

UPGRADE

Компьютерный еженедельник

<http://upgrade.computery.ru>

Примочки для моддинга

Спасаем SB Live!

**Профессиональная
шумоизоляция
компьютера**

Термины закоренелых хайфайщиков

AutoPlay Media Studio 4.0:
свой интерфейс для CD-ROM

Загадочные внутренности технологии .NET

Ремо про Upgrade

ISSN 1680-4694



9 771680 469005

UPGRADE

#10 (100), 2003

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

Главный редактор	Андрей Забелин <i>editor@computery.ru</i>
Выпускающий редактор	Валентина Шевякова <i>valia@computery.ru</i>
Редактор hardware	Евгений Черешнев, <i>bladerunner@computery.ru</i>
Редактор software/connect	Алена Приказчикова, <i>lmf@computery.ru</i>
Редактор новостей	Николай Барсуков, <i>barsick@computery.ru</i>
Литературный редактор	Сюзанна Смирнова, <i>sue@computery.ru</i>
Менеджер тестовой лаборатории	Иван Ларин, <i>vapo@computery.ru</i> тел. (095) 246-7666
Дизайн и верстка Иллюстрации в номере	Екатерина Вишнякова Дмитрий Терновой, Егор Лепин
PR-менеджер	Андрей Цуманов, <i>press@computery.ru</i> тел. (095) 246-7468
Отдел рекламы	Евгений Абдрашитов, <i>eugene@computery.ru</i> Алексей Струк, <i>struk@computery.ru</i> тел. (095) 745-6898
Начальник отдела распространения	Александр Кузнецов, <i>smith@computery.ru</i> тел. (095) 281-7837, тел. (095) 284-5285
ООО «Пабблишинг Хаус ВЕНЕТО»	
Генеральный директор	Олег Иванов
Исполнительный директор	Инна Коробова
Помощник директора	Наталья Голубкова
Шеф-редактор	Руслан Шебуков

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>

Перепечатка материалов или их фрагментов допускается только по согласованию с редакцией в письменном виде.
Редакция не несет ответственности за содержание рекламы.
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в
Министерстве Российской Федерации по делам печати,
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
Регистрационное свидетельство
ПИ № 77-13341 от 14 августа 2002 г.

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

Старые номера журналов можно приобрести по адресу:
м. "Савеловская", Выставочный компьютерный центр (ВКЦ)
"Савеловский", киоск у главного входа.
Часы работы киоска: ежедневно, с 10:00 до 20:00.

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

Тираж: 65 000 экз.
© 2003 Upgrade

Содержание

- 4 hardware**
новости
- 9 новые поступления**
- 10 новое железо**
Свет внутри компьютера
Первое знакомство с моддингом
Remo
Периодически железо случается такой неординарности, что, откровенно говоря, глубоко задумываешься: а что, собственно, производители этого ценного девайса хотели сказать...
- 12 практикум**
Хороший компьютер - тихий компьютер
Снижаем шумность системного блока
Тов. Звуков
Не знаю, как вы, а я дошел до ручки и готов всеми доступными средствами сделать свой корпус тише воды, ниже травы.
- 18 SB Live! будет жить!**
Спасение рядовой "Лайвы"
Александр Долинин
Во время визита к хорошему знакомому я поинтересовался, нет ли у него на примете чего-нибудь звукового из разряда "недорого и хорошо"? Он протянул мне звуковую карту SB Live! CT4830 и сообщил, что она глючная какая-то...
- 22 ликбез**
Кривляния ушей
Объективно о субъективных терминах
Александр Енин
Они до сих пор бодаются. Вот сколько существуют акустические системы, столько идет спор между гуманитарным и техническим подходами, в рамках которых люди пытаются описать звук.
- 24 техническая поддержка**
В ожидании второго пришествия...
Назгул
Через пару недель принтер просто ничего не хочет печатать (не помогла многократная замена, установка новых нормальных чернил VCI-24 и очистка сопел). Вариант гюлка с дровами тоже исключен...
- 26 software**
новости
- 28 практикум**
Деловые "сидиромы"
CD-интерфейс для любых целей
Евгений Яворских
Попробуем сделать проект с окном произвольной формы, где будут содержаться страницы с видеороликом, флэш-анимацией, текстовыми полями с кириллическим шрифтом, MP3-сборником и окном для просмотра HTML-страниц - с помощью программы AutoPlay Media Studio.
- 32 маленькие программы - спецпроект**
Непараллельные миры
Алена Приказчикова
В юбилейном номере мы заканчиваем наш спецпроект. И заканчиваем его не по правилам, утвержденным в самом его начале.
- 36 техническая поддержка**
NTевые проблемы
Сергей Трошин
Если все устройства работают нормально, делать ничего не надо...
- 38 connect**
новости
- 40 технологии**
Однажды сказав .NET
Перспективная веб-технология
Владимир Мазепа
Стоит ли внимания технология, на которую Microsoft недавно тратила около восьмидесяти процентов своего бюджета, выделяемого для новых разработок?
- 42 history**
размышления
Мы и наш юбилей
Remo
Уважаемые читатели! Вы держите в руках не ерунду какую-нибудь, а сотый и потому юбилейный номер компьютерного еженедельника Upgrade!
- 46 почтовый ящик**
О лучших друзьях и третьем диске
"Весь ваш сидюк влез на флешку КПК, и все два дня я наслаждался статьями из ранних журналов".

hardware

Редактор раздела: Евгений Черешнев bladerunner@computery.ru

AMD vs. INTEL - обмен ударами

По сообщениям источников, компания Intel провела очередное снижение цен на часть настольных и серверных процессоров. Этот шаг можно рассматривать как попытку дестабилизации уровня спроса на камни после официального выхода нового процессора AMD Athlon XP 3000+ (Barton). Такой вывод напрашивается сам собой, когда понимаешь, что Pentium 4 с тактовой частотой 3,06 ГГц стоит теперь ровно столько же, сколько стоит "новичок" от AMD - \$589 (цена на P4 3,06 ГГц снижена на 8%), и при этом независимые тесты показывают, что Pentium все же быстрее. Кроме того, подешевели и другие модели процессоров. Так, например, камень P4 с тактовой частотой 2,8 ГГц стоит теперь \$375 (подешевел на 6%), P4 2,66 ГГц - \$241 (подешевел на 21%), а модели с тактовыми частотами 2,53 ГГц и 2,5 ГГц вообще обойдутся теперь лишь в \$193 (подешевели на 21%). Больше всего, конечно, пользователей должна порадовать цена P4 с тактовой частотой



2,4 ГГц, отныне его можно приобрести всего за \$163. Согласитесь, цены выглядят очень конкурентоспособными. Также снижена отпускная цена на процессоры семейства Хеоп (видимо, это связано с выпуском камня Opteron от AMD). Так, старшие модели Хеоп подешевели на 16% (2,66 ГГц / 512 кб / 533 до \$284 и 2,6 ГГц / 512 кб / 400 до \$273). Ну, а младшие стали дешевле на 10%.

В таких условиях компании AMD просто не оставалось ничего другого, кроме как сделать встречный шаг. И он последовал. Ценовые войны продолжались, противники обменялись ударами. Надо сказать, что в процентном отношении процессоры AMD подешевели даже сильнее, чем камни Intel. Судите сами: один из самых старших настольных камней, Athlon XP 2700+, подешевел сразу на 23

процента и стоит теперь \$267 вместо прежних \$349. Следующий за ним Athlon XP 2600+ потерял в весе всего 19 процентов и стоит \$241 вместо \$297. Процессор Athlon XP 2400+ подешевел на 27 процентов и отпускается сейчас по цене \$141 вместо \$193. Ну, и самое значительное удешевление наступило, наверное, наиболее популярный сейчас камень - Athlon XP 2200+. Он потерял сразу 32 процента стоимости и отпускается по привлекательной цене \$107 вместо прежних \$157. Младшие модели Athlon XP 2100+ и Athlon XP 2000+ подешевели совсем незначительно - на один и два доллара, соответственно. Они стоят теперь \$92 за камень Athlon XP 2100+ и \$81 за Athlon XP 2000+. Аналитики полагают, что это последнее снижение цен на настольные процессоры AMD до середины текущего года. Следующее должно произойти сразу вслед за появлением на рынке Athlon XP 3200+ (Barton). Надо думать, опять дуплетом.

"Форточки" в телефоне

Компания Wistron намерена выпустить телефон с пометкой "Intel Windows Powered". Новый мобильник использует концептуальный дизайн под названием Intel Windows Powered Smartphone и основан на архитектуре Intel Personal Internet Client Architecture (Intel PCA). Суть идеи в использовании процессора Intel PXA262, операционной системы Microsoft Smartphone OS, встроенной видеокамеры и цветного дисплея. Здесь вам и интернет, и возможность воспроизведения мультимедийных файлов, и самый на-

стоящий Outlook. Во втором и третьем квартале текущего года Wistron собирается выпустить еще пару моделей смартфонов с почти такой же начинкой. Подобными аппаратами уже во всю гордятся компании High Tech Computer (HTC) и Mitac. Последняя свою модель уже готова выпустить. Называться она будет Mio 8380. Аппарат также построен на базе процессора PXA262, который является одночиповой комбинацией процессора Intel XScale с тактовой частотой 200 МГц и 32 Мб flash-памяти. Источник: www.digitimes.com

Elpida выпустила DDR400

Уже в первый день последнего по счету IDF (Intel Developer Forum) компании Infineon и Hynix вовсю красовались с новенькими, блестящими модулями памяти DDR400, которую так любезно согласилась поддерживать Intel в своих новых чипсетах Canterwood и Springdale. А вот Elpida почему-то не успела. Теперь ситуация меняется. Представители компании официально объявили о создании чипа памяти PC3200 емкостью 256 Мбит. Обещают прямо-таки 100-процентную совместимость с оборудованием Intel. А, да,

чуть не забыл, еще обещают 20%-й прирост производительности, хотя все взрослые люди понимают, о какой производительности идет речь. Директор Elpida, господин Джан Китано (Jun Kitano), отметил, что первоначально компания планировала реализовать частоту 400 МГц уже на следующей архитектуре памяти, DDR II, но рынок решил иначе. Теперь, по словам директора, инженерам с легкостью удастся дальнейшее улучшение потребительских качеств продукта. Посмотрим. Источник: www.theinquirer.net

0,10 микрон

Японский производитель памяти, компания Elpida – плод дружеских взаимоотношений компаний NEC и Hitachi, намерена освоить производство полупроводников в соответствии с технологическим процессом 0,10 микрон в третьем квартале. Поначалу все рассчитывали, что переход будет осуществлен еще в первом квартале, однако что-то пошло не так. В любом случае, уже летом 12-дюймовая (использующая 300-миллиметровые кремниевые пластины) фабрика, расположенная в Хиросиме, должна плавно перебраться с техпроцесса 0,13 микрон на техпроцесс 0,10 микрон. Это сообщение последовало почти сразу после новости о том, что Elpida разместила заказ на изготовление 300-миллиметровых кремниевых пластин у китайского производителя Semiconductor Manufacturing International Corporation (SMIC). Как раз к третьему кварталу SMIC должна начать поставлять по 10 000 таких пластин в месяц.
Источник: www.digitimes.com

400 дисков

Компания Sony поделилась своими планами относительно выпуска новых плееров и видеоконвертеров DVD на 2003 год. Планируется выпустить две линейки устройств, разделенных по признаку наличия / отсутствия возможности записи используемых дисков DVD. Среди плееров лидирующей моделью станет DVP-CX985V. Этот монстр совместим со стандартом SACD (Super AudioCD) и оборудован чейнджером на 400 дисков. Библиотечная система управления не позволит пользователю заблудиться в такой туче дисков и быстро отыскать любимый фильм. Цена смешная – \$400. Что касается видеоконвертеров, то здесь звездой будет модель RDR-GX7. Мультиформатное устройство справится как с дисками DVD-R / RW, так и с их конкурентами – DVD+RW. Графический пользовательский интерфейс поможет справиться с использованием интерфейса i.LINK и подключением к нему камер DV и D8. Прибор появится в июне за \$800.
Источник: www.cdrinfo.com

AMD и UMC - конец любви?

Похоже, сотрудничеству компаний AMD и UMC и в самом деле наступает конец. После подписания соглашений с IBM поставители AMD, а также люди, к ним приближенные, начали активно распространять слухи о возможном прекращении сотрудничества двух компаний. Пока никаких официальных сообщений не последовало, однако уже практически всем ясно, что технологический процесс 0,065 микрон AMD будет разрабатываться совместно с IBM, а на совместном с UMC проекте по постройке фабрики в Сингапуре, которая должна была использоваться для производства чипов модные 300-миллиметровые кремниевые пластины, можно уверенно ставить крест. О причинах такого поворота событий ходят самые разные слухи. Так, например, некоторые биржевые аналитики вполне серьезно полагают, что у AMD просто не оказалось средств для продолжения строительства. Работы по совместным с UMC исследованиям в области технологическо-

го процесса 0,09 микрон тоже, видимо, будут свернуты. С учетом известных сложностей с производственными мощностями AMD (а точнее, в связи с острым дефицитом таковых), я уже не удивлюсь, если выяснится, что все процессоры Athlon 64 будет делать именно IBM на своих заводах. Поначалу эта задача тоже должна была лечь на плечи UMC, но теперь, видимо, этого уже не произойдет. Надо отметить, что официальные лица из AMD хором утверждают, что все 64-битные процессоры будут производиться исключительно на заводе в Дрездене и больше нигде. Все настольные и мобильные камни, в необходимых объемах, на одном заводе? Верится с трудом. Даже если они там в три смены работать станут. Не думаю, что в UMC сильно расстроились. У них теперь есть SiS, которую можно вертеть, как угодно. Собственно, они уже начали это делать. Посмотрим, что получится.
Источник: www.digitimes.com

Intel собирается подождать до 2009 года

Обещанная нам сентябрьская премьера первого настольного процессора с 64-битной архитектурой Athlon 64, производства компании AMD, черной тучей нависает над инженерами Intel. Официальные лица продолжают сохранять спокойствие и делать заявления о преждевременности перехода настольных PC на 64 бита. Однако, по некоторым сведениям, в недрах Intel уже успели поработать четыре независимые группы инженеров, перед которыми стояла одна и та же задача – попытаться найти коммерчески оправданный способ быстренько перетасовать существующие 32-битные продукты на полновесные 64 бита. Итог работы всех групп оказался един – экономически оправданного способа не существует. Ну, а уже существующим 64-битным решениям от Intel место в серверах стоимостью от 10 000 долларов за штуку. Для настольных систем у них что-то уж больно плохо с программным обеспечением (сказывается отсутствие поддержки x86 набора команд). Так что, в разговорах о переходе настольной платформы на 64 бита

представители Intel оперируют датами 2008–2009 годы. А в качестве промежуточного решения предлагается два пути. Во-первых, искать способ сделать Itanium более демократичным к софту. Во-вторых, найти способ адресовать более 4 Гб оперативной памяти (технологический предел для 32-битных систем). Впрочем, последнее является тривиальной задачей для квалифицированной инженерной группы. Сейчас уже поговаривают о поддержке 40-битных адресов, которые позволят увеличить максимально допустимый объем оперативной памяти до 512 Гб. Но тогда придется сильно задуматься над пропускной способностью контроллера памяти, да и вообще всего тракта. Перенести контроллер на кристалл процессора, как это сделала AMD, – задача, с инженерной точки зрения, трудоемкая. Да и нет у Intel таких наработок. Надо будет с нуля все делать. Да, непросто будет Intel в ближайшие годы. Непросто. Инвестиции в разработку придется увеличивать.
Источник: www.amdzone.com



Samsung, Infineon и телефон AMD ответит на Centrino



Компании Samsung и Infineon совместно разработали и теперь с гордостью всем показывают электрический прототип (платку с чипами и проводами) нового телефона, возможности которого позволяют говорить о "трубе будущего". Это я безо всякого сарказма говорю. Прототип показали на конференции 3GSM в Каннах. Он основан на разработанном компанией Samsung чипе SoC, включающем в себя процессор, работающий с тактовой частотой 203 МГц, и по 256 мегабайт памяти NAND Flash и SDRAM. Собственно, о самом чипе я уже писал,

однако не было ясности с операционной системой. Теперь она, похоже, наступила. Компания Samsung приобрела 5% акций Symbian, так что теперь, думаю, уже все ясно. Конечные модели аппаратов будут работать на операционках Symbian, чему последняя, надо полагать, сильно обрадовалась. Грустить же остается только нам с вами, так как о сроках выпуска коммерческих моделей таких телефонов (готовых заткнуть за пояс почти все существующие КПК) никто не сообщил. Полагаю, ждать осталось не менее года, хотя, с другой стороны, Samsung в этом смысле часто удивляет. Чего стоит одна только история с телефоном, выпуск которого будет приурочен к выходу на широкие экраны второй части фильма Matrix. Сейчас самые минимальные сведения можно получить на сайте www.thematrixphone.com, где Samsung обещает раскрыть тайну новой киберпанковской трубы 15 мая этого года. Устройство там изображено жуткое. Источник: www.theinquirer.net

Много уже всего написано нами (и не нами) о Centrino. Только неграмотный до сих пор не знает, что именно так называется набор микросхем (включая процессор), разработанный компанией Intel для ноутбуков, поддерживающих беспроводные сети стандарта 802.11. Мобильный процессор в комплекте с чипами поддержки беспроводных сетей будет продаваться комплектом. Тем же компаниям, которые будут покупать у Intel только сетевые чипы (без процессора), будет строго на строго запрещено использовать логотип Centrino.



