидите анимированной полоски в нижней части экрана – для ее восстановления нужно воспользоваться специальной программой (AddBar) с сайта www.cadvision.com/xrx.

Всего же заставок Windows три – та, что появляется при включении компьютера и две картинки, сообщающие по окончании работы, что система занята своим выключением. Последние два логотипа находятся в файлах C:\Windows\logos.sys, C:\Windows\logow.sys – они изменяются по тем же правилам.

При загрузке Windows Me появляется сообщение – "Non System Disk", и система, соответственно, не грузится. Что делать?

Загрузите ПК с дискеты, сделанной в такой же версии Windows, и выполните две команды: fdisk /mbr и sys c: – будет восстановлен системный загрузчик и главная загрузочная запись диска.

Вот вы все время пишете – "загрузочное меню", "режим защиты от сбоев", а как их увидеть-то?

При загрузке Windows вы должны наблюдать на экране монитора сообщение типа "Starting Windows 98...". Если в этот момент нажать кнопку F8 или Ctrl, то вы получите доступ к специальному загрузочному меню, состоящему в Windows 95 из восьми пунктов, а в "Миллениуме" – из четырех. Вот эти пункты.

Normal – продолжение загрузки в обычном режиме.

Logged (BOOTLOG.TXT) – нормальная загрузка с созданием в корневой директории системного диска файла bootlog.txt с подробным протоколом хода загрузки компонентов ОС. Удобный интерфейс для анализа протокола загрузки дает утилита BootLog Analyzer (www.vision4.dial.pipex.com).

Safe mode – режим защиты от сбоев, при котором в память загружается минимальный набор сверхнадежных драйверов: драйвер сжатых дисков DoubleSpace или DriveSpace, расширенной памяти himem.sys, файловой системы ifshlp.sys, "виндовые" драйверы клавиатуры, мыши, VGA-адаптера. Директивы из конфигурационных файлов config.sys, autoexec.bat и system.ini игнорируются, а автоматически загружаемые программы не запускаются.

Safe mode with network support – загрузка в режиме защиты от сбоев, но еще и с сетевой поддержкой (в Windows 98 / Me по умолчанию отсутствует).

Step-by-step confirmation – интерактивная, пошаговая загрузка системы, при которой вы можете выбирать, какую директиву конфигурационных файлов следует выполнять, а какую надо игнорировать. В Windows 98 и выше драйверы виртуальных устройств будут загружаться также только после вашего подтверждения.

Command prompt only – загрузка системы только до командной строки, без графической оболочки (в Windows Me отсутствует). Фактически при этом вы получаете чистый MS-DOS седьмой версии, входящий в состав Windows 98. Причем игнорируются не только файлы config.sys и autoexec.bat, но и скрытые в io.sys директивы, подменяющие эти файлы в их отсутствие. Загрузится только драйвер сжатых дисков, если таковые имеются.

Safe mode command prompt only – режим защиты от сбоев без графической оболочки (в Windows Me отсутствует).

Previous version of MS-DOS – загрузка предыдущей версии MS-DOS или Windows 3.11, если она ранее стояла поверх MS-DOS (в Windows Me отсутствует).

Какие параметры загружаются Windows по умолчанию, при отсутствии файла config.sys и autoexec.bat?

Существуют как бы умолчальные конфигурационные файлы, команды из которых выполняются при загрузке Windows при отсутствии пользовательских config.sys и autoexec.bat. Эти команды приведены в таблицах.

Если вас по какой-то причине не устраивают эти параметры, то отменить автоматическое выполнение всех директив из "невидимых" конфигурационных файлов можно, добавив в config.sys строку dos=normal либо записав в один из конфигурационных файлов явную команду, изменяющую требуемый параметр.

В загрузочном меню Windows 98 не работает пункт "Previous version of MS-DOS". Почему?

Для того чтобы этот пункт работал, надо, чтобы сохранились резервные копии системных файлов MS-DOS 6.22 с расширениями dos в корневой директории системного диска – ОС при выборе данного пункта переименует их так, чтобы они получили нормальные названия (autoexec.bat вместо autoexec.dos), а "виндовые" файлы будут временно переименованы в файлы с расширением w40 (дабы не запутаться, после выбора предыдущей ОС не удаляйте файлы в корне системного диска, к тому же часто Windows не удается вернуть все имена к исходному состоянию и приходится это делать вручную). Учтите, что если в файле msdos.sys будет строка BootMulti=0, то этот пункт отображаться в загрузочном меню не будет.

Как узнать, какие DOS-драйверы находятся в памяти компьютера?

Посмотреть, что загружено, можно введя в строке "Выполнить" меню "Пуск" команды mem /c/p или mem /d/p – перед вами предстанет

картина занятости памяти с перечнем всех загруженных DOS-драйверов и резидентных программ.

Как в Windows Me добавить новую переменную среды окружения, или изменить, например, значение переменной PATH?

Для этого надо воспользоваться вкладкой "Environment" программы "Настройка системы" (System Configuration Utility, исполняемый файл – msconfig.exe).

Не подскажете, для чего предназначен файл winstart.bat?

Он автоматически запускается при загрузке ОС и из него можно загрузить некоторые резидентные DOS-программы в системную виртуальную машину так, чтобы они не занимали ценную базовую память, используемую при запуске программ MS-DOS из-под Windows (в "Миллениуме" этот файл не обрабатывается).

Для чего предназначен файл dosstart.bat, расположенный в папке Windows?


Команды из него выполняются, когда вы выбираете в меню "Выключить компьютер" опцию "Перезагрузить ПК в режим MS-DOS". С помощью dosstart.bat вы легко обеспечите в этом режиме и автоматический запуск Norton Commander, и поддержку мыши, и кэширова-

ние дисков, и работу с CD-ROM, получив тем самым все то, что вам нужно в работе с DOS-программами. В "Миллениуме" он, как и режим MS-DOS, исключен.

Есть ли ограничение на размер файлов system.ini и win.ini?

Да, максимальный размер этих файлов ограничен 64 килобайтами.

Я устанавливаю много программ, и контекстное меню файлов и папок постепенно загрязняется бесполезными программами. Как бы его почистить?

Чтобы оставить в нем только то, что реально необходимо, придется обратиться к редактору реестра. Откройте ветвь HKEY_CLASSES_ROOT*\shellex\ContextMenuHandlers – в ней в качестве подразделов выступают команды, отображаемые в меню любого файла. Просто удалите то, что вам не нужно. Команды, привязанные к конкретному типу файлов можно найти уже в ветвях, соответствующих такому типу, например, для файла AVI это будет раздел HKEY_CLASSES_ROOT\avifile\shell. За меню папок же отвечают HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\shell и HKEY_CLASSES_ROOT\Folder\shell. Можно также воспользоваться программами-твикерами – например, бесплатной Xteq X-Setup (www.xteq.com). 

Умолчальный config.sys	
DOS=HIGH	ядро MS-DOS помещается в высокую память, что немного высвобождает базовую память
device=c:\windows\himem.sys	этот драйвер обеспечивает доступ к расширенной и верхней памяти
device=c:\windows\ifshlp.sys	драйвер поддержки файловых систем, без него Windows обычно не может загрузиться
device=c:\windows\ootver.exe	данный драйвер нужен для того, чтобы устаревшие приложения не отказывались работать с современными реализациями MS-DOS, на запрос старой программы он отвечает, что установлена именно та версия MS-DOS, которая ей нужна
fileshigh=30	максимальное количество одновременно открытых файлов, для многих DOS-программ требуется увеличить это значение до 100
lastdrivehigh=7	последняя буква, которую можно использовать для обозначения дисков
bufferhigh=30	количество буферов дискового ввода-вывода
stackhigh=9.256	количество и размер стеков, предназначенных для временного хранения различной системной информации
shell=command.com /p	путь и параметры используемого командного интерпретатора
fcshigh=4	количество блоков управления файлами, необходимых старым DOS-программам
Умолчальный autoexec.bat	
@echo off	отключение вывода информации на экран при выполнении команд из autoexec.bat
net start	загрузка сетевых компонентов реального режима, если они установлены
set tmp=c:\windows\temp	установка значения переменной TMP – путь к папке временных файлов
set temp=c:\windows\temp	установка значения переменной TEMP – опять путь к папке временных файлов
set comspec=c:\command.com	устанавливается значение переменной COMSPEC – путь к командному интерпретатору
prompt \$p\$g -	настройка вида курсора командной строки MS-DOS
path c:\windows;c:\windows\command	пути поиска выполнимых файлов, если при вводе команды путь явно не задавался

DataFile

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте – conf.computery.ru/cgi-bin/conference – наряду с пингвином "модератором" живет эверек "софт модератор", который ответит на все ваши самые сокровенные вопросы о системе. Если вы недолюбливаете конференции и / или желаете пообщаться с ним "в привате", то милости просим: everek@computery.ru

Будущее за вибротелефонами

Человечество всегда стремилось ко всему необычному. Готов поспорить, в основе столь массового распространения сотовых телефонов лежит отнюдь не необходимость людей иметь возможность всегда и везде совершить телефонный звонок. Куда важнее факт необычности – как же так, телефон, а всегда с собой! Просто за тот вот уже век с лишним, что мы пользуемся этим гениальным изобретением, как-то успели привыкнуть, что телефон – штука стационарная. Разумеется, появление чего-то иного просто не могло не найти свое распространение хотя бы потому, что люди желают обладать всем новым. Вне зависимости от того, насколько им это нужно.