Гораздо более демократичной политики придерживается компания AMD. Еще в ноябре прошлого года она продемонстрировала сэмплы своих чипов поддержки 802.11b. И вот теперь сразу две тайваньские компании, Z-Com и Ambit Microsystems, уже в апреле текущего года планируют выпустить свои решения на основе чипсета Alchemy Solutions Am1772 от AMD. Что характерно, без процессоров (они довольно экстравагантно смотрелись бы в картах сетевого интерфейса, которые, собственно, и собираются сделать Z-Com и Ambit Microsystems) и без всякой неприязни со стороны AMD. Приезжавший недавно в Москву продакт-менеджер мобильного подразделения AMD в личной беседе рассказал о том, что AMD и в будущем не планирует ограничивать производителей в выборе комплектующих. Каждый берет то, что ему нравится, и делает из этого то, что хочет. Демократический подход, как ни крути. Приятно. Источник: www.amdzone.com

Новая камера 3Dlabs сделает карты для PCI Express

Компания Matsushita Electric объявила о начале поставок коммерческих грузов новой видеокамеры Panasonic VDR-M30K. Сначала порадают японцев – новая камера появится там уже в апреле. Само устройство интересно тем, что запись видео производится непосредственно на диски DVD-RAM и DVD-R1 диаметром 8 сантиметров. Если вы полагаете, что таким подходом вас уже не удивить, то что вы скажете о возможности нелинейного редактирования записи непосредственно в камере?

На диск влезает 120 минут видео или, как вариант, 1998 статических снимков. На компьютер все это можно слить при помощи интерфейса USB. Камера поддерживает технологию Hybrid VBR, позволяющую производить запись с переменным битрейтом. Цветной видеосканер дополнен 2,5-дюймовым цветным LCD-экраном. Десятикратный оптический зум идет в комплекте с 240-кратным электронным. Имеется цифровая система стабилизации изображения. Источник: www.cdrinfo.com

Компания 3Dlabs анонсировала свои намерения по выпуску профессиональных видеокарт, поддерживающих новую графическую шину PCI Express. Новые модели станут частью линейки Wildcat, хорошо зарекомендовавшей себя среди профессионалов. В качестве одной из главных фишек продукта предлагается поддержка интерфейса PCI Express (также известного как 3GIO), который, по идее, должен прийти на смену PCI и AGP. По-

лоса пропускания этой шины теоретически может достигать 16 гигабайт в секунду. Так как самой требовательной к этому параметру является именно видеокарта (остальным устройствам такие объемы данных и не снились), PCI Express пока позиционируется как решение именно для графических целей. О скорейшем внедрении новой шины сильно печется компания Intel, мотивы которой, честно говоря, для меня пока неясны. Также

неясны, как и необходимость такой неимоверной полосы пропускания для видеокарты. В свое время планировалось, что широкий канал будет нужен для хранения текстур в оперативной памяти компьютера, однако приучить к этому программистов так и не смогли. В результате, они до сих пор стараются все держать в бортовой памяти видеокарты, отсюда и постоянный рост объема последней. Впрочем, поживем – увидим. Когда-то ведь пользователи полагали, что переход с 16 бит на 32 (я имею в виду архитектуру тогдашних процессоров) ничем не оправдан и является, по сути, заговором разработчиков hardware. А сейчас уже и 32 бит мало. Так что вполне может стать, что вскоре мы уже и представим себе не сможем компьютер без шины PCI Express и тонюсеньких проводов Serial ATA, идущих от винчестера и оптических драйвов. Это цена прогресса, который не остановить даже ударом бейсбольной биты по ногам. Источник: www.theinquirer.net



Centrino, Springdale, Canterwood и Prescott



Да, много всего анонсировала Intel, осталось только все это выпустить. Вице-президент Intel Ананд Чандрасекер (Anand Chandrasekher) обещал, что все будет, как у взрослых. Уже 12 марта появится первый Centrino, и не какой-нибудь инженерный сэмпл, работающий на половине обещанной частоты (да-да, это я про фокусы AMD), а самый что ни на есть коммерчески доступ-

ный продукт. Тактовая частота первого нового мобильного процессора Intel Pentium-M составит 1,6 ГГц, в комплекте с ним идет чипсет Intel 855 и чипы беспроводной связи Intel Pro/Wireless 2100. Все это вместе и называется Centrino. Для настольного сегмента также будут свои подарки. Главными можно назвать семейство чипсетов Springdale (865P / 865G /

865PE) и набор микросхем Canterwood (875), предназначенные для процессоров следующего поколения Prescott. Чипсет Canterwood будет ориентирован на сектор hi-end и в этой связи сможет похвастаться двухканальным контроллером памяти DDR400, системной шиной, работающей с тактовой частотой 800 МГц, поддержкой технологии Hyper-Threading, графическим интерфейсом AGP 8x и интегрированным контроллером Serial ATA/RAID. Ну, а Springdale достанется интегрированная графика следующего поколения, программный RAID, технология Stable Driver, все та же двухканальная память DDR400. Оба чипсета появятся во втором квартале.

Помимо этого было сообщено, что ко второму кварталу процессоры Prescott уже будут производиться по технологическому процессу 0,09 микрон и получат поддержку технологии Hyper-Threading. Также по техпроцессу 0,09 микрон начнут производить и Centrino.

Источник: www.digitimes.com

По-взрослому

Сидишь тут, копишь несчастные \$200 на новую мать с процессором, приговаривая про себя: "DDR уже надо, без DDR уже не жизнь...", – а кто-то в это время вкладывает два миллиарда долларов в апгрейд полупроводниковой фабрики. Речь, как вы сами понимаете, идет об Intel. Денежки вложить планируется в 200-миллиметровую (и потому уже не модную) фабрику Fab12 в Чандлере (Аризона). Старое оборудование начнут выкидывать в первой половине 2004 года, спустя год с небольшим фабрика станет 300-миллиметровой и начнет производить микросхемы с применением технологического процесса 0,065 микрон. К этому моменту у Intel будет уже пять 300-миллиметровых фабрик. Две уже функционируют – D1C (Хиллсборо, Орегон) и Fab 11x (Рио Ранчо, Нью-Мексико), а еще две уже переоборудуются. Фабрика D1D в Орегоне начнет выпускать продукцию уже в конце года, а Fab 24 в Ирландии пустит конвейер в первой половине 2004 года.

Источник: www.digitimes.com

R350 назвали

Близится выход графических продуктов, основанных на чипе R350, производства компании ATI. Наконец определились с названиями – продукты на R350 будут называться Radeon 9800 PRO. Помимо этого будут выпущены продукты и без индекса PRO, совсем так же, как и с R300, карты на котором называются 9700 PRO и просто 9700. Память планируется использовать DDR, с частотой пока не решили – то ли 375 МГц, то ли 400 МГц. Название Radeon 9900 зарезервировано под карты R350 с 256 Мб набортной памяти. Такой вариант также будет выпускаться в вариантах PRO и "не PRO". По всей видимости, Radeon 9900 будет стоить дороже \$400, это связано со стоимостью памяти (все же 256 Мб DDR) и это, по правде сказать, весьма печально. Зато с производительностью все будет в норме. Обещают 40-процентный прирост производительности карточек Radeon 9800 PRO, по сравнению с картами Radeon 9700 PRO. Видеокарты появятся в апреле.

Источник: www.theinquirer.net

Чипсет для быстрой памяти 1200 МГц

Долгожданный анонс нового чипсета от компании SiS, который должен будет поддерживать четырехканальную память RDRAM, наконец состоялся. Об этом хором, чуть ли не взявшись за руки, отрапортовали сразу четыре компании. Во-первых, естественно, Rambus, так как именно ей принадлежит честь создания памяти, работающей на частоте 1200 МГц. Во-вторых, компания SiS, так как именно она пообещала к третьему кварталу текущего года сделать чипсет 659 с поддержкой этой памяти (обещанный уход в hi-end?). В-третьих, Samsung – именно эта компания займется производством модулей памяти RDRAM 1200 МГц. В-четвертых, ASUS, так как именно она собирается делать дорогие материнские платы на чипсете SiS 659 под память RDRAM 1200 МГц. Ну, прямо "Дом, который построил Джек".

До выпуска всей этой красоты осталось по меньшей мере полгода, но участники описанного анонса уже утверждают, что комбинация из новых продуктов

докажет свое 50-процентное превосходство по производительности над решениями на базе памяти DDR. Кстати, компания SiS пошла несколько дальше простого объявления чипсета, она огласила некоторые элементы его будущей спецификации. Итак, в чипсете 659 мы увидим южный мост 964 с поддержкой USB 2.0 и Serial ATA. Максимальное поддержи-

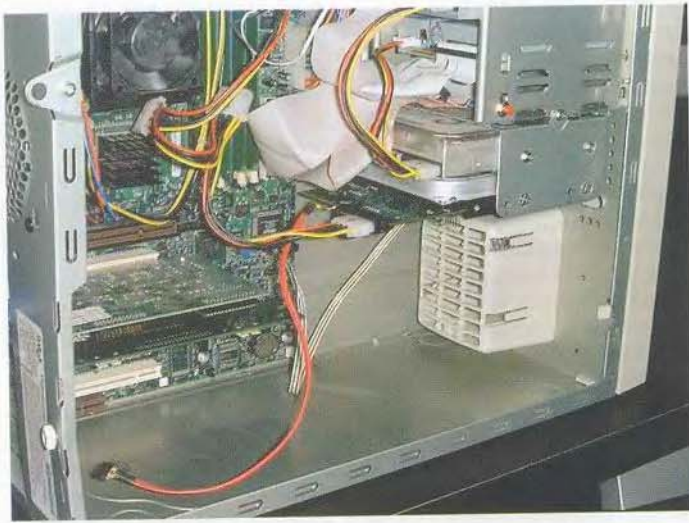
ваемое количество памяти – 16 Гб. И это при пропускной способности последней на уровне 9,6 Гб/с. Серьезно.

Конечно, Rambus никогда не сравнится по популярности с DDR, однако вполне может занять прочное место в нише производительных решений для пользователей, которым денег не жалко.

Источник: www.theinquirer.net



Serial ATA - тонкие провода в жизнь



Возможно, уже в следующем году, где-то ближе к его середине, в наших компьютерах, наконец, начнет уменьшаться количество этих ужасных шлейфов жесткого диска и приводов CD, которые так мешают копаться в потрохах железного друга. Именно такой вывод можно сделать на основании демонстрации, совместно проведенной компаниями Philips, Intel и Silicon Image. Демонстрацион-

ный стенд состоял из привода DVD+RW, производства компании DVD+RW, поддерживающего последовательный интерфейс Serial ATA при помощи чипа контроллера SATALink Sil 3611, производства компании Silicon Image, и материнской платы на чипсете Intel, также понимающим, что такое последовательный интерфейс. По мнению представителей перечисленных контор, интерфейс Serial ATA

должен прийти на смену параллельному интерфейсу уже в самом ближайшем будущем. Гарантом этого выступают более ста компаний, входящих в Serial ATA Working Group и тусующихся на сайте www.serialata.org. Так что, вскоре мы увидим не только тоненькие провода вместо громоздких шлейфов, но и более высокие скорости передачи данных, которые с легкостью позволят, к примеру, записывать видео на диски DVD в реальном времени и не беспокоиться при этом об их судьбе. Напомним, что когда-то в исторические времена весь прогрессивный народ собрался переходить на форм-фактор ATX, вместо морально устаревшего AT. Именно тогда в качестве одного из основных аргументов использовался следующий – новый форм-фактор дает больше объема в системном блоке и позволяет там уместиться шлейфам различных драйвов. Потом, постепенно, вместе с объемом системника выросло и количество шлейфов. Теперь следует новый эволюционный шаг. Источник: www.cdinfo.com

Правда о Tejas

Приоткрыли завесу тайны над процессором Tejas, который должен прийти на смену Prescott, когда тот достигнет расчетной тактовой частоты около 5 ГГц. На этой отметке Prescott должен уступить дистанцию Tejas и тихо уйти в Страну Вечной Охоты. Произойти это должно в 2004 году. Ну, а потом новичок бодро домчит компанию до волшебной и психологически важной отметки в 10 ГГц. На этом промежутке Tejas будет сильно дружить с памятью DDR – II, работать на системной шине с тактовой частотой за гигагерц и использовать PCI Express Graphics. Это будет очередная модернизация шины PCI (как уже однажды сделали, в результате появилась AGP). Помимо этого, особого внимания удостоилась информация о том, что Tejas будет оборудован значительно более тихой системой охлаждения, нежели его сегодняшние родственники. Как именно этого удастся добиться, тоже пока не говорят. Впрочем, оно и понятно, у инженеров еще два года для реализации обещаний маркетологов. Источник: www.theinquirer.net

Система On Alert на страже

Система акустического наблюдения за использованием огнестрельного оружия проходит сейчас испытания в Новом Орлеане. Разработанная компанией Proximity Digital Networks, система On Alert состоит из акустических датчиков, развешенных на фонарных столбах и в других непримечательных местах с интервалом в 400 метров. Сформированная таким образом сеть сенсоров со 100-процентной вероятностью обнаруживает звук выстрела, определяя при этом калибр ствола (по уникальной звуковой характеристике), точное место выстрела (методом триангуляции) и примерную траекторию пули (используется эффект Доплера и триангуляция). До окончания испытаний осталось около трех месяцев, в случае успеха такими системами будут оборудовать уже вполне реальные улицы и кварталы. Вы-

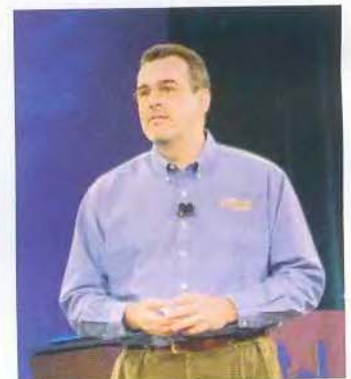
глядеть это будет так: сигналы от датчиков поступают на сервер, который обрабатывает их, составляя отчет. Этот отчет поступает на КПК сотрудников органов правопорядка, находящихся в непосредственной близости от места происшествия. Дальше все по старинке – приезд и арест. Пока, правда, есть и проблемы. Одна из них – слишком высокая стоимость системы. Один датчик пока обходится в \$2500. Источник: www.theinquirer.net



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

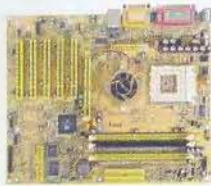
Тринадцать инструкций

Выставки – радость новостника. Именно во время проведения различных мероприятий можно с наибольшей легкостью узнать и донести до читателя что-нибудь интересенькое. Не стал исключением и форум IDF. Темы для новостей не только не заканчиваются, а напротив – постоянно прибывают. Одной из таких новостей стало сообщение представителей компании Intel о том, что в новом процессоре Prescott будут использованы сразу 13 новых дополнительных инструкций. Условно их можно разбить на пять групп. Первая группа – преобразование типа. Состоит она, правда, всего из одной инструкции FISTTP, позволяющей преобразовывать значения с плавающей запятой в целочисленные (integer). Вторая группа – сложные арифметические инструкции, всего их пять. Называются они ADDSUBPD, ADDSUBPS, MOVDDUP, MOVSHDUP и MOVSLDUP. Третья группа – инструкции для кодирования видео, в сущности, она одна – LDDQU. Инструкции для



работы с массивами структур называются HADDPD, HSUBPD, HADDPS и HSUBPS. Ну, и наконец дополнительные инструкции для синхронизации процессов – MONITOR и MWAIT. Обещают беспрецедентную производительность. Если, конечно, программисты прочитают пару книжек и начнут использовать эти инструкции в своем коде. А они начнут. Куда им деваться? Компания Intel умеет ставить перед своими клиентами выбор, которого на самом деле нет. Источник: www.theinquirer.net

Материнская плата Soltek SL-75FRN-L



Еще одна материнка на NVIDIA nForce 2, на этот раз от Soltek. Никаких наворотов, разве что RAID-контроллер на плате с буквой R в конце названия, в остальном же - только устройства, входящие в чипсет. Наклейка ABS-II (Anti-Burn Shield II), красующаяся на разъеме процессора, говорит о том, что SL-75FRN оборудована системой защиты процессора от перегрева, что приятно.

- Цена**
◆ \$110
- Процессор**
◆ Athlon / Athlon XP / Duron
- Чипсет**
◆ NVIDIA nForce 2, AGP 8x
- Память**
◆ DDR400, до 3 Гб, с поддержкой двухканального режима
- Интерфейсы**
◆ IDE ATA/133, USB 2.0
- Сеть**
◆ 10/100 Ethernet-адаптер
- Подробности**
◆ www.soltek.com.tw

USB-сканер Microtek ScanMaker 490



USB-сканеров начального уровня сейчас очень много, и разобраться в этом многообразии подчас трудно даже специалисту. На что реально способно то или иное устройство, может показать только тестирование. ScanMaker 490 любопытен своим сенсором, организованным в столбцы по 6 (вместо 3-х) элементов, что позволяет значительно улучшить точность считывания цвета.

- Цена**
◆ \$170
- Формат**
◆ A4
- Разрешение**
◆ 2400 x 4800 dpi
- Разрядность**
◆ 48 бит
- Интерфейс**
◆ USB 1.1
- Габариты**
◆ 490 x 300 x 61 мм
- Вес**
◆ 2,6 кг
- Подробности**
◆ www.microtek.com

Цифровая камера Logitech ClickSmart 420



Не перестают появляться новые интернет-фото-мыльницы. Очевидно, это кому-то нужно. Выглядят они обычно аляповато и игрушечно, картинку дают не менее странную, про режим Movie лучше вообще молчать, тем не менее, их делают, а это значит, что их покупают. Logitech ClickSmart 420 - еще один представитель "мыльного" клана, имеющий слишком маленькое разрешение.

- Цена**
◆ \$130
- Светочувствительный элемент**
◆ CMOS 640 x 480
- Максимальное разрешение**
◆ 1280 x 960
- Объектив**
◆ фиксированный фокус
- Интерфейсы**
◆ USB 1.1
- Дополнительно**
◆ монохромный LCD-дисплей, встроенный микрофон, таймер
- Подробности**
◆ www.logitech.com

19" TFT-монитор SyncMaster 191T



Большой TFT-монитор с прекрасными углами обзора, яркостью и контрастностью. Новая технология PPUMP (Powerful Performance Under Minimum Power), по словам производителя, позволяет добиться очень сочной, яркой и контрастной картинке при минимальном энергопотреблении. Вообще, компания Samsung всячески старается подчеркнуть малое потребление своих продуктов.