Именно по этой причине безоблачное будущее ждет и относительно бесполезную, но все же крайне любопытную технологию, над которой трудятся сейчас инженеры американской компании MIT Media Lab, расположенной в Массачусетсе. Они разрабатывают мобильный телефон из резины, способный передавать не только голос, но и вибрацию. Однако не подумайте, что речь идет о каком-нибудь усовершенствовании стандартного вибрзвонка – ничего подобного. Телефон дол-

жен улавливать малейшее сжатие и передавать его аналогичному аппарату. Что непременно почувствует тот, с кем вы разговариваете.

Недавно, помнится, мы уже рассказывали вам о разработке телефона, говорить по которому можно без звуков – лишь раскрывая рот. Данная разработка ничуть не менее любопытна. Как вам понравится идея пожать руку старому другу, находящемуся по ту сторону океана? Пожалуйста, никаких проблем, достаточно покрепче сжать мобильник.

Разумеется, с помощью новой технологии можно передавать и какие-то скрытые сигналы, о которых вы заранее договорились. Так что можно будет позвонить кому-либо и сообщить важную информацию, а все вокруг подумают, что вы просто настраиваете свой телефон или играете в какую-то игру. Конечно, для полноценного общения таким образом придется выучить азбуку Морзе, но, поверьте, это того стоит.

Вообще же возможность передавать на расстояние не только голос, но и вибрацию телефона – дело действительно новое. Анджела Чанг (Angela Chang), работающая над проектом, утверждает, что



ощущения просто необыкновенные. Она даже полагает, что новая технология может стать в будущем не менее популярной, чем нынешний SMS.

Будущий конкурент NTT DoCoMo

Компания J-Phone объявила о намерении отложить запуск в Японии своей службы мобильной связи третьего поколения (3G) аж на шесть месяцев. Это связано с тем, что в последний момент возник ряд трудностей, преодолеть которые инженерам компании своевременно не удалось.

Данная оказия вполне на руку NTT DoCoMo, которая давно уже радуется японцев всеми прелестями 3G, скорость передачи данных в сети которых втрое выше, нежели у обычных сотовых телефонов. За последний месяц этот оператор привлек 102 000 новых пользователей. Немало, хотя изначально планировалось целых 150 000.

Что до J-Phone, являющейся мобильным подразделением компании Japan Telecom, то она собирается раздать в ближайшем будущем несколько тысяч мобильных телефонов для того, чтобы окончательно выявить все дыры в собственной сети. К запуску новой службы пользователи должны получить уровень сервиса и услуг никак не хуже, чем у NTT DoCoMo. Источники: www.ananova.com

Хитрая антенна

Компания Fujitsu разработала новую технологию передающей антенны, позволяющую существ-

венно снизить стоимость беспроводных коммуникационных систем третьего поколения. Суть системы состоит в том, что она позволяет покрывать существенно большие расстояния, нежели раньше.

Как следствие, для нормальной работы сотовых 3G-телефонов требуется меньшее число базовых станций. Более того, инженерам Fujitsu удалось сократить потребляемую мощность мобильного аппарата так, что это никак не отразилось на зоне приемы и качестве связи.



Уникальность новой антенны в том, что она может принимать сигнал не от одной базовой станции, а сразу от нескольких. Как правило, принимаемая информация идет от одной антенны, а передается к другой. Причем каждый из сегментов встраиваемой в аппарат пользователя антенны отвечает за свою операцию. Источники: www.ananova.com

Расиста упекли за решетку

В Норвегии прошло слушание дела против расистской пропаганды в сети. Антирасистский центр в Осло направил жалобу в полицию, обвиняя 59-летнего Тора Тведта (Tore Tvedt), основателя экстремистской группировки Vigrid, что тот распространял всякого рода дискриминационные и антисемитские рассуждения на своей домашней страничке в интернете.

Негодяя схватили и посадили. Несмотря на то даже, что физически веб-сайт располагался на территории Соединенных Штатов и как бы не попадает под юрисдикцию страны. Ну да ничего, гражданину все равно вынесли обвинительный приговор. А то взяли тут некоторые в моду публиковать в Сети всякие гадости и думают, что ничего им за это не будет. Еще как будет!

Наказание, правда, Тору Тведту вынести какое-то мягкое. Всего лишь 75 дней тюрьмы и потом два года испытательного срока. Если за это время проколется – ухнет на полную катушку. И все же не слишком ли гуманно? Что они, в самом деле, хоть бы дом у него отобрали, или там штраф наложили такой, чтобы всю жизнь выплачивал... Сразу на расизм-то времени и поубавилось бы!

connect

Впрочем, как бы там ни было, антирасистский центр в Осло считает выигранное дело своей большой победой. Теперь там считают, что такой прецедент поможет по-настоящему бороться со всякими антисемитскими настроенными элементами. Действительно, пусть знают – у закона длинные руки! Страна Норвегия – это не Китай, конечно, и не Южная Корея, но с интернетом везде шутки плохи. Особенно есть речь идет о чести и достоинстве других людей.

Источник: www.ananova.com

Нерадивый мотоциклист

Забавный случай произошел в Голландии. Один мотоциклист так заговорился по мобильному телефону, что не заметил полицейскую машину, требующую его остановки. Действительно: какая там полиция, когда такой разговор... Не долго думая, полицейские решили прижать лихача к обочине, резонно полагая, что тогда он будет вынужден остановиться. Служители правопорядка хотели всего лишь выписать бедолаге штраф за разговор по сотовому без устройства hands-free, что в Голландии запрещено строжайшим образом.

Так вот, начав аккуратно притеснять мотоциклиста к обочине, полицейские могли наблюдать то, что они никогда не видели и, скорее всего, никогда уже не увидят. На полной скорости, совершенно не замечая полицейской машины, лихой байкер попросту впечатался в нее. Никто не пострадал лишь чудом.



На суде мотоциклист, имя которого не называется, со слезами на глазах (разбитый мотоцикл – не самое приятное событие в жизни) клялся, что никогда больше не будет разговаривать по телефону во время управления мотоциклом. Он и сам понял, что оказался на волосок от смерти. "Я так заговорился, что не видел уже ничего вокруг. Даже обогнавшей меня машины полиции. Слава Богу, что я не сбил какого-нибудь человека или не попал под самосвал".

Нарушитель отделался легким штрафом, однако ему это урок на всю жизнь. Что до всех прочих, то не пора ли уже, наконец, задуматься? Человек, который никому не желал зла, чуть не стал убийцей или покойником потому только, что пренебрег элементарной техникой безопасности. Известно же, что разговор по сотовому телефону за рулем куда опаснее, чем даже управление транспортным средством в нетрезвом виде.

Люди, опомнитесь, отключайте в дороге сотовые телефоны! Или, по крайней мере, используйте hands free. Это поможет избежать страшной беды для вас и ваших близких. Если не думаете о себе – подумайте хотя бы о них.

Источник: www.ananova.com

SMS-сумасшествие

Семьдесят пять миллиардов SMS-сообщений было отправлено по всему миру в первом квартале этого года. По данным компании Mobile Data Association. Таким образом, по сравнению с тем же периодом прошлого года столь популярных сейчас коротких сообщений отправлено аж на 50% больше!



Согласно прогнозам специалистов, за весь 2002 год будет отправлено 360 миллиардов сообщений. Тогда как в прошлом году это число едва достигло каких-то 250 миллиардов. Рост налицо? Вне всяких сомнений.

И что люди находят в этих SMS? Деньги, что ли, экономят? Ну хочешь поговорить – поговори. Для того телефон и есть. Поговорить можно и коротко. А вот набивать на этой неудобной клавиатуре какое-то сообщение... Даже странно. Ну изредка еще может быть, но чтобы вот так, постоянно – не понимаю. Зачем и кому это нужно? Странные люди.

Источник: www.ananova.com

Рождение китайских веб-серферов

Как вы думаете, какая страна в мире насчитывает наибольшее число пользователей, выходящих во Всемирную Сеть из дома? Разумеется, возглавляют список Соединенные Штаты. А вот вторая – отнюдь не какая-нибудь из европейских стран, а Китай. Несмотря на все ограничения, связанные с использованием интернета в этой стране, людей там много, у большинства есть свой дом, так что не удивительно, что некоторые сообразительные товарищи выходят на просторы Сети именно из своего жилища.

Согласно отчету, представленному сетевым агентством Nielsen NetRatings, домашних пользователей интернета насчитывается в Китае аж 56,6 миллионов! Министерство информации с ужасом отмечает, что число пользователей Сети растет на 5–6% ежемесячно и грозит вылиться в демографическую интернет-катастрофу. Недалек тот час, когда провайдеры в Китае просто перестанут справляться с таким числом пользователей и тогда наступит глобальный информационный коллапс.

В Японии число пользователей, работающих с интернетом из дома, тоже достаточно велико – целых 51,3 миллиона человек. Но там такой проблемы нет, поскольку инфраструктура Сети развита намного лучше и провайдеры ни на что не жалуются. Еще бы, в Японии и мобильную сеть третьего поколения запустили первыми – в плане информационных технологий это вообще одна из самых развитых стран в мире. Но вот Китай....

Впрочем, оставим китайские проблемы их правительству, а сами обратимся к статистическим данным. Все интересующиеся должны

знать, что в Соединенных Штатах число домашних пользователей составляет 166 миллионов. В Великобритании – 29 миллионов. В Германии – 32,2 миллиона. А вот сколько в России – сказать мы не можем. Однако не слишком много, как ни прискорбно. Ну что, попробуем догнать и обогнать Китай?

Источник: www.ananova.com

Ушко не болит?

А вот и не нашли исследователи Нью-Йоркского медицинского центра никакой связи между использованием мобильных телефонов и раком уха. Мы-то, впрочем, в результате никогда и не сомневались. Как бы вы представили себе последствия обнародованного заявления о том, что такая связь имеет место быть? Однако для успокоения души исследования все же проводят, закономерно не находя в мобильных телефонах ничего вредного.

Вот и данный случай – никаких выводов сделано не было. Ученые лишь заявили, что ряд людей с раком уха использовали мобильные телефоны, а другие пациенты с тем же заболеванием по сотовому аппарату не разговаривали. Ну а уж отчего у них там опухоль – одному Богу известно. Так что медики попросили больше денег, обещали провести еще более детальные многолетние исследования, на чем пока и успокоились.

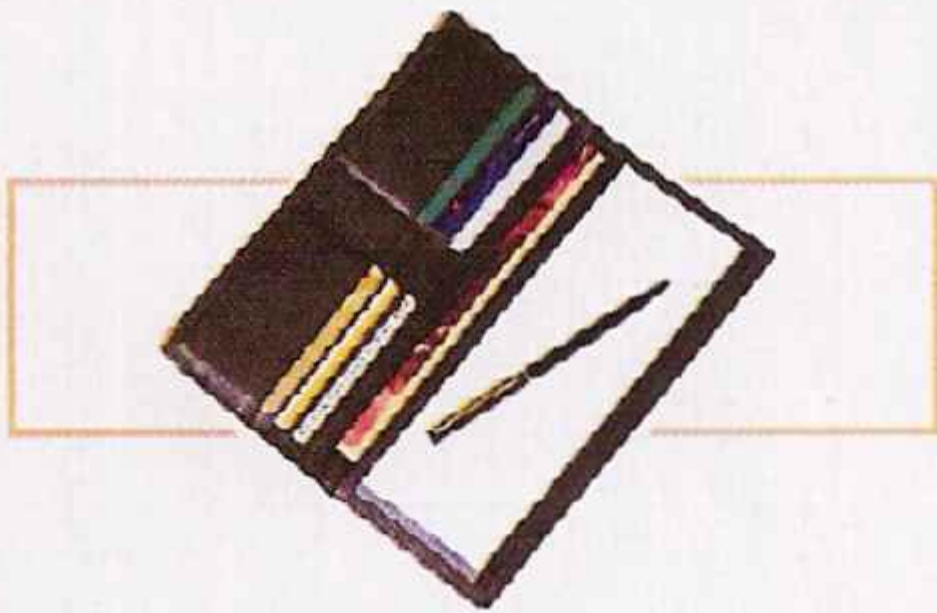
Не сладко приходится лишь тем, у кого действительно рак. Вряд ли их сильно утешит тот факт, что телефон здесь ни при чем.

Источник: www.ananova.com

Долой чеки!

Раньше, особенно в позапрошлом веке, было модно выписывать чеки. Чуть что – сразу в карман за чековой книжкой. И вот вам чек. А вот вам. И вам, и вам, и вам. Однако в нашем сверхинформатизированном обществе, когда у большинства людей ноутбук оказывается при себе чаще, чем авторучка, выписывать какие-то чеки никто не любит. Все хотят приобщения к высоким технологиям. Так вот получите это, – заявляет компания Egg. Теперь выписывать чеки можно прямо по электронной почте.

Предположим, вы хотите дать кому-то денег. Если у этого человека есть свой банковский счет, то теперь достаточно просто отправить ему e-mail. В письме будет ссылка на страничку веб-сайта Egg, где получателю денег будет



предложено ответить на контрольный вопрос. Если ответ верен – деньги будут переведены с вашего счета на его за три-четыре дня.

Удобно, верно? Главное, никакой больше возни с этими чековыми книжками... В Великобритании от них начиная с 1990 года и так отказались 34% владельцев. Мороки с этой бумагой не оберешься!

Источник: www.ananova.com

Интеллектуальная рулетка, или Особенности национального бума

Бес Сахара
c2_c4@inbox.ru

Помните, не так давно (Upgrade #15 (53)) мы с толком, чувством, расстановкой рассуждали об интеллектуальных зданиях (далее по тексту ИЗ) в российском понимании этого словосочетания? Так вот, давайте, уважаемые господа, эту высокоинтеллектуальную тему продолжим.

Будем считать, что про СКС (структурированные кабельные сети) и про основные два метода "интеллектуализации по-русски" мы уже немного знаем. Однако, перед тем как, спеша и падая, мы побежим прикупать своему жилищу или офису немного ума, нас обязательно заинтересует один-единственный момент. А именно: "Как это работает?".

Впрочем, как и любого потенциального пользователя на нашем месте, который хоть немного наделен здоровым любопытством в отношении всякой новой технологии.

Так вот, при попытке узнать у отечественных компаний-инсталляторов, как, вообще говоря, у них реализовано управление "умным" зданием, вы получите в ответ типовую фразу, которая будет состоять ровно из пяти слов. Не верите? Тогда считайте сами: "Основным стандартом сегодня является...". Пятым словом будет название той технологии, которую компании-инсталлятору повезло изучить лучше других. Читай, войти в партнерский клинч с западным вен-

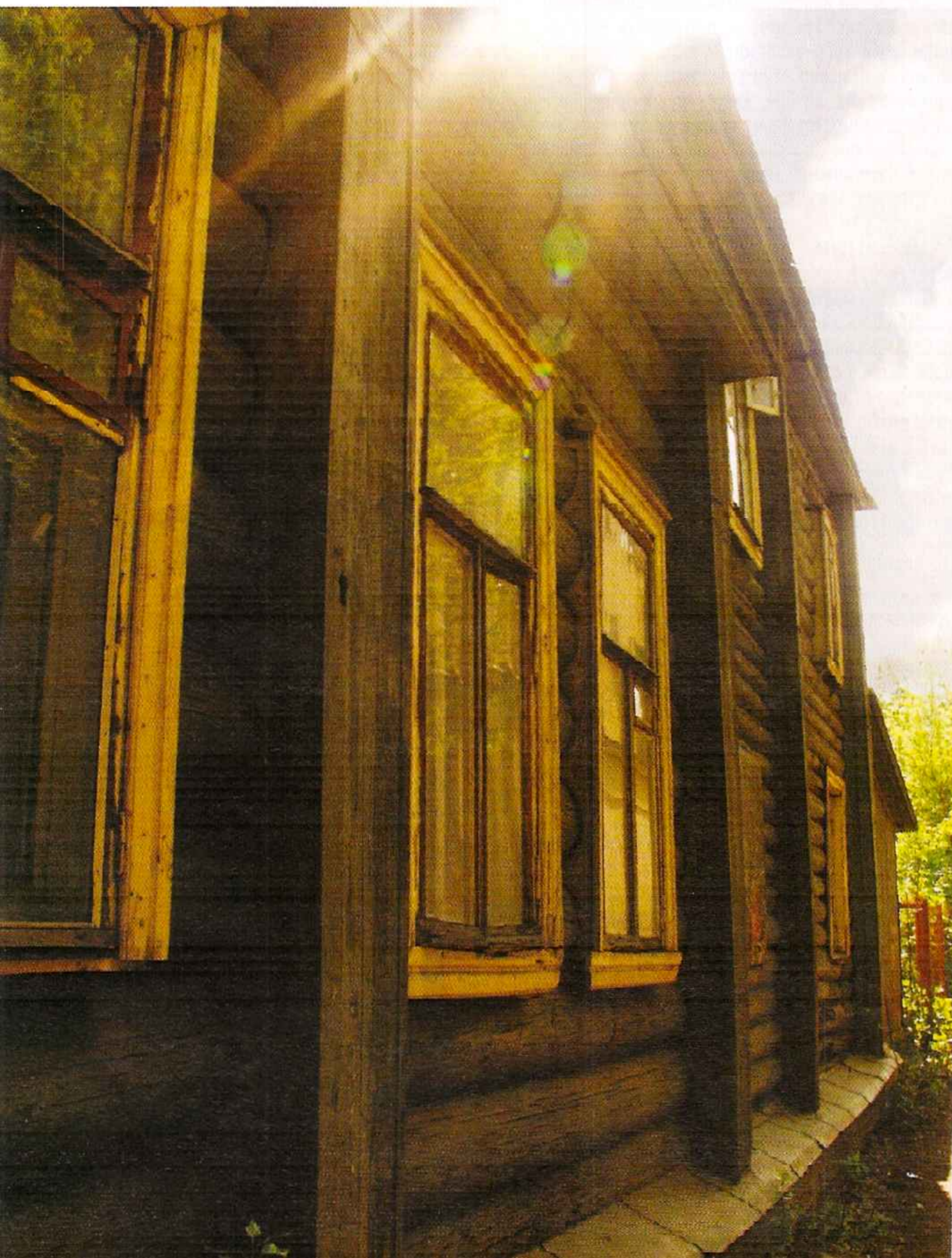
дором-разработчиком этого направления, слиться в дружественном экстазе и получить великое множество деталей, описаний и рекламных брошюр к нему.