- Цена**
◆ \$1099
- Тип матрицы**
◆ 19" TFT 1280 x 1024, 16,7
- Яркость, контрастность**
◆ 250 кд/м², 500:1
- Тип входного разъема**
◆ D-Sub, DVI-D
- Углы обзора**
◆ 170° гор. / 170° верт.
- Габариты**
◆ 416,3 x 450,5 x 208,4 мм
- Вес**
◆ 5,9 кг
- Подробности**
◆ www.samsung.com

Внешний ТВ-тюнер Leadtek WinFast Cinema



Leadtek WinFast Cinema - внешний аналоговый тюнер и не более того. Это - то и прекрасно: во-первых, не надо включать его в разрыв между видеокартой и монитором, во-вторых, никаких интерфейсов USB 1.1 с их ограничениями по скорости и, соответственно, никудышным качеством картинки. Единственное, что необходимо этому тюнеру - карта с видеовходом VIVO.

- Цена**
◆ \$74
- Видеостандарты**
◆ NTSC, PAL I/DK, PALBG/DK, PAL M/N, SECAM LL, SECAM BG
- FM-тюнер**
◆ 88МГц-108МГц
- Поддерживаемые функции**
◆ PiP (picture in picture), Time-Shifting, De-interlace
- Количество каналов**
◆ 181
- Поддерживаемые ОС**
◆ Windows 98SE / 2000 / XP
- Подробности**
◆ www.leadtek.com.tw

Комплект акустики Creative i-Trigue 2.1 3300



Чисто компьютерная акустика, рассчитанная на любителей послушать MP3-файлы или CD во время работы. Желать от комплекта такого класса точного и очень качественного звука, естественно, не стоит. Многих привлекут малые размеры сателлитов, которые легко поместятся на заваленном различными бумагами и прочими предметами рабочем столе, да и звучат они вполне прилично.

- Цена**
◆ \$104
- Динамики сателлитов**
◆ три высокочастотных динамика с титановыми диффузорами
- Мощность сателлитов**
◆ 2 x 9 Вт RMS
- Мощность сабвуфера**
◆ 25 Вт RMS
- Частотный диапазон**
◆ 30-20 000 Гц
- Отношение сигнал / шум**
◆ 80 дБ
- Подробности**
◆ www.creative.com



Свет внутри компьютера

Первое знакомство с моддингом

Одним из многочисленных плюсов работы в журнале компьютерной тематики является возможность периодически встречаться с разными увлекательными железяками, которые именно в силу своей неординарности довольно сложно встретить просто так, в лесу. То есть, простите, в компьютерном салоне или на рынке. А тут тебе такую комплектуху, можно сказать, с доставкой предоставляют, да еще в большом количестве, и поиграть в нее дают. Другой вопрос, что периодически железо случается такой неординарности, что, откровенно говоря, глубоко задумываешься: а что, собственно, производители этого ценного девайса хотели сказать?

Давеча подписали меня написать статью про железо. Не думая

плохого, я честно прибыл в редакцию, где мне был выдан здоровенный целлофановый пакет, набитый прозрачными пластмассовыми упаковками в количестве десяти штук. На мой резонный вопрос: "А что это такое?", — мне было отвечено, что пакет набит приспособлениями для занятия моддингом, и именно про эти самые моддинговые девайсы надо бы текст написать.

Вот вы, уважаемые читатели, знаете, что такое моддинг? Я, к своему стыду, не знал, пришлось уточнять у старших товарищей, которые меня с охотой просветили (формулировку передаю в своем изложении): моддинг — это комплекс действий по превращению вашего обычного, серого компьютера в нечто неординарное, способное похвастаться соб-

ственным оригинальным дизайном. Как оказалось, моддингом заморачивается в нашей стране уже довольно значительное количество людей, ну, а о Зарубежье и говорить нечего. Даже более того, уже появилась целая индустрия по производству приспособлений для моддинга. Кстати, кофеварка в системном блоке — это тоже моддинг.

Однако про моддинг как явление, видимо, придется поговорить как-нибудь в другой раз, ибо тема эта слишком обширная. А сегодня речь пойдет только о том самом пакете с пластмассовыми упаковками, который я упоминал несколько выше.

По прибытию домой пакет был открыт, и в нем обнаружили следующие девайсы: вентиляторы (светящиеся) — 4 штуки, пласти-

ковые неоновые трубочки (светящиеся) — 4 штуки и, наконец, неоновые гибкие пластиковые трубочки (тонкие и светящиеся) — две штуки. Ах да, там еще наблюдался некий Easy Fan Controller в панели с четырьмя реостатами, который надо устанавливать в любой свободный пятидюймовый отсек.

После беглого осмотра полученных на изучение приборах стало очевидно, что: а) все эти девайсы рассчитаны на подключение непосредственно к блоку питания компьютера; б) предназначение их скорее эстетическое, нежели функциональное; в) отсутствие прозрачной боковой крышки для корпуса компьютера делает полезность этих приспособлений в моем личном хозяйстве несколько неочевидной, поскольку все без исключения аг-

регаты призваны красиво светиться всеми цветами внутри корпуса компьютера.

На ум пришла пара нехороших слов, но тестировать девайсы я уже взялся, поэтому корпус компьютера был сиюминутно безжалостно развинчен, а первая порция приспособлений (вентиляторов с подсветкой) распакована и подключена.

Необходимая ремарка – речь идет не о кулерах для процессоров. Штуки под названием Sunbeam Cold Cathode Fan имеют диаметр порядка десяти сантиметров и могут быть укреплены на чем угодно. В комплект поставки входят непосредственно вентилятор, проводочки различного назначения и панелька с переключателем, которая устанавливается позади корпуса и позволяет произвольно включать / выключать вентилятор. Справедливости ради надо сказать, что эти светящиеся кулеры довольно мощные, и если установить парочку таких в корпус, то помимо эстетических позитивностей случится и практическая – температура несколько упадет.

Что можно сказать про вышеописанные вентиляторы? Они действительно крутятся (причем, практически бесшумно) и при этом весьма красиво светятся. Мне достались кулеры с синей, зеленой, мерцающей красной и мерцающей сине-зеленой подсветкой. Зрелище сокрушительное, правда, если подключить сразу четыре кулера и не закрыть крышку компьютера, то комната не самой маленькой площади чем-то начинает смахивать на танцпол кислотной дискотеки. Домашние животные, надо сказать, обалдевают.

Вслед за кулерами были распакованы и подключены неоновые трубочки под названием Cold Cathode Light Kit, кои призваны быть установленными внутри корпуса и создать в нем дополнительную красоту. Ну, здесь все просто – те же вентиляторы, только вид сбоку и не крутятся. Этот самый Cathode Light Kit укомплектован попроще: сама светилка, провод к блоку питания и довольно большая круглая кнопка, которую каким-то образом, видимо, надо врезать в переднюю панель компьютера и управлять ею подсветкой.

Предпоследний пункт нашей программы, честно говоря, приглянулся мне больше всего – очередная неоновая подсветка, только тоненькая и гибкая (см. фото).

Удачность ее заключается в том, что для начинающего моддера она наиболее удобна в употреблении, поскольку позволяет навести дополнительную красоту, принципиально ничего в корпусе компьютера не меняя. За счет того, что сама светящаяся трубка тонкая, ее можно вывести наружу из обычного корпуса практически через любую щель. К числу недостатков Neon Wire Collection можно отнести отсутствие средств управления, то есть, если вы ее подключили к блоку питания, то она начинает светиться, и единственный способ ее выключить – это выдернуть из блока. Ну, или выключить компьютер.

Впрочем, они предусмотрели и подобного рода недовольство. Последним девайсом в очереди на обозрение у нас идет агрегат, призванный как раз решать все проблемы с управлением нештатной подсветкой компьютера. Речь идет об Easy Fan Controller – панели с четырьмя реостатами.

Она устанавливается в любой пятидюймовый отсек на корпусе и требует для себя одного шнура питания. В свою очередь, к Easy Fan Controller можно подключить до четырех девайсов и затем плавно регулировать напряжение в электрических цепях.

В принципе, все сделано грамотно, и наличие подобной панели управления действительно заметно повышает usability (в вольном переводе с английского – "используемость") всех вышеперечисленных устройств. К сожалению, сделав практически все, что нужно для признания их разработок безупречными, создатели всех этих увлекательных девайсов в последний момент споткнулись и почему-то (может быть, конечно, это я чего-то не понял, но не думаю) сделали разъемы для подключения девайсов к Easy Fan Controller, как в телефонных розетках: четыре раза по две дырки, куда надо записать оголенные концы проводов и прижать винтами. Учитывая, что панель делалась явно для управления интенсивностью вращения вентиляторов и свечения катодных трубок, которые снабжены вполне вменяемыми разъемами, подобный шаг для меня неочевиден. Стремление унифицировать панель управления? Хм... непонятно, ведь если ее и будут использовать, то как раз в комплекте с устройствами нештатной подсветки и ничем иным, от которых в таком случае пользователю придется отрезать хорошие вилки

и заморочиться зачисткой проводов, что, откровенно говоря, не является самым увлекательным занятием на свете. А если потом панель сломается, то, чтобы подключить светилки напрямую к блоку питания, пользователям предлагается развлечь себя сращиванием проводов в обратном порядке? Очень мило.

Но это я на самом деле выпендриваюсь, потому как сама по себе идея шикарная. Оказывается, с минимальными затратами можно сделать свой любимый компьютер существенно красивее и быть при этом уверенным, что ни у кого более такого ПК нет и не будет.

Лично я после знакомства с увлекательными миром моддинга решил уделить несколько большее внимание проблеме и, если вам будет интересно, с удовольствием через какое-то время поделюсь с вами результатами своих изысканий.

P.S. Если насчет вентиляторов еще можно подумать (ибо большие они), то гибкие неоновые трубочки всем можно покупать уже прямо сейчас. Устанавливать их просто, а красоты они добавляют очень много. ■

Remo
remo@computery.ru

Продолжение следует

На самом деле, компьютер, "отмодденный" по-настоящему - это далеко не гирлянда из серийных прибабасов. Люди серьезные приглашают чуть ли не специальных дизайнеров-конструкторов, которые разрабатывают нечто уникальное и эксклюзивное. Скоро мы обязательно расскажем про таких товарищей и даже покажем их некоторые проекты! Кстати, ничто не мешает и вам принять участие! Пишите, приезжайте!

Благодарность

Редакция журнала благодарит за предоставленное на тестирование оборудование для моддинга компании MoDDoDROM (MODDoDROM.ru), CaMod (www.camod.tk), а также сайт www.modding.ru.

CM
КОМПЬЮТЕР

Новое поколение компьютеров CM

С сентября 2002 года модели компьютеров CM выпускаются в новом алюминиевом корпусе Slim. Теперь Ваш компьютер никогда не заржавеет!

Все модели компьютеров CM имеют сертификаты РосТеста и гигиенические сертификаты соответствия экологическим и санитарным нормам.



CM
КОМПЬЮТЕР

VELES-data
COMPUTER CENTER

ООО "ВЕЛЕС-дата. Компьютерный центр"
125502, Москва, ул. Лавочкина, 19
Тел. (095) 455-5571, 455-5581
факс (095) 455-5021
info@veles.ru, www.veles.ru



Хороший компьютер - тихий компьютер

Снижаем шумность системного блока

Есть альтернатива

На самом деле, существует множество других способов улучшения шумоизоляции корпуса. Процесс этот творческий, а посему нужно подключить аппаратный модуль фантазии. Корпуса и их начинка у всех разные, и я вполне допускаю, что некоторые описанные в статье средства доработки для многих окажутся попросту нереализуемыми. Давайте рассматривать альтернативные пути. Если у вас нет возможности производить обработку шумопоглотителями внутри корпуса, то сосредоточьтесь на кулерах и жестком диске. Кулеры корпусные и кулер блока питания переводим на 5-вольтовое питание, как и было описано. А вот процессорный кулер и кулер видеокарты нужно менять. Неплохим решением проблемы могут стать системы охлаждения Zalman, где используется веероподобный радиатор. Следите за температурой, ибо 5-вольтового напряжения может не хватить для хорошего обдува (см. врезку "Есть альтернатива - 2").

Интересно, какое бы вступление к статье про шумоизоляцию компьютера придумали вы. Я вот просто уже не могу даже словами выразить все то, что накопилось – одни эмоции. Уже голова раскалывается от этого гула. Такое ощущение, что в мозгу жужжит рой пчел Баскервиллей. Днем – то еще не так заметно, но вот в вечернее время суток за компьютером валерьянки выпить уже хочется...

И не знаю, как вы, а я дошел до ручки и готов всеми доступными средствами сделать свой корпус тише воды, ниже травы. Причем мне мои передовые комплектующие дороги, поэтому ни о каком переходе на тихую и тормозную по игровым меркам систему, типа VIA Eden, и речи быть не могло!

И вот, в один прекрасный день, что называется, понеслось... Поскольку мое старое китайское "ведро" дорабатывать смысла я не видел, потому что его тонкие, дребезжащие и дырявые стенки, а также шаткая в целом конструкция свели бы на нет практически любые старания, решено было проделывать эксперименты с новым корпусом. После недолгих раздумий в качестве жертвы был взят корпус InWin S551 с трехсотваттным блоком питания PowerMan. Выбор этот был отчасти случайным, однако нужен был действительно хороший корпус, грамотно сконструированный и весьма удобный для подобных мероприятий.

Идентификация врага

Традиционно, основными виновниками шумного торжества являются кулеры. Кулер на центральном процессоре, кулер на видеокарте. А ведь на многих системных платах установлен вентилятор и на чипсете тоже. Приплюсуем сюда корпусной кулер, а иногда и не один. И, разумеется, пропеллер блока пита-

ния. Кроме того, свой посильный вклад в зашумление системного блока часто вносит и высокооборотистый жесткий диск.

В общем, наглых и неугомонных возмутителей спокойствия, мягко говоря, до фига и больше. И как их всех разом заставить вести себя потише, с кондачка и не поймешь.

Чтобы все получилось, надо мыслить стратегически. Основная идея заключается в том, чтобы работать над проблемой снижения шума сразу в двух направлениях: бороться с вышеописанными источниками шума, а также не давать этому шуму выходить за пределы корпуса. Это мы и постараемся сделать.

Инструмент и материалы

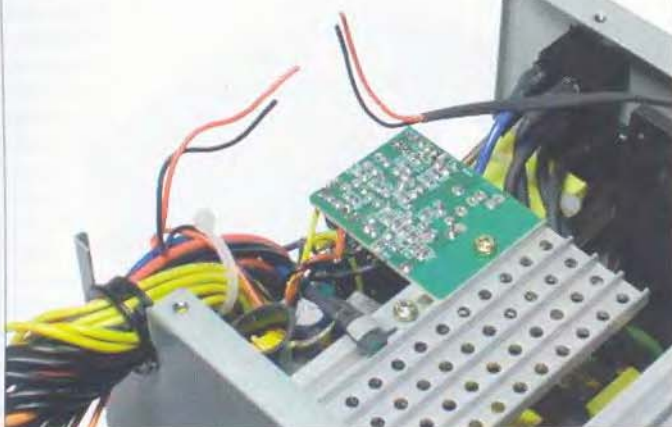
Итак, по порядку. Нам потребуется некий мягкий материал для шумоизоляции корпуса. Причем поглотитель нам понадобится трех степеней плотности, так как в зависимости от плотности будет лучше заглушаться определенный диапазон частот. В данном случае наиболее плотный материал будет способствовать поглощению относительно низкого гула и вибраций (например, от жесткого диска), а менее плотные материалы будут заниматься шумом (свистом), который вызывают лопасти кулеров при разрезании воздуха на больших оборотах.



UNDER CONSTRUCTION

Тов. Звуков
tovarisch_z@mail.ru

Рисунок 1



По большей части, материалы будут располагаться в корпусе "бутербродом", то есть листы будут крепиться друг на друга. Разумеется, в основании будут самые плотные, а наверху – самые рыхлые. Прекрасным выбором для первого и второго слоев будет обычный листовой войлок, который достать не то чтобы очень легко, но все-таки можно. Войлока выпускается множество различных видов, среди которых можно встретить "музыкальный" (для обтягивания им молоточков рояля), привычный валочный и т. д. Нам потребуется наиболее плотный лист толщиной 3–5 мм и заметно менее плотный, толщиной 2–3 мм. В крайнем случае, можно использовать в целом аналогичные по акустическим свойствам материалы, типа технического войлока или толстого фетра. В принципе, подойдут даже обрешетки старого ковра или ковровина. Заменить менее плотный войлок вполне можно хорошим махровым полотенцем. Что касается покупки войлока, то жителям Москвы и округа легче в этом плане: озаботившись поиском листового войлока, я набрел на адрес www.gorizont.inc.ru, где разного войлока просто завались. В остальных случаях можно довольно быстро найти искомое через тот же "Яндекс" (по слову "войлок", разумеется).

С первым и вторым слоями разобрались. Третий (самый рыхлый) слой можно сделать из отнительно тонкого ватина или синтепона толщиной 5–7 мм. И, наконец, потребуется довольно толстый (15–20 мм) лист синтепона или плотного ватина. Дело в том, что у большинства корпусов InWin, включая и S551, правая стенка (которая со стороны системной платы) – двойная, поэто-

му зазор между стенками мы можем смело заполнить шумоглотителем. В зависимости от марки и модели вашего корпуса этот последний лист может и не понадобиться.

Это что касается материала. Из инструмента и расходных материалов нам потребуются паяльник и припой, изолента, метр кабеля типа "витая пара" (UTP), 7 разъемов RCA с пластиковыми корпусами (3 шт. "папа" и 4 шт. "мама"), кулеры 80 мм для установки в корпус (количество зависит от модели), разветвитель питания (обычно он покупается, если у вашего блока питания не осталось свободных веток с 4-контактными разъемами), плоскогубцы, кусачки и прочий нужный инструмент. Еще понадобится клеевой пистолет (на рис. на стр. 12), которым и будут приклеиваться листы войлока и других материалов к корпусу или друг к другу. Выбор на клеевой пистолет пал не случайно: во-первых, горячий полимер, вытекающий из пистолета, твердеет всего за 30–40 с, во-вторых, этот полимер невероятно хорошо склеивает листы войлока, синтепона или ватина между собой, в-третьих, он отлично приклеивает все вышеописанные материалы к металлу корпуса, причем при необходимости (приложив некоторое усилие) можно будет оторвать их от металлической поверхности корпуса – следов вообще не останется. А вот от войлока или ватина вы этот полимер едва ли отдерете. Ну и, наконец, в-четвертых, стоимость такого пистолета на любом строительном или радиорынке составляет примерно 60–80 руб., а расходные материалы к нему (палочки полимера) – 130–150 руб. за кг, которых вам хватит на обработку пяти корпусов.

Рисунок 2



Кстати, эти пистолеты бывают двух размеров. Удобнее пользоваться малым.

Let's go!

По традиции обязан предупредить, что редакция и лично автор не несут никакой ответственности за нанесенный ущерб любого рода, причиненный в следствие выполнения описанной в статье доработки системного блока. Братся за дело надо только в том случае, если вы уверены в своих силах. Все работы проводите только при отключенном питании.

Ну, вроде все. Формальности соблюдены, пыточный инструмент разложен, подопытный InWin беспомощно лежит на боку в разобранном виде...

Если еще кто не догадался, то все внутренности (системную плату со всеми потрохами, жесткий диск, блок питания и все прочее) нужно аккуратно извлечь и сложить где-то в сторонке, чтобы не мешали.

Блок питания

Здесь можно пойти двумя путями. Первый требует минимум усилий, но максимум денежных вливаний, а второй, соответственно, наоборот. В первом случае надо просто пойти в компьютерный магазин и купить хороший и чрезвычайно тихий блок питания – например, Thermaltake W007 или W008, где применяется система с двумя очень тихиходными вентиляторами.

Такая покупка разом снимает проблему шумного блока питания, да и просто у вас будет класный агрегат с недюжим запасом мощности. Но готовы минимум \$62 на 360-ваттный W007. Разумеется, что более навороченный 420-ваттный W008, обойдется еще дороже.

Есть альтернатива - 2

Если центральный процессор (или чип видеокарты) выделяет слишком много тепла, то, скорее всего, оборотов кулера, работающего от 5 вольтового напряжения, будет недостаточно. В этом случае к кулеру нужно будет подвести 7 или 9 вольт.

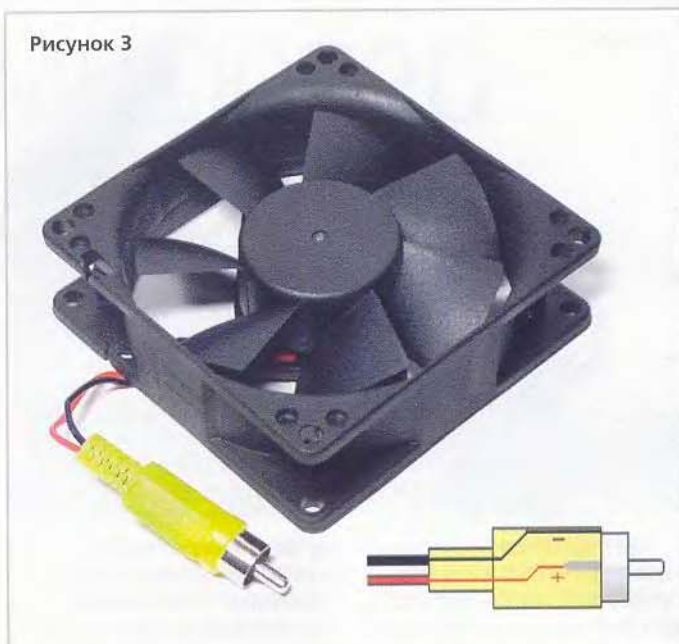
На выбор: либо собирается специальная понижающая схема, и вся конструкция благополучно подключается к свободной ветке питания внутри корпуса, либо покупается система мониторинга и управления кулерами (это специальный блок, обычно устанавливаемый в свободный 5,25" отсек и позволяющий контролировать температуру всего, что угодно, по средствам получения информации с нескольких выносных датчиков, следить за оборотами подключенных к этому блоку вентиляторов, а также управлять скоростью их вращения). Разумеется, это отнюдь не дешевый вариант решения проблем, но зато крайне эффективный. Есть, правда, и еще один способ – можно просто запитать все кулеры от внешнего адаптера с переключателем напряжений, который придется включать отдельно от компьютера, что, конечно, не очень удобно, и, в общем-то, не совсем безопасно, так как однажды про включение можно и забыть.

Место играет роль

Часто шум от системного блока компьютера зависит от места расположения оно-го. Например, если системник стоит на столе или специальной подставке, которая обычно есть у всех компьютерных столов, то дополнительный и весьма немалый гул будет появляться вследствие вибраций, которые передаются от вращающихся механизмов компьютера на конструкцию стола или полки, заставляя вибрировать и их, а значит, тоже издавать звук. Нужно сделать механическую развязку корпуса и поверхности, на которой он стоит или которой касается. Резиновые ножки, которыми комплектуется любой корпус, обычно не помогают. Поставьте корпус на толстый лист войлока или поролона, в крайнем случае. А лучше сделать "бутерброд" из них. Если корпус каким-то образом касается боковины стола или других частей окружающей мебели, то проложите войлок или подобный материал и там.

Если такой расклад не устраивает, то давайте немного покопаяемся в имеющемся блоке питания. Аккуратно разбираем его, находим провод, идущий к кулеру, и перекусываем его (рис. 1). Затем надеваем обратно крышку, а оба конца перекутанного провода выводим наружу через вентиляционные отверстия. Обязательно убедитесь, чтобы выводимые провода находились достаточно далеко от радиаторов охлаждения и прочих элементов блока питания, дабы при длительной работе компьютера их изоляция не оплавилась, и таким образом не произошло замыкание. Провода блока питания PowerMan заботливо упакованы в жароустойчивую трубочку, которой мы и воспользуемся. В случае, если такой защиты не будет, придется что-то придумать. Только относитесь к этому серьезно, ведь речь идет о пожаробезопасности. На концы выведенных проводов припаиваем разъемы RCA: "папу" на кулер и "маму" на вывод питания для кулера (рис. 2). Только не перепутайте полярность на одном из разъемов, иначе кулер будет вращаться в другую сторону. И хотя вентилятор блока питания будет питаться от пониженного напряжения (5 вольт), но, тем не менее, в случае возникновения обстоятельств, когда потребуется усиленное охлаждение элементов

Рисунок 3



блока питания, мы просто соединяем эти разъемы и получаем обычное 12-вольтовое питание, которое подавалось на кулер до переделки блока питания.

Кулеры для установки в корпус

В зависимости от типа корпуса, может потребоваться различное количество кулеров. Штатные места, как правило, предполагают возможность установки вентиляторов диаметром 80 мм. Лучше брать на подшипнике скольжения, так как они несколько менее шумны, чем аналоги на подшипнике качения. Да, у скользящих ресурс работы заметно меньше, но в данном случае нас это мало беспокоит, так как они будут работать на пониженном напряжении, а значит, их ресурс возрастет во много раз (для примера: такие кулеры без дополнительной смазки уже третий год работают в аналогичном образом доработанном корпусе).

Корпус InWin S551, равно как и большинство среднеразмерных (midtower) корпусов этой марки, позволяет установить два дополнительных кулера: один под блоком питания – на выдув воздуха, а второй в нижней части передней панели – на вдув. Такая схема позволяет обеспечить рациональную схему "холодный воздух входит в нижнюю часть корпуса, а горячий выходит в верхней" и хорошую продуваемость.

Отрезав штатный разъем, которым заканчивается провод питания кулера, припаиваем разъем RCA "папа" (рис. 3). Кстати, бытовые RCA были не случайно вы-

браны, так как они обеспечивают хороший и прочный контакт, широко доступны в продаже и недороги (один разъем 5–10 руб.). Кулеры желательно прикручивать к корпусу через виброгасящие прокладки (рис. 5), функции которых может выполнять тонкий войлок или тонкая мягкая резина.

Таким образом, кулер, расположенный под блоком питания, встал на место, а вот с тем, который предполагалось расположить в нижней части передней панели, возникла незадача: корпус InWin обычно комплектуется пластиковым "стаканом", по средствам которого всасывающий кулер крепится к корпусу изнутри. Но то ли к этой модели он не шел, то ли потерялся при сборке, но факт остается фактом – крепить кулер было нечем, так как отверстий под шурупы в предполагаемом месте крепления не было, а сверлить японскую сталь 0,8 мм – себе дороже. Решение оказалось простым: кулер отлично встал на свое место, приклеенный к корпусу клеевым пистолетом по периметру держателя (рамки). Главное, соблюдайте правильность установки кулеров (рис. 4).

Если вы припаивали провода к разъемам, как показано на рисунке 3 (то есть красный к центральному контакту, а черный к экрану), то кулер на передней стенке должен смотреть наклейкой внутрь корпуса, а кулер блока питания и расположенный под ним на тыловой стенке корпуса – наклейками наружу.

Теперь, когда кулеры с разъемами на месте, необходимо изготовить переходник, позволяющий



Рисунок 4

питать кулеры от 5-вольтового тока блока питания. Тут-то нам и потребуется тот самый метр витой пары, разветвитель питания и три разъема RCA "мама". Паяем адаптер-разветвитель (фото 7 и 8) из этого всего, чтобы подать питание 5 вольт на все три кулера (два корпусных и один в блоке питания). Для этого снимаем изоляцию с витой пары, чтобы извлечь сплетенные цветные проводки – они-то нам и нужны. Далее отрезаем от разветвителя четырехконтактный разъем "папа" с небольшим отрезком провода. Напряжение 5 вольт обычно идет по красному (+) и соседствующему с ним черному (-) проводам, а оставшиеся желтый и черный можно отрезать совсем.

Необходимо, чтобы оголенные концы кабеля не касались ничего вокруг и друг друга, для этого их можно залить полимером из клеевого пистолета или обмотать изолентой. Кабели с разъемами подключаются по параллельной схеме. Вот и все. Теперь этот адаптер-разветвитель после сборки корпуса можно подключить к любой свободной ветке блока питания. Для красоты место припайки проводов к разъему можно закрыть термоусадкой (как на рис. 7).

Корпус и шумопоглотитель

Ну вот, добрались и до главного этапа. Берите рулетку, линейку и большие ножницы, ибо маникюрными войлок резать, поверьте, трудно.

Снимайте все панели с корпуса – так будет куда удобнее с ними

работать. Начнем с самого корпуса, точнее, с дна. Вырезаем кусок толстого войлока по размерам дна, только с тем учетом, чтобы карта, стоящая в крайнем PCI-слоте, этого войлока не просто не касалась, а находилась на расстоянии 1,5–2 см от него.

Если такое условие не обеспечивается, то лучше сделать вырез в войлоке по форме PCI-карты с небольшим запасом. Если же у вас в крайнем слоте ничего нет или стоит выносная планка USB от системной платы, то вырез можно сделать минимальным или не делать вовсе. Однако, знаете ли, лишним было бы сделать задел на будущее сразу, чем после покупки очередной PCI-железки, место которой уготовано в крайнем слоте, отдирает войлок, вырезать кусок и все приклеивать назад. В общем, лучше сразу вырезать кусок. Разумеется, если конструкция вашего корпуса не позволяет соблюсти нужный просвет между войлоком и последним PCI-слотом. В данном случае делать вырез потребовалось только в более рыхлом войлоке и синтепоне (то есть второй и третий слой). Плотный войлок лег по всей площади дна. Приклеивать войлок надо клеевым пистолетом, но не стоит медлить, так как полимер твердеет очень быстро. Кстати, наносить его лучше на сам лист войлока, а не на поверхность корпуса, так как при контакте с холодным металлом корпуса полимер застынет раньше, чем вы приложите лист войлока. Наносить полимер лучше часто расположенными точками, но не пытайтесь нанести все точки сразу: пока вы будете наносить

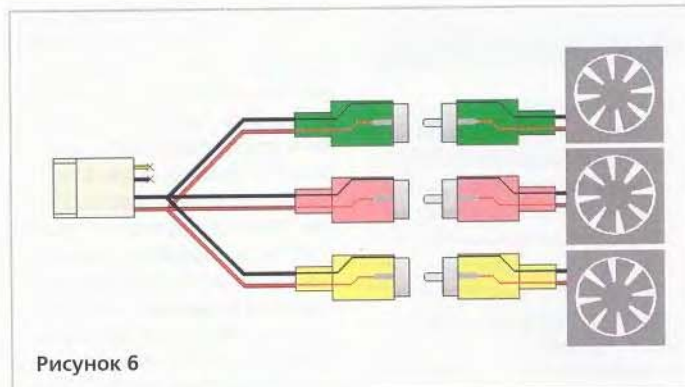


Рисунок 6



Рисунок 7

последние, первые уже застынут. Поэтому сначала нанесите на лист войлока примерно треть клеевых точек, приклейте войлок к корпусу, а затем, приподнимая не приклеенный край, доклейте остальную поверхность. В процессе соединения войлока с поверхностью корпуса обязательно плотно прижимайте на несколько секунд места, где нанесены точки полимера, чтобы капля полимера под давлением расплющилась и тем самым обеспечила большую площадь склейки при минимальной собственной толщине.

Далее на очереди та стенка, на которой расположена системная плата. Как вы понимаете, войлок или что-то другое под системную плату клеить ни в коем случае нельзя. А так как львиную долю площади занимают системная плата и блок питания с одной стороны, а также отсеки 5,25" – с другой, то нам остается примерно 20% площади боковой стенки, которые мы и закроем. Удачно, что лист войлока окажется как раз рядом с жестким диском, обеспечив тем самым неплохое поглощение шума и гула, которые издает ваш хард. На передней стенке особо клеить нечего, так как там расположены вентиляционные отверстия и кулер, однако тонкая поло-

Антизвуковое зеркало

Очень часто системный блок стоит под столом или на столе, но так или иначе его задняя стенка оказывается буквально в нескольких сантиметрах от расположенной за ней поверхности. В этом случае вы слышите дополнительный шум, так как звук работы корпусных кулеров и кулера блока питания, а также шум от процессорного кулера и кулера видеокарты, проникающий через воздуховоды тыловой стенки системника, попадая наружу, отражается от расположенной рядом поверхности. Нужно обезвредить это акустическое зеркало. Делается это просто: системный блок продвигается чуть вперед, чтобы между задней стенкой и поверхностью было 10–15 см. Затем на поверхность крепится лист толстого ватина или синтепона. Не забывайте о пожарной безопасности.



Рисунок 5

Деревянный экстрим

Если же вы ненавидите компьютерный гул, но копаться в корпусе совершенно нет сил и возможности, а шумоизоляцию все равно хочется, причем не хуже той, что сегодня описана, значит, вы экстремал, и специально для вас есть еще один вариант.

Вам потребуются... хорошие столярные инструменты, пиломатериалы и прочие сопутствующие вещи. В одной из известных конференций кто-то предложил сделать отдельный корпус из дерева. Внутрь такого корпуса будет помещен ваш системник. Деревянный корпус будет иметь хорошую шумоизоляцию (почти всё описанное в статье вполне применимо и к деревянному корпусу, правда, с небольшими оговорками), будет иметь хорошую систему вентиляции из 6-8 тихоходных 80-мм кулеров, систему воздухопроводов и прочие прелести. При наличии такого "гаража" внутрь системника можно ставить любые кулеры и жесткие диски - их всё равно слышно не будет. А сам деревянный корпус можно сделать очень красивым и функциональным, если совместить, скажем, с тумбочкой.

ска войлока туда тоже поместится вполне. На тыловой стенке место есть только напротив заглушек для PCI-слотов. Туда и приклеиваем войлок. Однако убедитесь, что после наклейки заглушки и сами PCI-девайсы входят в системную плату, не цепляясь за войлок. Затем поверх плотного войлока наклеиваем менее плотный. Так же пользуемся клеевым пистолетом и склеиваем поверхности точно. В некоторых местах (например, возле PCI-заглушек) мы будем вынуждены оставить плотный войлок в одиночестве. Дальнейшее наращивание толщины поглотителя невозможно в данном случае, так как PCI-устройства будут цепляться за поглотитель при установке в корпус или извлечении из него, а нам этого не нужно. Ну и, наконец, третий слой - синтепон или ватин (рис. 8).

Условия склейки остаются без изменений, однако прижимать голым пальцем две склеенные поверхности в месте нанесения полимера не стоит, ибо горячий полимер (температура порядка 110 градусов по Цельсию) почти мгновенно проступает через рыхлый ватин или синтепон, и можно неслабо обжечь себе пальцы.

Теперь займемся верхней крышкой, с которой хлопот не так много: нужно с внутренней стороны лишь наклеить лист войлока. Толстого, тонкого или того и другого - смотрите по обстоятельствам. Главное, чтобы между войлоком и блоком питания был приличный зазор (1,5-2 см). В случае с InWin S551 получилось без проблем уместить



Рисунок 9

только один слой. Был выбран более рыхлый войлок, так как вибрации на верхней крышке не так много из-за относительно небольшой ее площади и отсутствия сильных источников вибрации в непосредственной близости (кроме привода CD / DVD, который работает, согласитесь, очень мало в сравнении с общим временем работы компьютера), а вот кулер процессора системной платы совсем недалеко. Наклеиваем клеевым пистолетом выбранный лист (или два) войлока, однако здесь лучше перестраховаться и не пожалеть полимера - все-таки лист будет все время висеть вверх тормашками. Если осталось свободное пространство в центральной части верхней крышки, то туда можно наклеить небольшой лист (~10 x 15 см) ватина или синтепона, он лишним не будет. Не забывайте про безопасные просветы между поглотителем и компонентами компьютера. Далее занимаемся заполнением полости между стенкой, к которой крепится системная плата, и соседствующей с ней внешней сдвижной стенкой корпуса.