Некоторые, однако, могут задать нам вполне резонный вопрос – какая, в конце концов, разница, на чьих брошюрках и описаниях строятся российские "умные" дома, если они все-таки строятся? Увы, и здесь особенно порадовать нечем. В качестве глобального примера чаще всего приводится аэропорт Шереметьево-2, который (внимание, смертельный номер!), "скорее всего, будет первым интеллектуальным зданием в нашей стране". Судя по описанию, в аэропорту когда-нибудь таки будет сиротливо стоять одинокое "умное" здание. Олицетворяя тем самым бурную тенденцию рынка к значительному росту. Мало того, каждая вторая компания-инсталлятор считает своим долгом сослаться на этот блестящий теоретический пример в подтверждение своего тезиса о том, что потенциальные пользователи у самой идеи есть. Строят же первое здание в аэропорту – значит, это кому-нибудь нужно!

Предваряя возможные возмущенные возгласы, отметим, что первопроходцы хилого отечественного бизнеса в области интеллектуализации также очень любят теоретически сослаться на свежестроенный комплекс зданий "Царев сад" на Софийской набережной. То есть, вроде бы, интеллектуальных зданий в России уже два.

Для интереса заглянем в описание – что же там все-таки есть: "Сложный технический комплекс, управляющий работой более 50 различных технических систем (вентиляции и кондиционирования, отопления, освещения и водоснабжения, системы безопасности, пожаротушения и пр.). Строительство второй очереди планируется завершить в декабре 2002 г., третьей – в ноябре 2004 г.". О том, что строительство, оказывается, еще не завершено, мы даже и говорить не будем. О том, что в "50 технических систем" наверняка включены локальная, телефонная, телевизионная сети, зал для видеоконференций и многие другие вещи, которые никому и в голову не придет называть подобным образом, – тоже не будем. Не в этом суть.

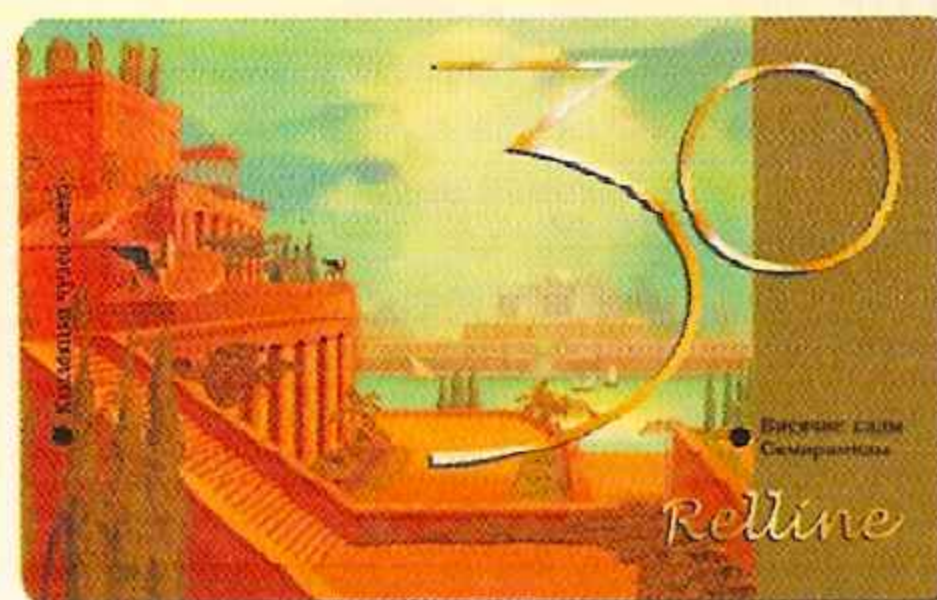
Тем, кто пока не понял, в чем суть, советую перечитать первый материал из саги об "интеллектуальных зданиях по-русски". Которых, как мы выяснили, у нас бывает два вида: умнейшие системы безопасности и системы по автоматизации жизнедеятельности (иногда объединенные с системой безопасности). Так вот, "Царев сад" – это второй тип. Иначе говоря, высокоавтоматизированное здание со встроенным человеческим фактором, придающим всей затее легкий налет "интеллектуальности". Однако...



ВОЙТИ В INTERNET ТАКЖЕ ПРОСТО, КАК ПОЗВОНИТЬ ПО ТЕЛЕФОНУ

Наши услуги

- Все виды доступа в INTERNET
- WEB -хостинг
- Объединение удаленных LAN
- Установка и настройка сетевого оборудования



МЫ СЭКОНОМИМ ВАШЕ ВРЕМЯ И ДЕНЬГИ

Постоянный доступ в Интернет

Мы предоставляем комплексное решение проблемы подключения локальной сети к Интернет "под ключ". Вам не придется тратить время на решение по отдельности проблем с каналом, маршрутизатором, провайдером. Выбрав наше решение, Вы получаете все это сразу.

Сеансовый доступ в Интернет

Самый демократичный способ доступа. Он позволяет за умеренную плату приобщиться к источнику информации, понять чем может помочь Интернет в Вашем бизнесе. У нас нет тарифных планов, связанных с неограниченным доступом, поэтому дозвониться можно всегда.

Дополнительные услуги - пакетная телефония

Относительно новая технология, которая позволяет объединить потоки данных в телефонный трафик в одном цифровом канале. Несмотря на то, что до сих пор есть определенные проблемы в технических деталях, да и цена на оборудование пока великовата, пакетная телефония постепенно находит свою нишу.

Нестандартные услуги - объединения офисов

Зачастую телекоммуникационные потребности невозможно удовлетворить набором типовых услуг. Поэтому мы участвуем в различных тендерах на решение телекоммуникационных проблем заказчика. Наш опыт позволяет предложить решения, которые привлекательны не только в плане минимизации стоимости оборудования, но и наиболее дешевы при долговременной эксплуатации. Причина проста - мы проектируем систему так, как будто нам придется ее эксплуатировать. Во многих случаях так и получается - мы одновременно получаем заказ на эксплуатацию системы.

WEB - хостинг

Для тех, кто пока не готов оплачивать постоянный доступ, предлагается разместить свою информацию на наших компьютерах. Ее можно разместить в виде виртуального сайта на общем сервере, арендовать компьютер или поставить у нас собственный.

- техническая поддержка: (095) 916-5186, 284-5063, fax 281-3222
- пункты реализации карт: http://www.relline.ru/sale_cards.html
- www: <http://www.relline.ru> e-mail: adm@relline.ru



Бесплатная доставка карт в течение двух часов
Звоните (095) 217-6529, 217-4211

Именно поэтому мы, пожалуй, прекрасным детальное рассмотрение существующих примеров. Все они относятся либо к первой, либо ко второй категории, да и масштаб их значительно меньше: офисы, оснащенные навороченными системами контроля доступа, коттеджи, утыканные независимыми датчиками и обеспечивающие хозяину натушный вой сирены каждый раз, когда в окно залетит снежок, квартиры, где вся техника управляется с пульта ДУ, и т. д. Это в лучшем случае. В худшем (увы, как правило) – смелое заявление о том, что, мы-де команда высокопрофессиональных специалистов, несколько десятилетий работающих в области ИЗ, умеем все – от составления технического проекта до внедрения и последующего сервиса, подкрепляется... Да ничем это заявление не подкрепляется, кроме, разве что, красочных плакатов и брошюрок с примерами чужих работ. Ну, не развит в России этот рынок, нет возможности применить блестящие знания на практике, никто до сих пор им лично ничего не заказывал. Словом, сплошные разочарования у людей от наступления каждого нового десятилетия, которое они по умолчанию засчитывают себе в трудовой стаж.