Но не во всех корпусах есть такая двойная стена или достаточная полость для закладки материала, как уже говорилось выше. В нашем случае закладывать можно ватин или синтепон, но не жалейте материала - крышка должна закрываться с трудом, для чего можно сложить листы ватина или синтепона в несколько слоев.

Дело в том, что нам нужно получить хорошую виброразвязку двух соседствующих стенок, чтобы вибрация кулера процессора системной платы, которая жестко закреплена на внутренней стенке, не передавалась на внешнюю. Тем самым мы еще немного снижаем слышимый снаружи уровень шу-

ма. Ну и, наконец, настала пора взяться за сдвигающуюся левую боковую стенку, которая открывает нам доступ к нутру системника. Площадь этой стенки весьма внушительная, поэтому подойти к процессу ее обработки нужно особо ответственно, ибо только на ней можно разместить очень большое количество вибро- и шумопоглотителя, что, несомненно, положительно скажется на общей ситуации.

Сначала наклеиваем толстый лист войлока. Желательно закрывать как можно большую площадь стенки, однако не переусердствуйте, иначе крышка не будет закрываться, так как края листа войлока закроют монтажные отверстия и выступы. Лучше заранее промерить все. Рекомендуется делать шаг между точками приклеивания как можно меньше (буквально 1-2 см). Как и прежде, наносить полимер надо на войлок, а не на металл крышки.

На этом же этапе закрываем тонким войлоком 70-80% вентиляционных отверстий, расположенных в нижней части крышки (рис. 8). Нам нужно следовать концепции "холодный воздух входит в нижней части корпуса, а горячий выходит в верхней". А если воздух будет засасываться еще и через боковые отверстия, то поток, входящий через переднюю панель, заметно ослабнет, что приведет к ухудшенному обдуву жесткого диска. Наша цель состоит в том, чтобы пустить поток воздуха в строго заданном направлении. Кстати, такая система с тремя тихими кулерами и правильно скорректированными вентиляционными каналами заметно улучшает вентиляцию внутри корпуса, чем в случае одного надрывающегося кулера блока питания и дырок по корпусу.



Рисунок 8

Далее приклеиваем менее плотный войлок. Форма листа, скорее всего, не будет отличаться от более плотного варианта. Поверх менее плотного войлока клеим синтепон или ватин. Вот здесь нужно действовать по ситуации. В данном случае мне пришлось отказаться от оклейки верхней части крышки (фото 9), так как зазор между крышкой и жестким диском получился чересчур маленьким. Кстати, ровно разрезать ватин или синтепон очень сложно, однако переживать не стоит, это не моддинговый корпус с прозрачным окном для осмотра внутренних, подсвеченных разноцветными огоньками.

Ну что ж, с корпусом разобрались. Результат работы можно увидеть на том же рисунке 8.

Тихие компоненты

Осталось разобраться с кулерами процессора, видеокарты и шумным жестким диском. Что касается процессорного кулера, то здесь можно только посоветовать купить максимально тихую модель. Сейчас существует немало вариаций с регулятором оборотов. Ставим кулер в тихий режим и все. Да, температура камня

при этом возрастает, но не настолько, чтобы бить тревогу – температура остается в пределах допустимой нормы. Понятно, что в данном случае оверклокеры в полном пролете. Им нужно выбирать: или тишина в штатных режимах или разгон.

С кулером видеокарты несколько сложнее, особенно если это какая-нибудь GF4 Ti или R9700. Тут можно посоветовать выбирать карту с более тихой, чем у конкурентов, системой обдува либо дорабатывать ее самостоятельно. В случае менее производительных карт можно просто повесить кулер на 5-вольтовое питание, заменив перед этим радиатор и сам кулер. На рисунке 9 показан результат такой незамысловатой переделки на примере карты ASUS V7700 (GeForce2 GTS). Радиатор с кулером фирмы Titan посажены на термоклей Ал-Сил-3. Кулер работает от напряжения 5 вольт. Память этой карты в дополнительных радиаторах не нуждается, хотя для более производительных моделей они будут полезны. Соответственно, разветвитель (рис. 6 и 7) будет иметь не три, а четыре ответвления (одно ответвление понадобится для кулера видеокарты).

И, наконец, жесткий диск. Далеко не все согласятся его менять, однако если надумаете, то выберите самый тихий, коими из "семитысячников" (7200 об./мин.) можно смело назвать "одноблиновые" Seagate Barracuda IV (20 или 40 Гб), хотя и у других производителей есть модели с приближающимися к "барракуде" характеристиками шума. Если величина шума отличается на 1–2 дБ, то не напрягайтесь – разницы между такими дисками в вашем "тихом" корпусе, скорее всего, не будет.

И напоследок

На покупку войлока, кулеров и прочих материалов ушло около \$30, а на все мероприятие был потрачен примерно день (с учетом поездок за материалом и работы над корпусом), что нельзя назвать слишком большой платой за практически полное отсутствие шума. И не забывайте теперь почаще пылесосить корпус – пыли будет заметно больше, однако она оседает на мягких панелях корпуса, а не компонентах компьютера.

Надеюсь, кого-то этот материал спасет от нервного срыва и / или позволит более плодотворно работать и слушать музыку в долгожданной тишине... ■

Уйду я от вас...

Ну, а если вам и деревянный гараж для системного блока не помогает, или вы с лобзиком не дружите, то и в этом случае есть выход: вынести системник в другую комнату, купив длинный кабель для монитора и удлинители для мышки и клавиатуры.

Это наиболее простой и радикальный способ борьбы с шумом. Правда, нужно признать, что полное отсутствие шума с лихвой компенсируется возникающими неудобствами. Во-первых, при наличии хорошего большого монитора замена видеокарты не пройдет бесследно – картинка может ухудшиться, так как на больших длинах возникают существенные потери при передаче аналогового видеосигнала. А во-вторых, пользоваться CD- или DVD-ROM станет очень неудобно. Равно, как и включать систему, ведь теперь все это в другой комнате.

Ок, BenQ не получил "золото" на олимпиаде в Сиднее...

... но мы завоевали более 100 высших наград в тестах и обзорах различных изданий мира.

Хотите узнать больше? Посетите наш сайт www.BenQ.ru

BenQ
Enjoyment Matters

SB Live! будет жить!

Спасение рядовой "Лайвы"

Продолжение следует

Судя по вашим письмам, не перевелись еще в нашей стране люди, не страшась взять в руки паяльник и с легкостью сэкономить себе с его помощью несколько десятков долларов. Поэтому цикл статей о доводке и переделке всевозможных комплектующих не заканчивается.

И в одном из ближайших номеров вы узнаете, как при помощи нехитрых манипуляций руками, растущими из более-менее правильного места, и включенного воображения заставить свою Audigy подрасти до своей старшей сестры, Audigy2. Думаете, невозможно? А вот и посмотрим! Причем без паяльника! Оставайтесь на связи.

Полностью безглючный комп – это утопия. И как бы замечательно все ни работало, рано или поздно нет-нет, а что-нибудь сделает финт ушами.

Вот у меня тоже все вроде было хорошо. Но однажды подключился с моей звуковухой (старенький Vortex1) довольно странный баг – напрочь пропал звук в одном канале. И как я не мудрил и к каким шаманским уловкам не прибегал, помогло только полное удаление карты из системы и установка драйверов и карты заново.

Да, после этого все заработало, как часы, но неприятный осадок на душе все равно остался. Мало того, постепенно он перерос в осознание того, что звуковуху неплохо было бы и поменять. В конце концов, последний апгрейд делался черти когда, да и многоканальности захотелось уже!

Поход по магазинам достаточно быстро убедил меня в том, что мне нужен Creative SB Live!

Таблица 1

Ножка разъема порта принтера	Вывод микросхемы 93C46	Вывод микросхемы 93C46X
2 - D0	1 - CS	3 - CS
3 - D1	2 - CLK	4 - CLK
4 - D2	3 - DI	5 - DI
9 - D7	8 - Vcc	2 - Vcc
11 - BUSY	4 - D0	6 - D0
18 - GND	5 - GND	7 - GND

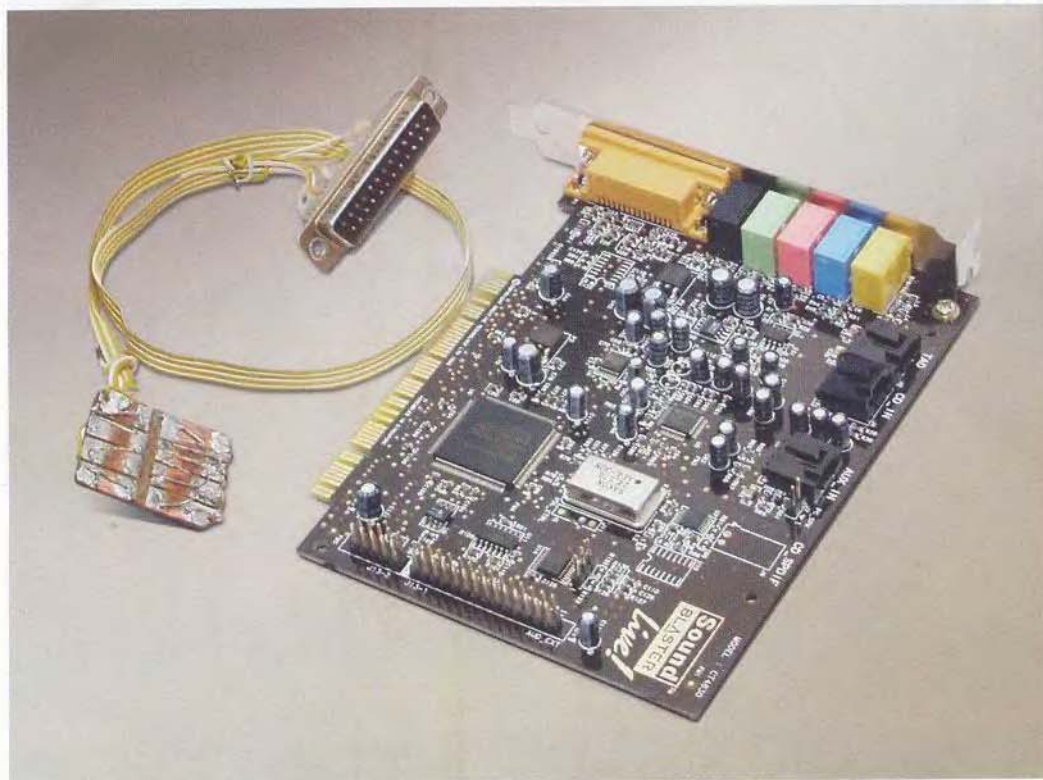
Player, потому как несильно наворочен, но все, что надо, на борту имеет. Вопрос упирался только в деньги, которых, как это водится в преддверии апгрейда, в ближайшее время почему-то не намечалось...

Но тут, как в приключенческих романах, произошло следующее: во время визита к хорошему знакомому я поинтересовался, нет ли у него на примете чего-нибудь звукового из разря-

да "недорого и хорошо"? Он протянул мне звуковую карту SB Live! CT4830 и сообщил, что она работает только под XP, под 98-ми не определяется – система пишет про "неизвестное устройство" и отказывается понимать / принимать драйверы. Товарищ также сообщил, что видел много вопросов по такой же проблеме где-то в форумах. Звучали все они примерно так: "Вечером выключил компьютер, а утром перестала определяться звуковая карта...", – или: "Периодически, раз в несколько дней, перестает определяться звуковая карта, приходится вытаскивать, затем проводить установку по новой..." (интересно, а найдется хотя бы один счастливый обладатель этой карточки, который с такой проблемой не сталкивался? Потому что мой SB Live! после пары месяцев использования тоже такой фигней страдать стал, – прим. ред.).

"Ладно, попробуем что-нибудь над ней произвести...", – ответил я и заграбастал потенциальную добычу в охапку. Принеся несчастную жертву обстоятельств домой, я углубился в изучение ее анатомических особенностей и в выяснение того, как можно оживить товарища. И вот что я нарыл.

Данные о конкретной модели звуковой карты хранятся в микросхеме флэш-памяти и считываются из нее при загрузке. Звуковые процессоры в "лайвинах" одинаковые, а различие между



моделями прослеживается только по содержимому флэшек. Это натолкнуло меня на мысль о перепрошивке, и после нехитрых манипуляций с поисковыми сайтами я нашел и скачал содержимое пятиканальной прошивки и программу, которая умеет работать с такими микросхемами. Также обнаружилось, что по теме "Перепрошивка звуковых карт" в Сети также есть куча информации, правда, качество материалов в них порой не совсем удовлетворительное. Ладно... Как говорила одна историческая личность, попытка – не пытка. Попробуем...

ВНИМАНИЕ! Как обычно, автор и редакция не несут ответственности за действия читателей и последствия этих действий!

Итак, нужную микросхему флэш-памяти на плате удалось найти без особых проблем, это была микруха с маркировкой "93C46S". На самом деле флэшки ставят разные – в корпусах разных размеров и типов и даже с разной разводкой выводов при одинаковом внешнем виде корпусов. И если кому понадобится более подробная информация по своей флэшке, загляните на www.promelec.ru и скачайте нужное описание.

Чтобы различить микросхемы по разводке, нужно посмотреть, где находится вывод, соединяющийся с "землей". На большинстве плат "земля" занимает большую часть площади, и в моем случае соединенным с землей оказался вывод №5, то есть имел место быть самый обычный образец чипа, с классической разводкой.

Микрухи, устанавливаемые в "лив", при записи производят автоматическое стирание ранее записанной информации, поэтому можно писать туда сразу, не обнуляя ранее залитое содержимое. Данные при записи вводятся в виде последовательного кода по одной ножке, и выходят оттуда при считывании по другой, что облегчает процесс перепрограммирования.

Вообще методов перепрошивки флэш-памяти есть два, но мы на обоих подробно останавливаться не будем, а рассмотрим вариант перепрограммирования флэшки с помощью LPT-порта компьютера, используя специальный софт.

Просто мне лично этот вариант показался более интересным, поэтому начались эксперименты по изготовлению про-

грамматора, если так можно назвать штуковину, лежащую рядом со звуковой картой на приведенной фотографии (см. фото на стр. 18).

Варианты соединения контактов принтерного разъема с платой программатора (вернее, с ножками микросхемы) даны в таблице (Буква "X" в конце обозначения свидетельствует о другом варианте разводки ножек у микросхемы).

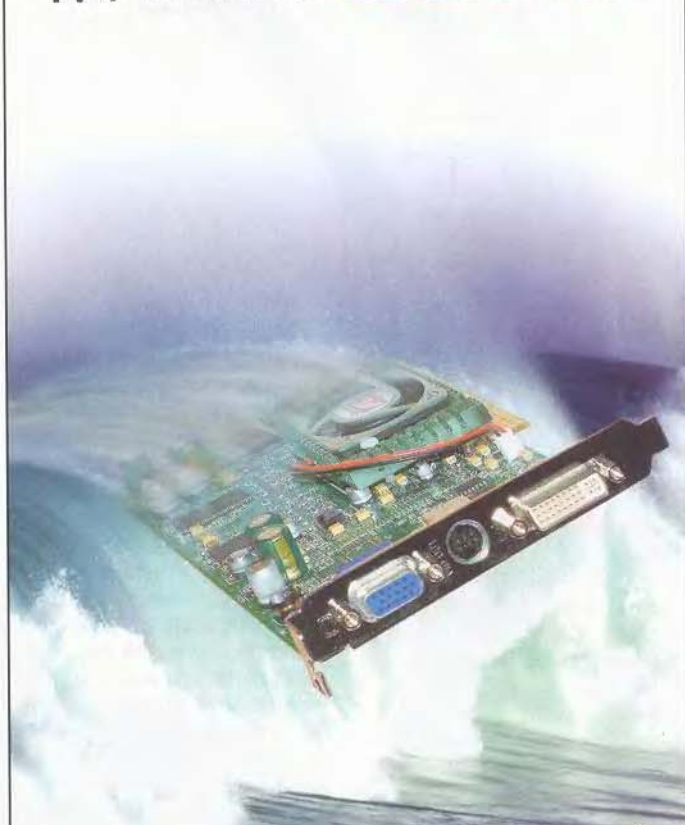
В экспериментальных целях к процессу изготовления был привлечен человек, весьма слабо владеющий паяльником. Потребовалось изготовить плату из фольгированного гетинакса и соединить ее проводами с LPT-разъемом.

Эксперимент прошел успешно – неправильно были припаяны всего три провода из шести. После исправлений и повторной проверки соединений платы с разъемом к площадкам на плате были припаяны согнутые отрезки медного залуженного провода по несколько сантиметров длиной. Для чего? А вот когда попытаете отпаять флэшку с платы, не оторвав ей при этом ноги, тогда и оцените этот вариант крепления. Оказалось, что проще всего припаивать к выводам чипа залуженные проволоочки, при этом микросхема как бы висит над платой на этих проводниках (важно, чтобы проволоочки были толщиной примерно 0,5 мм, хотя можно использовать и другие, главное, чтобы при пайке (или после) они не замкнулись между собой, иначе принтерному порту может настать конец). Так что, если нет насущной необходимости прошивать флэшки десятками в день, то можно обойтись и таким пионерским приспособлением. Один из уголков платки программатора скошен, чтобы сразу было понятно, где должен быть вывод №1.

Пока шло изготовление программатора, были скачаны программа `eeprog.exe` (автор – Galim Mozhakov) с описанием и файл `sb0060.gom` для заливки в микросхему (оба файла вы сможете найти на сайте upgrade.computery.ru).

Итак, программатор готов, подсоединяем его к порту и контролируем работу программы. Выполняя рекомендации автора, набираем "волшебные слова" и видим ответ примерно следующего содержания: "Не подсоединена микросхема". Что правда,

SUPER производительность по **SUPER** цене? Да, если это **SUPER GRACE**

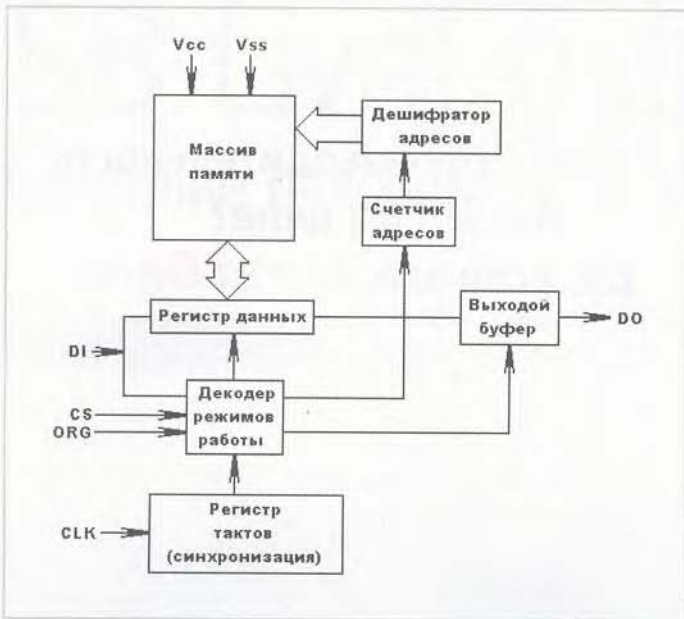


SUPER
МЫ ГАРАНТИРУЕМ КАЧЕСТВО

CyCloTron IX

- (на основе видеопроцессора Radeon 9000) – недорогое и эффективное решение для игр и фильмов:
- Вывод изображения на два экрана (аналоговый, DVI и TV выходы)
 - Декодирование DVD на аппаратном уровне с улучшенным качеством отображения движения
 - Улучшенное качество изображения в Direct3D® и OpenGL® приложениях (технология SMOOTHVISION™)
 - Полная поддержка DirectX® 8.1 с усовершенствованным качеством 3D эффектов (технология SMARTSHADER™)

WWW.SUPERGRACE.RU



Обходной путь

В сегодняшнем материале описан только один способ модернизации SB Live!. Но есть еще и второй, суть которого заключается в том, что вам не потребуется изготавливать для него программатор. В качестве такового может использоваться карта-донор. Например, очень распространенная сетевуха на чипе Realtek RTL8029x, в которой используется такая же микросхема, как и на "живом". Так вот, вам надо будет выпаять эту микросхему из сетевой карты, вставить спянную со звуковухи и при помощи специального софта провести перепрограммирование. Затем вернуть микросхемы на место. Несмотря на кажущуюся простоту, занятие это не для слабонервных, поэтому не беритесь за него, если паяльник дрожит в руках - рискуете остаться и без звука, и без связи с локалкой.



Александр Долинин
dragony67@mail.ru

то правда – пока не подпаяна, это я так, проверяю (см. фото внизу справа).

Теперь – демонтаж флэшки с платы "лайвины". Чип этот имеет размеры 3,9 x 5 мм, из него торчат 8 выводов весьма малого размера. Находится он в углу платы, возле штырей для подсоединения дополнительных фиговин. Отпаивать его можно паяльником с шириной жала, равным расстоянию между крайними выводами микросхемы (чтобы прогреть их сразу все, поддеть иглой корпус и затем отпаять выводы с другой стороны). Такого паяльника в наличии не оказалось, пришлось отпаивать ножки по очереди с помощью иголки. И тут не повезло – одна из ножек слегка отогнулась в сторону. Ладно, отпаяли микросхему, подпайваем ее на место прошивания. При выключенном компьютере подсоединяем разъем к порту, включаем комп, запускаем программу. Так, пробуем считать информацию – сплошные ошибки... Ладно, всякое бывает, может, у нее просто провал в памяти случился. Заливаем новую прошивку (для версии, которая будет покруче, чем родная для ST4830 – что нам терять!), пробуем считать снова. Опять в ответ – нехорошие слова... Похоже, наш пациент находится в коме. А тут еще и ножка, отогнувшаяся при выпайке, отвалилась напрочь. Короче, надо было где-то искать новую флэшку.

Такие птицы в здешних краях не летают (в смысле, такие радиодетали не продают), значит, надо искать донора для пере-

садки. Сетевая карта под рукой была, но исправная и чужая, поэтому для таких жестоких целей не подходила. И тут случилось очередное чудо: у другого знакомого нашлась разбитая трубка от радиотелефона, и на треснувшей плате была та самая 93LC46! Она была тут же выпаяна с помощью крутой паяльной станции (чтобы не повторить историю с ножкой) и помещена на программатор уже с помощью обычного паяльника мощностью 25 Вт. С целью экспериментальной проверки возможности проведения таких тонких работ на дому монтаж микросхемы на программатор проводился в условиях среднестатистической малогабаритной кухни, прямо на подоконнике, под форточкой (для вентиляции – жена потребовала), без применения заземления (скажу, что и назад на "лайвину" флэшка припаявалась на том же подоконнике).

Итак, микросхема висит на жестких проволочках, как паук в паутине. Подключаем программатор к порту, запускаем программатор на считывание (вдруг когда-нибудь понадобится прошивка для телефонной трубки), набрав `eeeprom.exe 4 r telefb.in` (название файла – произвольное). Заглядываем в полученный файл с помощью просмотрщика из Total Commander, переключив его на "HEX". Так, все нормально, похоже на правду. Теперь программа запускается на прошивание микросхемы командой `eeeprom.exe 4 w sb0060.com`, затем обязательно нужно будет проверить результат операции, снова считав информацию из микросхемы в файл, придумав ему какое-нибудь название.

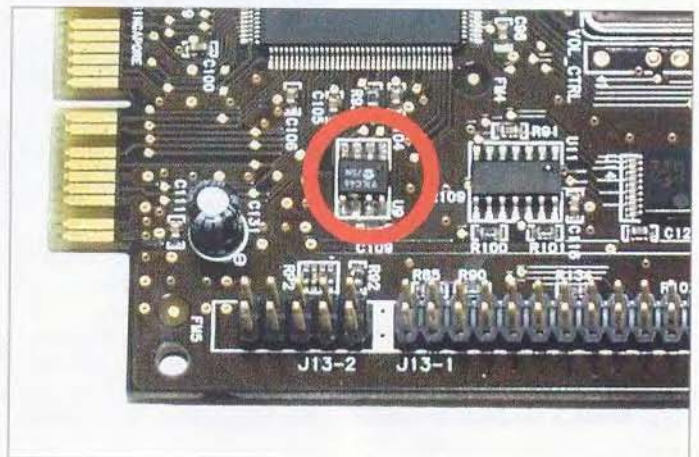
Проверка показала, что данные записались без ошибок, а значит, можно попробовать вер-

нуть микросхему на звуковую карту и поставить ее в компьютер. С помощью паяльника, иголки и непереводаемых выражений микросхема припаяна, остается удалить остатки канифоли спиртом и проверить отсутствие лишних контактов между выводами.

При загрузке в распечатке PCI-устройств виден "Multimedia Device", это вселяет надежду. Так, "Обнаружено новое устройство – PCI Audio Device...", дальше все, как обычно при обновлении железа. Запускаем установку драйверов для карт стандарта 5.1, проверяем... Появилась возможность раскидать звук в колонках по такому стандарту. Только вот извлечь звук для пятой колонки или сабвуфера будет непросто, для этого надо будет еще поколдовать, но в данном случае нам важен сам факт – восстановлена работоспособность платы, причем стоимость замененной микросхемы составила около 10 рублей. Стоимость новой звуковой карты примерно в 120 раз больше.

Итак, этим программатором можно проверить, например, флэшку из сетевой карты, если она вдруг перестанет определяться, микросхему памяти из радиотелефона – достаточно выполнить считывание информации и просмотреть полученный файл. Было бы, с чем сравнить его содержимое...

Теперь у меня в компьютере живет "Лайвина", звук радует слух, детей радуют звуковые эффекты... красота! Да и навряд ли от работы внутренностей компьютера вроде поменьше стало. Осталось только добыть еще пару колонок и пару микросхем TDA1555Q (TDA1554Q), например, и сваять усилки на четыре канала. И наступит мне полное счастье. ■



Кривляния ушей

Объективно о субъективных терминах

Импульсная характеристика системы

Хотя статья посвящена расшифровке субъективных описательных терминов, рассмотрим одну очень важную объективную характеристику, о которой мы не раз вскользь упоминали, но которая не вошла в FAQ по звуку из-за дефицита места в журнале. Речь идет об импульсной характеристике системы.

Импульсная характеристика описывает реакцию системы на короткий сигнал ступенчатой формы. Чем правильнее передается форма тестового сигнала, тем точнее будет передаваться и форма реального сигнала, тем лучше сохранится импульс в момент атаки.

Характеристика актуальна для всего тракта: искажения в сигнал могут вносить и динамик, и фильтр, и усилитель, и звуковая карта.

Эти искажения появляются из-за того, что система реагирует на импульс с некоторым запаздыванием, из-за чего звук нарастает медленнее, чем нужно. В результате теряется четкость воспроизведения сигнала, особенно в момент атаки, то есть как раз в тот момент, когда мы определяем тембр звучания инструмента (или сэмпла в игре). Вместе с тембром может пострадать и панорама, поскольку записанные (добавленные картой) вместе с инструментами (сэмплами) отражения-переотражения могут быть переданы неверно или вовсе затеряться. От импульсной характеристики зависит и микродинамика, поскольку именно мелкие детали картины будут стерты в первую очередь.

Они до сих пор бодаются. Вот сколько существуют акустические системы, столько идет спор между гуманитарным и техническим подходами, в рамках которых люди пытаются описать звук. Гуманитарии говорят о том, что никакими техническими характеристиками невозможно описать всего богатства звука и всех особенностей воспроизведения его акустикой. Технари же посмеиваются над ними и обвиняют гуманитариев в элементарном незнании технической базы систем. "Учите матчасть", – говорят они им. На что гуманитарии строят эзотерические глазки и загробным голосом вещают, что технари просто не в состоянии услышать того, о чем предварительно не прочитали в книжке, или того, что пока еще не доказано наукой. На что технари показывают графики и говорят, что они просто здравомыслящие люди, предпочитающие опираться на нечто ясное и осязаемое, а не блуждать в собственных галлюцинациях. На что... Ну, и так далее...

Статьи по тестам и обзорам акустики великолепно отражают эту ситуацию и стараются учитывать оба подхода. И если с технической стороны все относительно понятно, то про субъективные ощущения этого сказать нельзя. Что такое, скажите на милость, "песок на высоких частотах"? Тестеру пора уши чистить? Да нет, не совсем. Давайте все-таки попробуем разобраться с субъективными ощущениями и перевести описания звуковой картины в область ясных формулировок.

Воссоздав причину звучания, мы собственными ушами услышим, что обычно понимают под такими расплывчатыми определениями. Для примера, "зажатый" звук – это когда на колонки подается сигнал слишком малой мощности или, еще лучше, чувствительность динамиком загублена тонким длинным проводом, которым эти колонки подключены.

Понятно, что простор для фантазии тестера останется всегда, и фокус с технической расшифровкой наиболее тонких нюансов звучания не пройдет, но внести ясность в самые часто употребляемые и повторяющиеся описания плюсов и минусов вполне возможно. Чем мы и займемся. А начнем мы с очень неприятной группы искажений.

Ящичные призвуки

Очень часто в статьях во всяких журналах говорят про ящичные призвуки. На самом деле речь идет о резонансах всего корпуса колонки или ее частей. Эти призвуки перевирают звуковую картину, усиливая определенные частоты и портя фазовую характеристику (а значит, и четкость звука).

Самый противный из ящичных призвуков – бубнение – обычно вызван недостаточным объемом корпуса. Нередко это делается умышленно, потому что бубнящий саб звучит хоть и отвратительно, зато ухаает громко. Значит, можно сэкономить разом на усилителе, динамике и материале для корпуса, не потеряв в громкости. К счастью производитель, бубнение негативно влияет только на прослушивание музыки, а в игрушке затяжной басовый раскат наоборот может сыграть на руку, усилив эффект какого-нибудь взрыва. Использовать бубнящую систему (или саб) для прослушивания музыки – дело рискованное, потому что даже если вам решительно все равно, на что похожа звуковая картина, головная боль вам будет обеспечена.

Но тембральные перекосы и нечеткость звука далеко не самая противная вещь. Ящичные призвуки портят самое главное – панораму. Из-за призвуков звук, вместо того, чтобы локализоваться в пространстве там, где ему положено, оказывается привязанным к колонкам, и панорама прилипает к двум-пяти точкам. А ведь в идеале звучать должны не колонки, а музыка, в

частности, инструменты, расставленные звукорежиссером в определенных точках.

Кроме ящичных призвуков есть еще одна беда, нарушающая локализацию звука. Описывая свои ощущения, авторы статей часто называют это безобразие следующим словосочетанием...

Зажатый звук

На слух это воспринимается так, как будто звук намертво застрял внутри колонок и отказывается выбираться наружу. Чем бы не была вызвана эта ситуация, причина – маленький динамический диапазон, а точнее, недостаточная разрешающая способность системы. Дело в том, что расположение источника звука в пространстве по призвукам мы отличаем по уровню реверберации. Следовательно, чтобы правильно локализовать в пространстве источник звука, система должна уметь четко прорисовывать мельчайшие детали – как звучание инструмента отразилось от виртуальных стен виртуальной сцены. Понятно, что если система не справляется с мельчайшими деталями, звук в принципе не может выйти наружу.

Причины дефекта могут быть разными. Недостаточная чувствительность динамика, слишком тяжелый диффузор, неправильно спроектированный корпус. В активных мультимедийных системах самая распространенная причина зажатости звука – недостаточная мощность встроенного усилителя. Из-за этого динамики просто не могут ни как следует раскачаться, ни создать достаточного звукового давления для целостной звуковой панорамы, и результат вам знаком – жалкие обрывки панорамы сиротливо колышутся по бокам монитора.

В противоположность зажатости звук может быть ярким и острым. Такое случается, когда к динамикам подводится номинальная мощность. А вот причиной тусклого и невнятного звучания на номинальной мощности и

при правильной расстановке колонок, как правило, является провал АЧХ.

Итак, если ящичные призвуки замаскированы или отсутствуют, а звук не зажат, мы получаем почти полную панораму. "Почти" потому, что мы еще не рассмотрели одну вещь.

Глубина звуковой сцены

Проще говоря, имеется в виду позиционирование звука на прямой от вас до колонок. Если нет глубины, вы сможете только определить, справа или слева идет звук, а вот дальше он от вас или ближе – уже нет. Для передачи глубины требуется еще большая разрешающая способность системы, особенно в районе 8–12 кГц. К тому же, для того, чтобы создать ощущение пространства, в котором происходит действие или играет музыка, необходимо качественное воспроизведение самых высоких частот (от 12 кГц и выше). К сожалению, если динамик не может грамотно воспроизвести этот диапазон, наладить звучание системы доработкой уже невозможно.

Коль скоро мы заговорили о высоких частотах, перейдем от панорамы именно к ним. Точнее, к тому, что субъективно воспринимается как самые верха. И для начала выясним, что же это такое.

Песок на высоких частотах

Песком называют искажения на самых высоких частотах. Колокольчики, самые высоко звучащие тарелки, словом, звуки самой верхней отчетливо слышимой части звукового диапазона. Искажения любого рода: гармонические, интермодуляционные, амплитудно-частотные перепады в этой части диапазона (в районе 8–12 кГц), – воспринимаются как посторонний шорох. Это и есть тот самый песок. Обычно это вызывает ощутимый дискомфорт.

Если же эта часть диапазона воспроизводится чисто, и к тому же АЧХ приподнята на 1–1,5 дБ, то звучание высоких воспринимается как очень чистое и прозрачное. А если задрана другая часть высоких, точнее, средне-высоких (от 6 до 8 кГц), то наоборот, эффект получается неприятный. В этой части звучат, в основном, медные ударные инструменты, и если в этой части АЧХ попадает пик, получается ощущение металлических высоких

частот и жесткого металлического звучания всей системы.

Идем по частотному диапазону дальше, вниз. Ниже, начиная с пяти тысяч герц, начинается наиболее критичный диапазон, на котором искажения максимально ощутимы. И, наверное, самое неприятное звучание средних частот дает нижеописанный эффект.

Криклявая, визгливая акустика

Причина визгливого звучания – акцентированный подъем АЧХ или сильно сдобранный искажениями участок средних частот в районе 2700 Гц. Дело в том, что детский крик находится примерно в этой части диапазона, и акцентированный участок АЧХ просто режет уши. Поскольку такая реакция "вшита" нам в психику, при использовании криклявой акустики возникает неприятное состояние нервного напряжения, а звучание системы неявно ассоциируется с криком. Кстати, по той же причине (детский крик) столь неприятно и раздражающе воспринимаются на слух нечетные гармоники, особенно пятая и седьмая.

Мясо

Нередко говорят, что такой-то системе не хватает "мяса". Что это означает, думаем, более-менее интуитивно понятно. Речь идет о нижней части спектра звучания гитар, о бас-гитаре и о большинстве ударных. Источник живительного "мяса", столь необходимого, чтобы как следует поколбаситься, – мидбасовая часть частотного диапазона, в районе 100–400 Гц. Тракт может быть до блеска вычищен от нелинейных искажений и шумов, акустика будет звучать идеально, но многие композиции не доставят радости именно потому, что мало "мяса". И немало слушателей, особенно любителей современных стилей, отдадут предпочтение системе, которая хотя и будет неправильно передавать задуманную исполнителями картину, но зато даст как следует отвести душу.