В общем, выслушав "интеллектуальные" потуги инсталляторов дня сегодняшнего, им можно смело задавать для начала один вопрос: "А готовые примеры работ у вас есть?". Если на него следует хоть сколько-нибудь аргументированный ответ, вплоть до приглашения побывать на стройплощадке, считайте, что полдела уже сделано. Со второй половиной еще проще – достаточно с невинным видом поинтересоваться: "Ну, и чем это здание (дом, офис, квартира, коттедж) отличается от высокоавтоматизированного?". И, заранее хитро прищурившись, ждать на это вразумительного ответа.

Скорее всего, именно на данном этапе вам – безо всяких дополнительных просьб с вашей стороны – выдадут на-гора множество совершенно ненужных подробностей. Из которых вы с изумлением узнаете, что "огромный потенциал...", "весь цивилизованный мир...", "управление доступом...", "экономия воды и света...", "учет рабочего времени..." и "технологии будущего...". На последнем, то есть, собственно, на технологиях мы, пожалуй, остановимся поподробнее. А в остальном... что ж, главное вам, наверное, понятно – наши корабли по-прежнему гордо бороздят просторы Вселенной.

Итак, возвращаясь к технологиям. Вы не поверите, вы будете смеяться, но популярных на сегодня стандартов в области управления интеллектуальными ресурсами дома и офиса имеется ровно пять. Есть, конечно, и непопулярные, но о них вообще лучше не упоминать, если вы не хотите прослыть высоколюбимым занудой. Поэтому не будем жадничать и ограничимся первоначально названной цифрой.

Если вам по совсем понятно, почему пропеема единого стандарта так актуальна для инсталляторов, которым приходится проносить коронную фразу из пяти слов, объявляя свой стандарт "самым основным", я вам завидую. Поскольку вы наверняка никогда не пытались установить, скажем, китайскую память на брендовую мать от Hewlett-

Packard, приправив – для остроты ощущений – это счастье разогнанным процессором Celegon тайваньского производства и залив поверх какую-нибудь особо продвинутую ОС типа UNIX. Не пробовали ведь? И правильно делали, потому что решение проблемы совместимости устройств с операционкой и друг с другом представляет собой особый вид извращения, доступный для понимания лишь немногим избранным.

Собственно, вот этим самым, только "вид сбоку", вам и придется заниматься, если вы все же остановите свой выбор на каком-нибудь из стандартов, существующих ныне в области интеллектуальных зданий. Поскольку все устройства и приборы, интегрированные в подобную единую систему, должны не просто видеть и понимать друг друга, но и уметь взаимодействовать по единому интерфейсу. Так вот, ни один из активно популяризируемых сегодня стандартов НЕ обеспечивает полную совместимость всех интегрируемых в интеллектуальное здание технических комплексов. А все почему? Да потому, что каждая компания, разработав очередной стандарт, немедленно принимается заключать альянсы с производителями оборудования и уговаривать их выпускать продукцию, "заточенную" именно под их замечательный протокол. Как следствие, на рынке существует достаточно большое количество приборов разного назначения, понимающих только один стандарт (максимум два – если компания-разработчик ну очень большая и способна мирно договориться с заклятыми друзьями-конкурентами).

Вторичным следствием, больно бьющим по карману заказчика и делающего его фактически заложником единожды неправильно выбранного стандарта, является полная невозможность альтернативного апгрейда оборудования. У конкурентов, может, и найдется "умный" кондиционер в два раза дешевле, но как, спрашивается, подключить его к общей сети, если он ее стандарта не понимает? Мы уже скромно умалчиваем о том, что на сегодняшний момент выбор технологии для построения ИЗ сильно напоминает русскую рулетку – если вам повезет, вы выберете ту, которая выиграет в неравной борьбе за чистоту интеллектуальных рядов. А если нет (это более вероятно, учитывая, что ваш шанс – 1:5), то, увы и ах, придется начинать все сначала. С новым стандартом.

Мы наговорили так много общих слов о существующих стандартах, что пора бы уже и перейти к конкретным описаниям. Не для того, чтобы помочь вам сделать правильный выбор – упаси нас бог от подобной ответственности! – а, скорее, для общего развития. Итак, приступим.

X-10

Давным-давно, когда деревья были большими, а Россия входила в состав СССР, данный стандарт был самой породовой разработкой двадцатого века. На дворе стоял 1976 год. Несколько десятилетий спустя, в око 21-м, до нас наконец-то дошло, что стандарт, в общем, неплохой, к тому же проверенный временем... Другими словами, если вы что-то слышали об "умных" или "послушных" домах, а главное, о блестящем

применении в них самых современных технологий – это сюда. Принцип "интеллектуализации" здесь прост до безобразия: передача данных осуществляется по силовой электропроводке 220 В со скоростью 1200 бод, а управляющие устройства – модули X-10 – вставляются в розетки или патроны светильников. К сожалению, бесконечного числа розеток такая система не предусматривает – к электросети можно подключить не более 256 устройств. Зато предусмотрена возможность управления модулями по радио на частоте 50 Гц. Соседям, проживающим в стоящих рядом строениях, крайне не рекомендуется "интеллектуализировать" свои дома подобным одинаковым образом. Управляющие радиосигналы передаются исключительно хорошо и весьма затрудняют вопросы мирного сосуществования.

CEBus

Consumer Electronic Bus или шина бытовой электроники. Стандарт был разработан в 1992 году Ассоциацией электронной промышленности (EIA) и позиционируется на Западе как надежная замена стандарта X-10. Управляющий сигнал здесь может передаваться по любому типу кабеля, будь то электропроводка (заметьте, 110 В), витая пара или коаксиал. Разные типы исполнительных устройств и систем в такой СКС взаимодействуют друг с другом при помощи специальных роутеров и мостов. Совместимые с CEBus устройства подключаются к существующей сети по принципу Plug & Play, а чтобы наладить диалог между ними разработчики придумали свой собственный объектно-ориентированный язык Common Application Language. Скорость обмена данными здесь не зависит от типа носителя, но, тем не менее, достигает, страшно подумать, в 10 000 бод – наверное, это считается наилучшим применением, которое только можно найти, например, для коаксиала. В общем, главное достоинство данного стандарта состоит в его открытости, то есть возможности совместными усилиями разработчиков и производителей оборудования превратить его в неплохой стандарт связи для домашних сетевых устройств.

EIB

European Installation Bus или, в буквальном переводе, который почему-то прижился в России, европейская инсталляционная шина. Стандарт разработан организацией European Installation Bus Association для автоматизации промышленных предприятий. Технология работы предусматривает объединение всех существующих электросистем в единую кабельную сеть (СКС, только бренд, не абы что!) и, соответственно, подключение к получившейся сети исключительно EIB-совместимых устройств (на данный момент таковых насчитывается уже около 4 тысяч разнообразных штук). Скорость передачи данных по витой паре составляет 9600 бод. Судя по запросу разработчиков и инсталляторов данной технологии, EIB – это уже жуть как прогрессивно. К сожалению, то потенциальные клиенты, которые имели несчастье хоть раз поработать с выделенкой, вряд ли это поймут. Непонимание вызывает также описание необходимых для инсталляции EIB

действий – монтаж брендовой СКС входит в пакет услуг по умолчанию и предусматривается либо на этапе строительства, либо, на худой конец, аккурат перед отделочными работами. Иначе никто ни за что ответственности не несет.

BAC Net

Building Automation Control Network с не менее странным русскоязычным названием – протокол для сетей контроля и автоматизации зданий. Ведет свою историю с 1995 года и уже несколько лет считается официальным стандартом в США. Если вам скажут эту общую фразу, упаси вас Бог подумать, что BACNet – это официальный стандарт в Америке в области ИЗ. Инсталляторам, продвигающим данную технологию, очень хотелось бы, чтобы это было именно так, поэтому они вам больше ничего не скажут. А мы продолжим – данный стандарт разработан американским обществом ASHRAE (Общество Инженеров по Отоплению и Кондиционированию Воздуха), как совсем нетрудно догадаться, исключительно для управления системами отопления, кондиционирования и вентиляции. Вообще-то говоря, BACNet – это обычный маршрутизируемый протокол, который интегрируется с СКС (еще один брендовый продукт по умолчанию в нагрузку) и с различными совместимыми устройствами, маркированными как BACTalk. при помощи программируемых контроллеров. Под совместимыми устройствами, разумеется, нельзя понимать системы контроля доступа или управления освещением – нет, речь идет... пра-

вильно соображаете, исключительно о приборах, выполняющих функции отопления, кондиционирования и вентиляции.

LonWorks

Европа, как обычно, нашла свой особый путь к сердцам потребителей. Называется он LonWorks и, пожалуй, имеет больше всего шансов стать единым стандартом именно в области ИЗ. Компания-разработчик LonWorks – Echelon Corporation – собрала самую сильную группу поддержки в лице большого числа производителей совместимого оборудования (название корпорации, кстати, созвучно с названием американской шпионской сети – не в этом ли секрет?). Также интересы стандарта активно лоббируются специальной ассоциацией LonMark, которая объединяет производителей и инсталляторов Lon-продуктов, и ассоциацией EIBG (European Intelligent Building Group), в которую входят крупнейшие монстры индустрии (вроде Lucent, Andover Controls, Honeywell, Johnson Controls, Legrand). Что касается принципа действия самой технологии, то и здесь видны явные следы грамотного маркетинга: специализированная микросхема Neuron, которая выполняет функции программируемого контроллера для работы и с конечными устройствами, и с СКС, уже производится компаниями Motorola и Toshiba. Управление заточено под Windows, что дает возможность использовать и технологию ActiveX. поддерживается протокол TCP/IP. Скорость передачи данных здесь зависит от типа носителя и оперирует уже более серьезными величинами – до 1,25 Мбит/сек. В

остальном, пожалуй, ничего революционного – маршрутизируемый протокол, способность работать в различных физических средах (витая пара, коаксиал, оптоволокно). Кстати, BACNet, принцип действия которого в этом весьма похож, с горя начал поддерживать и протокол LonWorks, так что Echelon действительно набирает очки в борьбе за власть. Необходимо отметить также, что со времени своего появления на свет стандарт вообще в значительной степени эволюционировал – ведь изначально он предлагался, опять же, как нетрудно догадаться, для систем отопления, кондиционирования и вентиляции.


В общем и целом, битва стандартов пока продолжается и заканчиваться не собирается, но на российском рынке она принимает все более причудливые формы. Нам остается только дожидаться, чем все закончится "у них" – скорее всего, только это и вылечит любимое отечество от начинающейся "интеллектуальной" лихорадки.

Вместо послесловия

Разговор в кулуарах конференции "Интеллектуальные здания – диалог предпринимателей":

– А вам не кажется, что ситуация с интеллектуальными зданиями в России напоминает времена, когда у нас только начинался интернет-бум?

– Никакого интернет-бума в России никогда не было, и быть не могло! Интернетом спекулировали только на Западе. На чем они и погорели!

Бес комментариев. 

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ ИНТЕРНЕТ

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,10
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ	400	4400	0,04

753 8282

WWW.TOCHKA.RU



Мнения и опыт наших читателей

✉ Здравствуй, Remo.

Прочитал Вашу статью "Очередной виток пиратства" и решил написать Вам. Статья довольно спорная, в особенности, что касается формата MPEG-4. Вы наверное и сами смотрели фильмы на компьютере, поэтому не мне Вам объяснять, что качество фильмов в этом формате не выдерживает подчас никакой критики. Довольно посредственное изображение, пикселизация, даже на достаточно мощных компьютерах, весьма и весьма слабый звук. На Dolby Surround он похож, как заяц на осла, вроде тоже ушастый, да вот размер не тот. При просмотре через TV-выход - те-же недостатки, только в больших масштабах. Конечно, если учесть, что это промежуточный вариант между видеомagneтофоном и DVD, то его вполне можно принять, но как формат для дальнейшего развития - тут я категорически с Вами не согласен. На данный момент этот формат привлекателен чем? Дешевизна - несомненно, большой выбор фильмов - да, это так, но вот на этом все плюсы и кончаются, а вот далее идут довольно большие минусы. Самый, на мой взгляд, просто огромный минус - это невозможность просмотра фильма в MPEG-4 на бытовой технике. Я имею в виду DVD-плееры. На данный момент простой домашний DVD-плеер стоит порядка 300\$, а вот посмотреть на нем MPEG-4 - не получится. Я считаю, что развитие дешевого и качественного фильма скорее всего будет очень активно развиваться в таком направлении: в компьютер устанавливается самый обычный DVD-плеер, в ближайшем видеопрокате берется DVD-диск с прекраснейшим изображением и звуком, вставляется в компьютерный DVD, с помощью специальной программы переносится на жесткий диск компьютера и с помощью другой программы преобразовывается в формат VCD, или SVCD. Разделяется на 2 диска и получаем формат, который имеет превосходное качество изображения и звука. Далее записываем то, что получили на 2 обычных болванки и..... как Вы прекрасно понимаете, этот формат - VCD или SVCD уже можно вставлять в обычный домашний DVD-плеер и смотреть на нем фильм с качеством, лишь не на много отличным от "родного" DVD. Могу вас заверить, что программное обеспечение для такого рода деятельности присутствует в и-нете в изобилии. Теперь можно прикинуть расходы: 30 руб. - видеопрокат, 20 руб. - 2 болванки по 700MBt. Всего: 50 руб. за DVD качество, доступное для просмотра на домашнем DVD-плеере! Вот эта перспектива - весьма и весьма! Я не буду Вам рассказывать, что практически все уважающие клиен-



та, компьютерные фирмы продают компьютеры с установленным CD-RW, вместо обычного CD-ROM, а это означает только одно - копирование таких фильмов примет, скажем так, уже промышленные масштабы. И господа пираты тут уж постараются на всю катушку. И это вместо 400 руб. за DVD диск! на мой взгляд это произойдет в самое ближайшее время, как только домашние DVD-плееры станут не экзотикой, а такой-же привычной вещью, как сейчас телевизор, или видеомagneтофон. Цены на такую технику пойдут вниз, а ассортимент будет расширяться. И это произойдет в ближайшие 1-3 года. Очень хотелось-бы узнать Ваше мнение по данному вопросу, но мне кажется, что все-таки я прав на 100%.
С уважением,
Александр Еремеев

Уважаемый Александр!

Вы, безусловно, правы в том плане, что DVD и SVCD как стандарты будут развиваться. Но активное развитие одного стандарта совершенно не означает, что другими перестанут пользоваться, правда ведь? Уже после того, как я написал статью "Очередной виток пиратства", я выяснил, что среди моих знакомых уже хватает людей, видящих в формате MPEG-4 насчитывает на данный момент сотни наименований.

А по поводу качества... Нет, безусловно, на DVD звук лучше, чем на MPEG-4. Но здесь приходится выбирать не между хорошим качеством и отвратительным качеством, а между качеством отличным и вполне достойным, что делает выбор довольно неоче-

видным. Так что посмотрим - может быть, и вообще что-нибудь принципиально новое изобретут, что сделает нашу с вами дискуссию бессмысленной.

✉ Здравствуйте. Этот документ отправлялся Вам не один раз, но толи не доходил, толи Вы не считали нужным ответить - не знаю. Я уж было решил его не отправлять больше, особенно после статьи про этот самый ТВ-тюнер, но почитав последующие 3 номера, решил все равно отправить в том виде в каком оно было написано.

Итак:

"Письмо состоит из 2 частей - первая читательная, но не публикабельная, т.е. только для вас, а вот что касается второй, то я думаю не плохо бы ввести рубрику что-то типа... ну сами придумайте, короче вторая часть на ваше усмотрение. Единственное что я прошу это ответить мне как вы находите мое творение =>

<...>

Часть вторая

ТВ-тюнер PixelView PlayTV Pak II

Идея приобрести ТВ-тюнер витала в моем мозгу практически с того момента, как я впервые увидел подобное устройство в магазине, но практическая необходимость в приобретении возникла 2 года назад и росла эта "необходимость" вровень с моей дочкой (банальная нехватка свободного пространства). И вот настал тот день когда возник вопрос - или компьютер, или телевизор. Выбор прямо скажем не богатый и я, усевшись за компьютер, полез на <http://mega.newman.ru> (must have) (Кстати карточка уже за-

Письма читателей приводятся в том виде, в котором они были написаны, без исправлений орфографических, стилистических и пунктуационных ошибок. Нечцензурные слова заменяются традиционными символами @#\$%, купюры обозначаются знаками <...>.