"Мясная" система – та, у которой акцентирован мидбас. Причем даже излишне акцентирован за счет подъема и / или за счет того, что остальная часть диапазона воспроизводится с большим количеством искажений.

Но в дополнение к мясу, чтобы колонки давали хороший расколбашивающий эффект, нужна хорошая энергетика.

Энергетика

Много мидбаса – это, конечно, хорошо, но нужно, чтобы он еще и энергично звучал. Чтобы бас-гитара была четкой, а не расплывалась в пространстве. Чтобы ударные звучали четко, и удар был упругим, как теннисный мячик. Чтобы, наконец, на хорошей громкости ударник дружески похлопывал слушателя под диафрагму.

Само собой, для четкого звука нужен грамотно сделанный динамик, с достаточно легким диффузором и достаточно мощным магнитом. Динамик должен быстро и полностью реагировать на электрический импульс. Если этого нет, или электрический импульс нарастает слишком медленно, страдает абсолютно вся микродинамика (детальность звуковой картины во всем диапазоне).

Если же четкость отсутствует именно в "мясном" диапазоне, виноватым обычно оказывается усилитель. Если точнее – стоящие на выходе с блока питания конденсаторы. Недостаточная емкость приводит к тому, что электрический импульс оказывается слишком слабым, и четкого баса не получается.

Атака

Еще один термин, касающийся четкости звука. Моментом атаки называются первые несколько долей секунды звучания инструмента, сэмпла или просто звука. Именно в самом начале звучания мы определяем тембр инструмента и его местоположение в пространстве. В остальное время звучания мы воспринимаем в основном громкость. Для хорошей атаки нужен хороший ток нарастания усилителя и хорошие импульсные характеристики динамика, плюс грамотно сконструированный корпус, поддерживающий динамик сзади. Словом, вся система должна быть сконструирована очень качественно. Поэтому среди low-end-, да даже и middle-end-систем очень трудно найти образцы с хорошей атакой и соответствующей микродинамикой.

Ну все, хватит. Ваш мозговой тракт, наверное, уже полон информации. А чтобы все эти определения всосались в кровь, попробуйте оценить вашу акустику, исходя из этих терминов. Уверен, что тогда вы запомните не только термины, но и волевым усилием услышите от акустики много интересного. ■

Даешь гуманитарный подход!

А вот еще пара аргументов в пользу гуманитарного подхода. Первый – это то, что в звуке есть нюансы, не учтенные технарями. В свое время многие очень уважаемые люди с пеной у рта доказывали, что провода, если они имеют равномерное сопротивление, никак не могут влиять на звук, и все, что слышат "слухачи", – плод разыгравшегося воображения. Но сейчас можно точно сказать, что эти уважаемые люди заблуждались. Они не учитывали, что кроме сопротивления провода имеют собственную емкость и индуктивность.

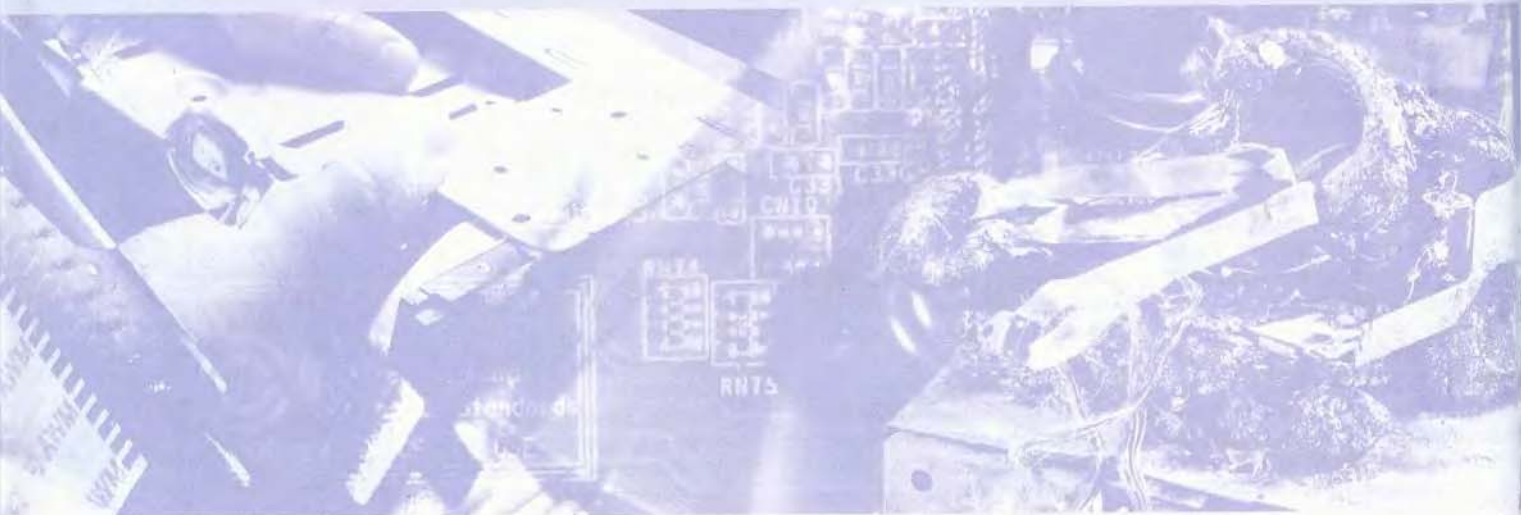
А во-вторых, к некоторым деталям звука человеческое ухо имеет феноменальную чувствительность. Например, нечетные гармоники (как раз те, которые активно генерируют дети, когда ревут) ухо способно воспринимать даже тогда, когда они звучат на 100 дБ (!!!) ниже основного тона. Поэтому измерительное оборудование для оценки таких и некоторых других нюансов производства предпочитают не закупать из-за огромной цены. Дешевле нанять эксперта-слухача, который к тому же поможет составить представление о том, как воспримет новую систему публика. В конечном счете, ведь никого не интересуют параметры системы, которая неприятна на слух.

Благодарность

Благодарим технический консалтинг FLab за предоставленные материалы и помощь в подготовке материала.



Александр Енин
minievil@yandex.ru



В ожидании второго пришествия...

Feedback

Проект "Народный глюк" продолжается. Если вы встретились с каким-нибудь глюком и сами либо с чьей-то помощью победили его, пожалуйста, не считайте за труд написать об этом письмом 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.



Назгул
nazgulishe@mail.ru

О черном экране после установки детонаторов

Q Купил мать EPoX 8K3A на VIA KT333 и процессор Athlon XP 1700 Thoroughbred. Для тестирования взял корпус с блоком питания PowerMan 300 Вт, 256 Мб DDR PC2100 (тестилась отдельно); поставил рабочую видяху GeForce2 MX400. Поставил Windows 98SE русская версия, потом сразу VIA 4-in-1 и старенький "детонатор". После перезагрузки выпал черный экран вместо Рабочего стола (сам процесс загрузки идет нормально). Мучался. Долго. Менял "детонаторы", рылся в BIOS, ставил дрова ручками, менял видюху на TNT2 (та же картина)... Навскидку можно говорить о глюкавой матери, но ехать в сервис, не разобравшись до конца, не хочу.

A Погодите куда-то ехать, глюк вполне может быть софтовым. На вашем месте я бы сначала загрузил в BIOS установки по умолчанию, затем в DOS оттестировал бы память. Если все нормально, то переустановите систему, причем VIA 4-in-1 поставьте в normal mode, а не в turbo. Желательно обновить версию. Если все хорошо, то поставьте новый "детонатор". Ну, а если это не поможет, тогда уже придется ехать в сервис со

всеми железками. Пусть сервисмены сами разбираются, что именно глючит. Но все-таки есть ощущение, что глюк вовсе не имеет отношения к железу.

Неверное определение диска на 60 Гб

Q Мне принесли винчестер Maxtor MX6L060J3. Как видно из маркировки, его объем 60 Гб. У меня материнская плата ASUS CUSL2-C i815E. BIOS на материнке: Award Medallion BIOS v6.0 ASUS CUSL2-C ACPI BIOS Revision 1014 beta 001 от 09/20/2002. При автоопределении его Primary Slave в параметре Maximum LBA Capacity показывается только 33 834 Мб... Однако после загрузки ОС (Windows 2000 Pro русская версия SP2), по данным Проводника и других файловых менеджеров, винт определен как 54 Гб. Я начал на него копирование файлов из местной локальной сети (у меня Quantum Fireball 8,4 Гб), после заполнения диска 30 гигами было выдано сообщение об ошибке. Я так понимаю, больший объем просто не поддерживается данной версией BIOS. Но он же очень свежий!!! На сайте производителя я не нашел более чего-то нового для своей платы. Как мне быть??? Неужели, поможет только разбиение на логические диски по 30 Гб??? Не хочется!

A Да, этой версией BIOS действительно снимается ограничение 32 Гб, так что дело не в ней. Я вам очень советую поиграть с позициями джампера на винчестере: Master, Slave, Cable Select. Несмотря на странность этого совета, смена позиции винчестера очень часто помогает от подобных проблем.

Ждать или не ждать?

Q Конфигурация: Intel Celeron 1,2 ГГц FCPGA; материнка Gigabyte 60XT Intel 815EP; видюха GeForce2 MX400 64 Мб AGP 4x; винт Fujitsu MPF3102AT; память PC133 256 Мб. В настоящий момент имеется некоторое количество денег, достаточное, чтобы поменять карточку, например, на GeForce4 Ti4200 4x - 8x или сопоставимую по цене. Собираюсь в отдаленной (6-12 месяцев) перспективе перейти на платформу P4 (с заменой системного блока, матери, жесткого диска, процессора). Стоит ли менять видео сейчас? Насколько выиграю в производительности, и на долго ли хватит возможностей Ti4200? Или плюнуть на все и копить денег на отдаленный upgrade?

A Во-первых, подход "чуть-чуть подождать, а потом..." применительно к компьютерной индустрии не совсем правильный. Ждать стоит лишь в случае, если

ожидаемая вещь – нечто революционное. Во-вторых, GeForce4 Ti4200 – прекрасная быстрая карта (тесты ее у нас были много раз), а вот на сколько вам ее хватит, сказать просто невозможно по той простой причине, что мне неизвестен список ваших задач и требований к видеоподсистеме. Насколько вы выиграете в скорости, вы сможете узнать из наших тестов видеокарт, которые неоднократно проводились. Но можно с уверенностью сказать, что выигрыш будет. Вердикт – меняйте. С будущей конфигурацией ваша видюха прекрасно уживается.

А всем тем, кто задает подобные вопросы, хочу еще раз напомнить, что для ответов на них крайне желательно знать хотя бы примерный круг используемых вами приложений, а также ваше обычное рабочее и игровое разрешение экрана. Без этих данных ни о каких точных ответах говорить не приходится.

Как почистить головку Canon?

Q У меня струйник Canon s200. Покупался год назад, когда он еще только появился. В комплект шел картридж черный

+ цвет BCI-24 (такие чернила, на сколько я знаю, только у s200 и s300). Маленькая чернильница рассчитана всего на 90 страниц, поэтому буквально за пару недель черный благополучно закончился.

А в продаже найти в Киеве тогда чернила или картридж BCI-24 не получилось. Поэтому пришлось на свой страх и риск заправлять BCI-20 (чего делать не советовали). Ну, вначале печатало нормально, разницы не заметил, потом начались сдвигаться некоторые строки, а прямые линии печатались только на высоком качестве.

Прошло время (чернильница периодически заправлялась "чужими" чернилами), появились дешевые чернильницы под s200 и s300. Купил, поставил, в печати ничего не изменилось. Но через пару недель принтер ничего не хочет печатать (не помогла многократная замена и установка новых нормальных чернильниц BCI-24 и очистка сопел). Вариант глюков с дровами тоже исключен.

Что с принтером, и как его спасти. Покупка картриджа с "головкой" стоит ~\$50. Можно ли почистить головку и чем? И как?

A Вообще говоря, крайне плохо было бы все-таки описать, в чем именно заключается "не хочет печатать" – возможно, дело совсем не в засоре головки. Поскольку вы не описали этого, отвечаю только на последнюю часть вопроса.

Мылть головку можно, причем совершенно разными способами: начиная от простого вымачивания в теплой воде и заканчивая применением специальных жутко едких промывочных жидкостей (они есть на любом компьютерном развале).

Рекомендую взять на заметку и такой вариант: в каждом техническом ВУЗе есть ванны для ультразвуковой чистки, и в этих ультразвуковых ваннах вся грязь из головок вымывается просто отлично. Стоит это недорого (от извечной российской поллитровой валюты до 10 долларов США – как договоритесь) и никаких рукоприкладств не требует. Так что идите в ближайший киевский ВУЗ и ищите ультразвуковую ванну.

Если же это по каким-то причинам невозможно, то купите какую-нибудь промывочную жидкость и следуйте инструкциям на ее упаковке. ■

DataFile

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте - conf.computery.ru/cgi-bin/conference - по-прежнему живут иглохвост-проньера по прозвищу "модератор", а также куча другого квалифицированного народа, которые с радостью ответят на все ваши самые сокровенные вопросы по железу. Если же вы недолюбливаете конференции и / или желаете задать свой вопрос лично модератору, то милости просим: support@computery.ru. Пожалуйста, имейте в виду, что для техподдержки используется только этот ящик, но никак не upgrade@computery.ru. Вопросы по опубликованному в журнале материалам лучше всего задавать авторам оных.

MEIJIN™

5 ПРИЧИН

купить технику в фирме Meijin

1. ЧЕСТНЫЕ ЦЕНЫ НА РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИЙ ТОВАР

Вы покупаете именно то, что описано и изображено в рекламе по заявленной цене. Более 100 готовых конфигураций компьютеров в наличии, сборка на заказ. 4000 наименований товаров и услуг, из них 1500 наименований товаров на витринах.

2. ВЫСОЧАЙШИЙ УРОВЕНЬ СЕРВИСА

Полная гарантия на системный блок 2 года. Гарантийное обслуживание компьютеров с бесплатным выездом к клиенту. Круглосуточная горячая линия технической поддержки 727-1224

3. ПОКУПКА НЕ ВЫХОДЯ ИЗ ДОМА ИЛИ ОФИСА

У нас можно оформить покупку по телефону, e-mail или через интернет-магазин. Резервирование, сборка компьютера по индивидуальному проекту.

4. ОПЛАТА ПО ФАКТУ ДОСТАВКИ В ЛЮБОЙ ВАЛЮТЕ

Доставка покупок от 200\$ бесплатно. Прием оплаты в ДОЛЛАРАХ и ЕВРО через операционную кассу или по факту доставки.

5. РЕАЛЬНАЯ ЭКОНОМИЯ 5% ПРИ ОПЛАТЕ

Наши клиенты при оплате товара через операционную кассу не платят налог с продаж.

5% СКИДКА
предъявителю
цены указаны с учетом скидки

Цены на 05.03.2003



для УЧЕБЫ и ОТДЫХА

Для создания и обработки текстов, таблиц, графиков, работы с энциклопедиями и обучающими программами, печати цветных документов и фотографий, виртуальных и сетевых игр, прослушивания музыки, работы в Интернет и с электронной почтой.

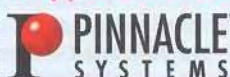
Intel® Celeron™ 1.70 GHz/ 256M
HDD 30GB/ CD-ROM/ SB/ FDD 3.5
Fax-modem 56K/ Net/ CASE ATX

Монитор 17", плоский экран **взнос в кредит 6 252**
Принтер струйный, цветной **19 799**
Колонки активные
Клавиатура
Мышь+Коврик **руб**

ПРИНТЕР+ СКАНЕР+КОПИР
Lexmark X75 **взнос в кредит 2 156**
6 825
руб

DVD-ПЛЕЕР
Xoro HSD-303 **руб 6 468**

для ВИДЕОМОНТАЖА



- удовольствие от творчества
- есть что показать друзьям
- отличный инструмент для работы

Для цифрового видео- и фотомонтажа, создания и записи видеороликов и альбомов на CD, просмотра DVD на мониторе или телевизоре, прослушивания музыки Audio CD, MP3 с Dolby Digital, современных игр и выхода в Интернет. Возможность подключения до 6 колонок. Предустановлена и настроена ОС Windows XP.

Intel® Pentium® 4 2.00 GHz/ 256M/ HDD 60GB
64M GeForce 4MX-440 TV-Out/ CDRW+DVD/ SB 5.1 Live DVD
FDD 3.5/ Fax-modem 56K/ CASE ATX/ Windows XP
Карта видеомонтажа Pinnacle Studio DV

Монитор 15", жидкокристаллический **взнос в кредит 12 615**
Колонки активные
Клавиатура
Мышь + Коврик **руб 39 949**
Интернет карта

15" ЖК МОНИТОР
ACER AL 512
со встроенной акустикой **взнос в кредит 3 653**
руб 11 999

ЦИФРОВАЯ ВИДЕОКАМЕРА
Panasonic NV-DS30EN, miniDV
цветной ЖК экран 2.5" **взнос в кредит 6 106**
руб 19 338

727-1222 (многоканальный)
ст.м. «Дмитровская», ул. Руставели, д.1.
режим работы: с 10 до 20, вс. до 18
интернет-магазин **www.meijin.ru**
info@meijin.ru

software

Редактор раздела: Алена Приказчикова lmf@computery.ru

И едет быстро, и чинится легко

26 февраля сего года в офисе представительства фирмы Microsoft в городе Москва собрался народ, чтобы послушать рассказ про ожидаемую всеми поклонниками продукции вышеназванной фирмы операционную систему ОС Windows Server 2003. Учитывая то, что в общей стоимости владения программным продуктом все больший удельный вес получают расходы на эксплуатацию, снижение затрат достигается благодаря упрощению таких средств управления безопасностью, как списки управления доступом, диспетчер учетных данных и инфраструктура открытых ключей. При этом достигается и вторая поставленная разработчиком цель - даже не слишком квалифицированный администратор может грамотно настроить этот сервер, поскольку имеется возможность выполнять практически любое действие по настройке при помощи Мастера (Wizard). Основной технологией шифрования и дешифрования файлов, хранящихся на дисковых томах NTFS, является EFS. Таким образом, открыть защищенный файл и работать с ним может только



тот, кто его зашифровал. Услуги сертификации включены в основную операционную систему, позволяющую предприятию действовать как собственный центр сертификации (CA), выдавая цифровые сертификаты и управляя ими. При этом автоматическое получение и обновление сертификатов с их последующей регистрацией дает пользователям масштаба предприятия дополнительный уровень проверки подлинности, при этом значительно упрощая управление безопасностью.