канчивается =))). Изучив предлагаемый ассортимент, попутно залезая на сайты производителей (очень рекомендую это делать перед покупкой, а не после) выбор пал на PixelView PlayTV Pak II. Так как дело было перед Новым годом, пришлось изрядно побегать по магазинам в поисках вожденного изделия (то предлагаемые на <http://mega.newman.ru> магазины не работают с физическими лицами, то уже кончились, а в одной конторе мне предложили вообще абсурд, платите сегодня, а завтра приедет!!! и заберете ее!!!). Но вот все позади и коробка с надписью PixelView PlayTV Pak II (отогревшись 2 часа после улицы!!! ВСЕГДА ДАЙТЕ ПРОГРЕТЬСЯ, ОСОБЕННО ЗИМОЙ) лежит передо мной. Комплектация мне известна по прочитанному на сайте производителя (не показатель в нашей стране, но всегда лучше знать чего тебя лишили) и была проверена в магазине (заодно проставлены все подписи и печати на гарантийных талонах и прочем). Поэтому сюрпризов и разочарований от комплектации я не ожидал. Перечислю что же я получил за 74 уе - TV, FM-тюнер, пульт ДУ, антенну (радио), микрофон, веб-камеру на USB порт, кабель подключения тюнера к звуковой карте, кабель датчика ДУ, диск с драйверами, мануал на русском и английском. Из разъемов на карте мы имеем TV, FM антенные входы, звук in, out, видеовход (тюльпан), вход для датчика ДУ. Установка карты в корпус прошла успешно, начинаю подсоединять кабели. И вот появляются первые грабли, для того чтоб подключить видеомануал, аудио кабель вместо тюльпана должен иметь моноджек (monojack). "Какие проблемы" - сказал я и достал ЗАРАНЕЕ!!! купленный переходник. Но расстояние между видео и аудио входами не предусматривало никаких переходников (не хватало всего 2 мм), поэтому пришлось резать шнур и припаивать этот самый моноджек, безжалостно отрезанный от старого наушника. Больше никаких проблем с физической установкой устройства не возникло. Прилагаемый софт и драйвера тоже встали без эксцессов. Далее пошла настройка. Настройка FM прошла без нареканий, тоже самое касалось веб-камеры, но вот с настройкой TV пришлось повозиться. Кликаю на TV System Configure и гордо представляю страну моего проживания - Россия, язык, за не имением русского ставлю английский, аудио - line-in, а дальше в окне моя видеокарта стоит Standard AGP VGA и чипсет мамы Generic Chipset и что самое обидное изменить их не возможно, как это сделать читаем дальше. Ладно не обращаю на это внимания жму ОК. Программа про-

смотра обнаруживает свой первый запуск и предлагает просканировать каналы. Просканировала. Качество приема оказалось... Даже употреблять само слово качество стыдно. Лезу в мануал, там про это тишина, есть правда советы по ориентировке внешней антенны, что в нашем случае не приемлемо (ну не лезть же мне на крышу). В директории установки нахожу FAQ файл, в котором написано что при подключении тюнера к разветвленной антенне (через сплитер на 2 и более ТВ-приемника) могут быть искажения и прочая бяка, как вы понимаете, ваш покорный слуга оказался именно в такой ситуации. Меняю порядок разветвления и подключаю антенну в "примари" гнездо сплитера - заработало значительно лучше. С этим разобрались. Вставляю кассету в магнитофон и... Вам когда-нибудь приходилось смотреть 5 или даже 6 копию фильма, учитывая что оригинал был сделан с экрана кинотеатра? Тогда вы понимаете мои впечатления от увиденного. Вставляю другую нормально. Случайно вижу на кассете надписи PAL на одной и SECAM на другой. Лезу в настройки - кнопка CAPRM далее Source - Video Standard - ставлю PAL. Первая кассета все ОК, вторая ситуация диаметрально противоположная. Мало того, при этом переключении стандарт PAL распространяется не только на видео вход (Composite), но и на телеприем. Таким образом эти шаманские пассы надо делать каждый раз самому при разных системах. Далее как и автора статьи про ТВ-тюнеры, меня не устраивало смотреть 1 канал на 12 и далее в том же духе, лезу в тот же FAQ, который отсылает меня к файлу настройки tsctvfm.ini или TSCTVFM0.INI (ЗАВИСИТ ОТ ОС).

Вот где стоило покопаться, что я с удовольствием и сделал (предварительно сохранив копию файла).

В разделе [TV]

Logical=0 меняем на 1

Результат - получаем лишнюю кнопку в настройках и доступ к переустановке каналов по собственному желанию.

В разделе [TVCFG] выставляем следующие значения

LangAuto=0

RunProgram=1

NoVGA=0

NoLAN=0

NoFVX=0

NoBMP=1 - отключает заставку при включении

NoTVG=0

NoMDL=0

DisableVGA=0 - дает нам возможность выбрать тип видео карты

DisableChipset=0 - дает нам возможность выбрать тип чипсета

PrimaryForceFullScreen=1

IsLTK=0

Далее владельцам полнофункциональных веб-камер, а не "бонуса" из этого набора будет полезно заглянуть в раздел [Source]

Air=1

Cable=1

Composite=1

SVHS=1

Camera=0 поменять на 1

PhilipsCCD=0 поменять на 1 для Philips analog camera

QuartzSight=0 поменять на 1 для Rockwell QuartzSight Camera

На этом уже можно было остановиться, что я и сделал. Что же касается веб-камеры, то ничего выдающегося от "довеска" к ТВ-тюнеру особенно я не ожидал. Действительно, что можно ожидать от камеры, цена которой явно не превышает 5-10 уе. Как я уже говорил установилась она без проблем, но для того чтоб добиться приличного изображения нужно поиграть с настройками. Причем для каждого случая они будут различными. Единственное, что можно рекомендовать всем, так это расположить источник света за камерой и направить его на объект съемки (у меня лично это вызывает неприятные ассоциации). Что же касается веб-конференций, то у меня нет знакомых которые могут похвастаться таким же чудом, поэтому этот тест я не проводил.

В заключении хотелось бы подвести итог. Приобретая PixelView PlayTV Pak II и проводя несложные вышеописанные манипуляции вы будете иметь весьма прилично показывающий "телевизор", прекрасно звучащий приемник и сносно работающую веб-камеру."

ЗЫ. Маленькая поправка, может и не существенная, но все-таки, в статье "Сиди и смотри" в номере от 17 апреля 2002, автор, рассматривая всем известный и любимый ACDSee, забыл упомянуть о том, что послелившись в трее программа может делать захват экрана, с различными параметрами (хотя и не достигает до профессиональных программ заточенных под это) и проигрывать мультимедийные файлы (инфрантвью со своими плагинами отдыхает). Кстати не возьмусь утверждать касательно версии 4.0.1, но 4 вполне встает на офлайновый комп, при наличии нового инсталлятора от MS.

Дамир ака CraZZy

Еще раз прошу ответить мне - Как Вы оцениваете написанное мной, как бред или как приличную (ну от скромности я наверное не умру) статью, достойную быть опубликованной в журнале связанном с железом? Жду.

Уважаемый Дамир!

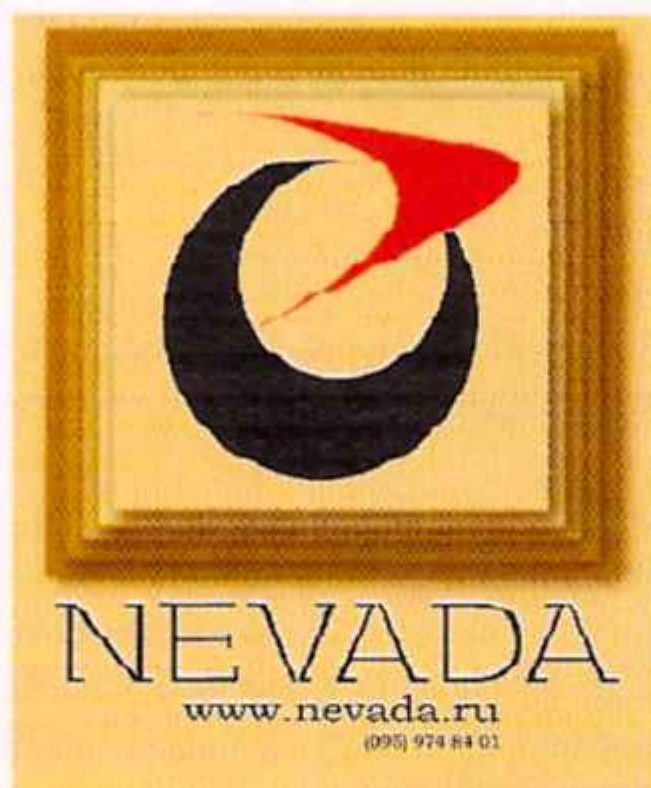
Материал Ваш в принципе хороший, но сыроватый, что совершенно нормально. В общем, когда приедете за карточкой в редакцию, советую Вам с Забелиным побеседовать - есть мнение, что мы сможем быть друг другу полезны.

Уважаемые читатели! Если у вас были какие-то схожие истории с железом - пишите. Ваш опыт может быть востребован массами!

С уважением ко всем с письмами разобрался Remo

Уважаемые! Мы очень признательны вам за ваши письма. Но нас не очень много и мы физически не в состоянии отвечать на абсолютно все послания! Поэтому если вдруг вы не получили ответ на ваше письмо - не надо сразу же писать второе, с описаниями наших физических и моральных недостатков. Мы стараемся - но, к сожалению, не всегда успеваем!

Но будем. Вы пишите, радуйте нас. Мы ждем от вас писем на самые разные темы, но особенно интересно нам читать, что вы думаете о нас и о нашем журнале. Авторы всех опубликованных писем получают в подарок по карточке интернет-доступа от провайдера Relline, для чего они должны позвонить к нам в редакцию и приехать за призами. Покупайте наших слонов!



Прогресс подвинулся

Что, товарищи читатели, колонок вам захотелось? И что – вы думаете, что мы сами, по доброй воле такие колонки отдадим? Нет, послушали мы их – и решили, что оставим – ка мы их себе, а вам скажем "большое спасибо" за ответы. Шутка.

Ну а если серьезно, то расставаться с призами нам было жаль. До самого подведения итогов конкурса мы все надеялись, что никто так и не ответит правильно на все наши вопросы, однако наши надежды оказались напрасны – почти все читатели ответили правильно. Да-да, неправильных ответов практически не было, и, честно говоря, это радует нас, ибо означает, что большинство наших читателей умеют думать и искать, а это, как вы понимаете, дорогого стоит.

Знаете, кто такой компетентный специалист? Нет, не тот, кто все знает – такого иначе как занудой не назовут. Компетентный специалист – это тот, кто знает, у кого спросить и где найти. Так что можете смело считать себя специалистами. Серьезно. Ну да ладно. Одними похвалами сыт не будешь, так что призы вручать все-таки надо, хоть и не хочется. Понятно, что количество призов и количество правильно ответивших читателей несколько различается не в пользу первого, так что наш штатный лототрон марки Vishtan снова не остался без работы. Но сначала – правильные ответы на вопросы.

1. Акустику Microlab отличает от других компьютерных систем в первую очередь отличное соотношение "цена – качество", которое достигается за счет большого объема производства, автоматизированной и точной сборки, а также контроля качества на каждом этапе производства. Microlab может похвастать огромным количеством различных дизайнерских и цветовых решений, при этом все эти изыски не идут в ущерб качеству, и даже самые небольшие колонки звучат очень неплохо. Модельный ряд колонок Microlab настолько широк, что каждый пользователь может выбрать именно то, что ему нужно.

2. Существует четыре серии колонок Microlab: В, М, Е, Х. В серии В выпускаются следующие модели: В52 (нет, она

не похожа на бомбардировщик), В53, В54, В55, В62, В73, Solo-1, Solo-2. Серия Е может порадовать пока лишь двумя моделями колонок: Е50 и Е60, но это компенсируется огромным количеством колонок серии М: М1000В/5.1, М200/4.1, М200А, М260, М300, М500, М560Е/2.1, М560I/2.1, М560К/2.1, М600, М600/4.1, М620, М800, М880В/4.1. И, наконец, мечта каждого киномана – серия Х: Х1/2.1, Х2/2.1, Х2/5.1, Х3/2.1, Х3/5.1, Х4/5.1.

3. Корпуса колонок Microlab делаются из настоящей фанеры MDF, что, кстати, является еще одним отличием колонок Microlab от других "деревянных" колонок.

4. Все системы серии М имеют хороший мощный деревянный сабвуфер, улучшенные мощные динамики, электромагнитное экранирование, не очень большие габариты и, наконец, стильный дизайн.

5. Сабвуфер системы Х3/5.1 имеет мощность 50 Вт, сабвуфер же более продвинутой модели Х4/5.1 еще более мощный – 60-ваттный.

6. Пьезодинамиками оборудованы следующие акустические системы: М-260, М-500, М-560 Е/2.1, М-560 К/2.1, В-55.

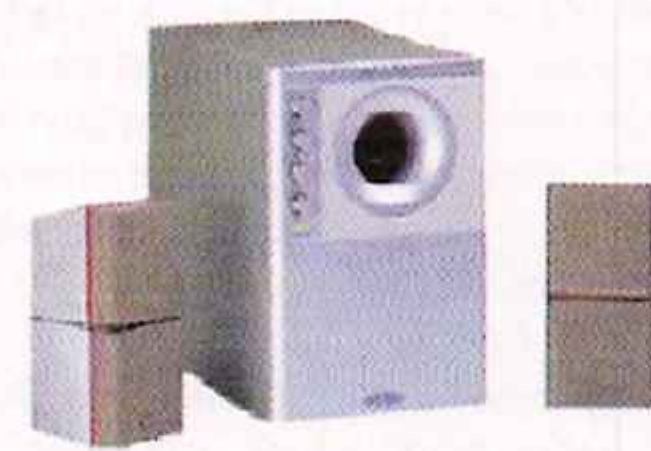
Уф-ф-ф... Все, можно переходить к вручению призов.

Итак, счастливым обладателем системы Microlab Х4/5.1, которому завидует вся редакция, становится Эдуард Селищев, г. Тула. Приезжайте за призом, только не забудьте захватить какое-нибудь средство передвижения на четырех колесах – донести такую тяжесть вручную практически невозможно.

Системы же Microlab Solo-2 получают москвички Галина Павлова и Светлана Фомина, а также Александр Попков из подмосковного города Раменское. Этим людям мы, хоть и меньше, тоже завидуем, и также советуем приезжать на машине – комплект колонок Microlab Solo-2 легким не назвал бы даже наш штатный здоровяк и баснописец Remo.

Мы благодарим всех участников этого конкурса и компанию "NEVADA"

(www.nevada.ru, www.microlab-speaker.ru) – эксклюзивного поставщика мультимедийной продукции компании Microlab в России.



Наш сайт в Internet- это база данных по свежим ценам на «железо» в Москве, ежедневные новости, обзоры, драйвера и многое другое.

Компьютеры и оргтехника - oh. boy...

Address <http://www.computery.ru/>

Компьютеры и оргтехника

В НАЧАЛО
 НОВОСТИ
 НОВОЕ ЖЕЛЕЗО
 ОБЗОРЫ
 О ЖУРНАЛЕ
 ДРАЙВЕРА
 ПРОИЗВОДИТЕЛИ
 КОМИССИОНКА
 РОЗЫГРЫШ \$100
 КОНФЕРЕНЦИЯ
 ПОДПИСКА НА НОВОСТИ
 ОТЗЫВЫ
 ПОЧТА
 ПОИСК

ЕЖЕДНЕВНЫЕ НОВОСТИ

- Грядет снижение цен
- Гонения в Рунете
- Популярные магазины
- Убийца и чат
- Еще один ноутбук с Crusoe
- Microsoft плохое
- Всех надули
- Свежий монитор
- Новая флэш-память
- Инициатива МСС
- Снижение цен
- Скандал активно развивается
- Ссылку можно оплатить
- Модный прототип
- Компьютеры из ячеек
- Хегох падает
- Обратные процессы
- Сетевой пульт ДУ для мотоциклов
- Цивилизованный сервис
- Цифровая политкорректность

Подписка на новости и обзоры по E-mail

Интерактивная база данных по ценам в Москве

КОМПЬЮТЕРЫ
 • настольные
 • ноутбуки

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
 • материнские платы
 • процессоры
 • память
 • видеокарты

МОНИТОРЫ

Вудный день Creative GeForce2 GTS против 3dfx Voodoo5 5500

Морозильник для процессора

А у вас нет другого "Атласа"?

GoBack 2.2

АНКЕТА
 Какой журнал вам больше нравится?

Журнал **КОМПЬЮТЕРЫ и ОРГТЕХНИКА** гид по ценам

на компьютеры, комплектующие и оргтехнику

www.computery.ru

129090, Москва, ул. Гиляровского, д. 10
 Тел.: (095) 281-25-27, 281-74-45
 факс: 281-83-61, E-mail: remont@computery.ru

Видеоролик для дома? Легко! Хоть для эфира.

DIGITAL
VIDEO
EDITING

- Capture and output VHS, S-VHS, Hi8 and Video 8
- On-board audio
- Includes miniDV
 - Overlays
 - Reduces
 - Save time
- Simultaneous

Professional Video
Editing / Authoring System

- Advanced animation timing and graphics
- Up to Ten Filters, Transitions and Effects Combined in Real Time
- Sophisticated Real Time 3D Digital Video Effects



PINNACLE
SYSTEMS
www.pinnacle.com

7 Emmy Awards
Awards for Excellence

Complete Integrated Solution
Digital and analogue video V2 · Real Time editing and effects compositing ·
DVD, CD and Web media authoring

Complete movie making for
analogue camcorders

PINNACLE
STUDIO DC-10plus

PINNACLE
Pro-ONE

современный
видеомонтаж
на ПК – просто
и увлекательно!

комплексы
для монтажа
видео на PC

платы для
оцифровки
видео

устройства
записи DVD



besm
2000

Системы обработки
видео и графики
Сети и серверы
Компьютеры
и комплектующие
Цифровое фото

www.besm.ru
besm@besm.ru
Телефон/факс:
(095) 956-3374
(095) 956-3409
(095) 255-6759

PINNACLE SYSTEMS MSI

intel. Seagate IBM SONY

Логотипы Pinnacle Systems, MSI, Intel, Seagate, IBM, Sony –
зарегистрированные товарные знаки.