Операционная система прекрасно работает в получающих все более широкое распространение беспроводных локальных сетях. Пользователи таких сетей могут теперь не опасаться возможного перехвата сообщений, поскольку их защита основана на протоколе IEEE 802.1X, а благодаря таким средствам безопасности, как файловая система EFS, службы сертификации и автоматическая подача заявок смарт-карт, упрощается защита всего спектра устройств. В архитектуру Internet Information

Services (IIS) 6.0 были внесены изменения, позволяющие снизить риск возможной атаки за счет ограничения доступа к сетевым ресурсам: рабочие процессы могут использовать для запуска приложений учетную запись пользователя, обладающего ограниченными правами. Разработчики системы несколько изменили настройки по умолчанию. Теперь IIS 6.0 находится в выключенном состоянии, в настройках Internet Explorer в Windows Server 2003 по умолчанию установлен высокий уровень безопасности, и усиленная система парольной защиты не позволяет удаленным пользователям входить в систему, используя учетные записи с пустым паролем.

И напоследок фирма Microsoft в очередной раз продемонстрировала заботу о пользователях (разумеется, легальных) своих систем. Учитывая то, что некоторые трудности, связанные с переходом с уже потерявших актуальность Windows NT и Windows 2000 на Windows Server 2003, могут послужить препятствием для этого перехода, разработана целая система помощи мигрантам.

Netscape нас покинул

Из всех браузеров, которые претендуют на значительную долю рынка, Netscape является, пожалуй, самым неудачным проектом. Если пресловутый Internet Explorer прочно обосновался на машинах не слишком привередливых пользователей (то есть на большинстве компьютеров), а "самый быстрый в мире браузер" потихоньку превратился чуть ли не в культ и особо не стремится вырваться за круг своих давних поклонников, то Netscape Navigator не может похвалиться

ни тем, ни другим. Тот момент, когда "Навигатор" мог еще стать браузером по умолчанию для сторонников свободного софта, также безнадежно упущен, поскольку там уже царит такая же свободная Mozilla. Поэтому компания AOL, которой и принадлежат в настоящее время все права на этот некогда подающий большие надежды браузер, объявила о постепенном сворачивании проекта; новых релизов браузера не будет. Источник: www.mozillanews.org

Предусмотрительность

Безрассуден тот пользователь, который не имеет на своей машине хотя бы одну программу, предназначенную для резервного копирования. Некоторые особо предусмотрительные граждане считают, что таких программ должно быть две или даже три. Если для того, чтобы чувствовать себя сухо и комфортно, вам необходима хорошая программа для организации резервного копирования системы, то обратите внимание на Argentum Backup, новый релиз которой уже лежит

на сайте разработчика. Основным достоинством этой программы является ее привязка к пользовательскому софту - она содержит набор образцов для быстрого сохранения установок оболочки Windows, сообщений электронной почты, адресной книги и базы данных ICQ. В новой версии реализована улучшенная поддержка Microsoft Outlook и введены новые условия лицензирования. Скачать ее можно с адреса: www.argentuma.com/ab.exe. Источник: www.argentuma.com

Не надейся на память

Самое неприятное в парольной защите – это даже не то, что злые хакеры узнают пароль и то, что им вовсе не предназначалось. Самое неприятное заключается в том, что пароль можно просто забыть. Вот уж, обидно, так обидно. Для предотвращения этой неприятности в ход идет все: от приклеенных на монитор бумажек (которые непременно пропадут после очередной генеральной уборки) до текстового файла в папке "Мои документы" (который будет непременно стерт по ошибке). Но есть и действительно надежные и правильные средства, одним из которых является программа Personal Passworded, очередная версия которой под номером 3.3 уже ждет всех желающих на сайте разработчика.

Программа представляет из себя не просто персональный хранитель паролей, а полнофункциональный инструментальный, в котором содержится все, что нужно пользователю, использующему много разных паролей: надеж-



ный алгоритм шифрования, генератор паролей, настраиваемая структура, поддержка нескольких языков, а также защищенного паролем эккаунта для каждого пользователя. У программы только два недостатка. Во-первых, для того, чтобы ей пользоваться, надо расстаться с двумя сотнями рублей. А во-вторых, один пароль вам все-таки придется запоминать. Утилита лежит по адресу: www.dvasoft.com/files/ppsetup.exe.

Источник: www.dvasoft.com

Работай за чашкой чаю

Обновилась программа TEA – text editor, разработчиком которой является наш старый друг Петр 'Roxton' Семилетов. Эта программа представляет из себя просто очень хороший текстовый редактор.

Этот редактор может работать с кодировками Windows CP-1251, DOS 866, KOI8-R, Unicode, Mac, ISO 8859-5 и translit. В нем реализована подсветка синтаксиса для языков HTML, C, C++, Object Pascal (Delphi, Kylix), JavaScript, Perl, SQL и Visual Basic Script.

Также редактор хорошо оснащен специальными утилитами для веб-дизайнера.

В качестве главного новшества хочется отметить существенное облегчение работы с кодировкой KOI8-R, которая пока является стандартом де-факто для веб-дизайнеров. Полный список изменений достаточно обширен, и познакомиться с ним можно на www.roxton.kiev.ua/tea. А скачать саму программу можно с www.roxton.kiev.ua/tea/down.html.

Источник: www.roxton.kiev.ua



Лицензия для пингвина

Конечно, массовый потребитель обладает очень большими финансовыми возможностями. Кроме того, этому самому потребителю можно впарить практически все, надо только убедить его в том, что ему нужно именно это. Однако солидные производители по-прежнему предпочитают основательные государственные заказы. Но для их получения уже не надо оплачивать рекламное время популярных телевизионных каналов, надо стремиться к достижению настоящего качества и подтвердить это качество соответствующим сертификатом. Один из самых уважаемых сертификатов в компьютерном мире – это сертификат на соответствие

требованиям стандарта Common Criteria. Сам стандарт разработан Национальным институтом по стандартам США (NIST) и признается, помимо самих США, еще тринадцатью странами (Россия в их число не входит). Недавно целых три компании заявили о своем намерении получить этот сертификат для своих программных продуктов. Компании Red Hat и Oracle намерены подвергнуть испытанию Red Hat Linux Advanced Server и программы от Oracle, которые работают на этом сервере. А также компания IBM, чей интерес к системе Linux довольно высок, планирует сертифицировать ряд своих решений. Источник: news.com.com

Теперь Mars

Чистить свой диск от всякого хлама, который имеет обыкновение скапливаться в исключительно короткие сроки, приходится любому пользователю системы Windows, конечно, если он не предпочитает всем методам лечения обыкновенную переустановку с предварительным форматированием диска. И вряд ли будет большой ошибкой предположить, что для этих целей подавляющее большинство грамотных пользователей давно уже облюбовали программу под характерным названием WinCleaner. Спешу сообщить, что такой программы больше не существует. Правда, взамен коллектив разработчиков предлагает использовать программу Mars WinCleaner. Собственно, новая программа является ни чем иным, как существенно обновленной версией старой. По сравнению с WinCleaner, Mars WinCleaner обладает рядом достоинств. Например, теперь можно просто кликнуть на иконку в трее и узнать, сколько файлов можно безболезненно удалить. Также появилась возможность добавлять пользовательские предустановки чистки. И наконец, авторы все же решили исправить одну досадную ошибку, связанную с тем, что при закрытии окна пользовательских настроек все имеющиеся данные терялись.

Скачать эту программу можно с адреса: www.mars-soft.com/files/WinCleaner16.exe.

Источник: www.mars-soft.com

Измени все



Даже очень приличная по содержанию коллекция музыкальных файлов не может радовать владельца, если половина файлов из этой коллекции имеют формат MP3, а остальное состоит из винегрета, включающего и Ogg, и WAV, и WMA. Разумеется, что рано или поздно возникает желание привести все это хозяйство к общему знаменателю. А стало быть, надо искать конвертер. Воспользуйтесь программой Blaze MediaConvert, новая версия которой под номером 2.0 уже ждет вас на сайте разработчика. Программа умеет практически все, что относится к ее прямым обязанностям, достаточно только взглянуть на список поддерживаемых форматов. Вот лишь небольшая часть этого списка: CD, MP3, WMA, WAV, AVI, MPEG, FLIC, BMP, GIF, DICOM, ICO, JPEG, PCX, PNG, PSD, SGI, TGA и WMF. Скачать ее можно с адреса: mystikmedia.com/setup_bmc.exe. Источник: mediacorevert.mystikmedia.com

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

Деловые "сидиромы"

CD-интерфейс для любых целей

Настройки кириллицы

Если вы внесли изменения в реестр для того, чтобы в любимом Photoshop корректно отображались шрифты для кириллицы, вас поджидает неприятный сюрприз. Несмотря на то, что в окне вашего проекта русский шрифт показывается правильно, на другой машине, где такие изменения реестра сделаны не были, кириллица превратится в кракозябры-иероглифы. На всякий случай проверьте следующие секции реестра: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Control\Nls\CodePage и HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet002\Control\Nls\CodePage. Значения параметров, начиная с 1250 по 1258, должны иметь оригинальные значения (часто изменяют значения параметров 1250 и 1252 на 1251). Если эта работа для вас является сложной, загрузите файл для корректировки этих параметров: www.hot.ee/autoplay/codepage_clear.zip. При запуске этого файла все необходимые изменения реестра будут сделаны просто и легко. На взгляд автора, для работы с кириллицей лучше всего подходят шрифты Arial, Verdana и MS Sans Serif. Последний встречается не во всех системах, зато первые два имеются практически в каждой версии Windows.



Евгений Яворских
avst@hotmail.ee

Наверняка и вам знакома такая ситуация: несколько месяцев ждешь финального релиза какой-либо программы, затем трастишь деньги на прокачку полутора десятка мегабайт трафика и... испытываешь чувство досады, переходящее в раздражительность, так как получаешь абсолютно не то, что хотел увидеть. Новый и совершенно невнятный интерфейс; многие опции, которые открывались не глядя, перекочевали непонятно куда, да и вообще, – все не понравилось.

Затем, успокоившись, время от времени возвращаешься к новинке и в конечном итоге убеждаешься в том, что первое мимолетное впечатление не всегда является истинным, поскольку разработчики даром свой хлеб не едят и в новую версию программы заложили несколько иные возможности, нежели имелись в версии предыдущей. Понемногу разобравшись с новинкой, начинаешь понимать, что те пресловутые мегабайты входящего трафика окупятся сторицей.

Именно так и было, когда автор наконец-то раздобыл финальный релиз описываемой программы.

AutoPlay Media Studio 4.0

Автора вполне устраивала и предыдущая версия, которая называлась AutoPlay Menu Studio 3.0. За пару лет работы с этим приложением многие приемы были доведены до автоматизма, да и русификатор к старой программе был сделан на совесть. Волей-неволей я буду упоминать версию предыдущую, чтобы показать новые, более продвинутые и мощные возможности версии новой. А рассказом об этом приложении я хотел бы продолжить цикл материалов, посвященных программам для создания CD-интерфейсов для различных целей.

Для начала представлю список возможностей программы: – создание окон интерфейса с традиционным заголовком и без



такового. В новой версии добавлена возможность перемещения окна без заголовка в любое место экрана;

– создание окон произвольной формы с использованием масок (эта возможность также появилась в новой версии). Какой широкий простор для фантазии, согласитесь;

– внедрение на страницу видеофайлов (AVI, MPEG) с интерфейсом плеера, флэш-роликов, окон для просмотра HTML-страниц, а также текстовых полей с полосой скроллинга;

– сплэш-картинка при запуске скомпилированного приложения и рисунок, появляющийся при закрытии интерфейса (по желанию пользователя);

– вариант просмотра приложения в режиме Full Screen;

– огромное количество действий, которые можно назначить для различных событий – будь то щелчок кнопкой мыши, наведение курсора или запуск страницы. Также определенному событию можно назначить изменения параметров ini-файлов, добавление, изменение или удаление ключей реестра;

– скрытие и показ объектов при наведении курсора;

– возможность изменения размеров графических файлов непосредственно в окне проекта;

– встроенная библиотека образов проекта и звуковых сэмплов;

– поддержка XML и VB-скриптов. При запуске программа предлагает на выбор массу шаблонов для проектов самых разных направлений: инсталляторы софта, визитные карточки компаний, MP3-плееры и видеопособия. Можно создать и свой проект, что называется, с нуля.

Коль скоро мы поставили задачу рассмотреть возможности AutoPlay Media Studio наиболее полно (в рамках отпущенной журнальной площади), то постараемся максимально усложнить задачу и попробуем сделать проект с окном произвольной формы, где будут содержаться страницы с видеороликом, флэш-анимацией, текстовыми полями с кириллическим шрифтом (набить английский текст не составит труда), MP3-сборником и окном для просмотра HTML-страниц. Совсем, как в предыдущем материале, посвященном программе ArtixMedia Menu Studio.

Но, учитывая продвинутость сегодняшней программы, кроме всего прочего мы постараемся добавить на странице объекты, которые будут показываться только при наведении курсора на ту или иную ссылку. Также запуск нашего проекта будет предваряться показом какой-либо

картинки (сплэш-заставки). То же самое будет наблюдаться и при закрытии приложения. Уже интереснее, не так ли? Автор постарался сделать небольшой образец, архив с которым можно загрузить отсюда: www.hot.ee/autoplay/project.zip (достаточно распаковать содержимое и запустить файл Autorun.exe).

Большая фантазия автора этих строк подсказала идею создания проекта с интерфейсом в виде прямоугольного окна с овальными углами и без титульного заголовка. Для каковой цели в графическом редакторе был нарисован "шедевр" размером 750 x 500 точек с резким контуром и скругленными углами (www.hot.ee/autoplay/main.png). Также был сделан своеобразный клон этого рисунка, рабочее поле которого было залито черным цветом (www.hot.ee/autoplay/mask.png). Для чего была сделана эта маска, станет ясно чуть ниже.

Создаем проект

В начале работы было предложено дать имя новому проекту, который по умолчанию расположился в директории X:\Documents and Settings\имя_юзера\Мои документы\AutoPlay Media Studio Projects. К слову сказать, при установке программы вы легко можете изменить путь к директории проектов.

В левой части главного окна располагаются три панели: панель объектов проекта – Project Bar, где показаны все объекты, расположенные на страницах проекта; панель Distribution Folder, в которой показывается директория содержимого проекта – Bar, и знакомая папка My Computer. По большому счету, последняя директория не нужна, и при помощи меню View можно отключить показ той или иной панели программы.

Для настройки параметров проекта следует щелкнуть правой кнопкой в поле, расположенном в правой части главного окна, и выбрать команду Project Settings. На вкладке General одноименного окна в секции Page Size следует выбрать размеры окна интерфейса проекта.

Теперь смотрите внимательно: если вам нужен заголовок окна интерфейса, не забудьте поставить галочку в переключателе Title Bar секции Window. В результате получится обычное прямоугольное окно с заголовком и кнопками выхода и минимизации. Переключатель Border

("Границы") включается по умолчанию, если пользователем выбран режим с заголовком.

Переключатель Full Screen позволит нашему творению запуститься в полноэкранном режиме, даже если размер окна интерфейса несколько меньше разрешения экрана.

Как мы уже договорились, наш путь будет наиболее сложным. Для создания окна произвольной формы активируем переключатель Page Size–Custom, где и проставим размеры созданного заранее рисунка для интерфейса: 750 x 550 точек.

Еще одна важная характеристика параметров проекта – папка, в которой будет располагаться дистрибутив нашего проекта. Создайте такую папку и поместите туда, допустим, необходимые дистрибутивы программ, HTML-страницы и MP3-файлы (мы же хотим сделать MP3-сборник?).

Не очень актуальная, но, тем не менее, весьма интересная возможность создания сплэш-заставки (картинки, которая будет появляться на некоторое время при запуске проекта) и рисунка, появляющегося на несколько секунд при закрытии окна проекта, реализуется при помощи команд секций Splash Screen и Credit Screen, расположенных в правой части окна Project Settings. Следует поставить галочки в переключателях Display at startup ("Показывать при запуске") и Display at shutdown ("Показывать при выходе") и при помощи кнопок обзора выбрать нужные рисунки. В списке Duration ("Время показа") следует задать временной интервал, в течение которого картинка будет явлена счастливому юзеру. Обратите внимание на то, что время показа задано в миллисекундах: например, 3000 мс будут означать всего лишь 3 секунды демонстрации заставки.

Свойства страницы

Но сначала займемся свойствами страницы. При помощи команды Page Properties контекстного меню и одноименного окна можно задать фон для заливки пустого пространства в полноэкранном режиме: выпадающий список Background Type > Type > параметры Solid (однотонная заливка) или Gradient (цветовой переход). Там же, в секции Windows > Title следует изменить название заголовка проекта. Даже если мы выберем окно произвольной формы, то, что вы впи-

шете в это поле, будет отражаться в панели задач Windows.

В качестве фонового рисунка мы используем наш графическую нетленку с овальными краями, для чего в списке Background Type > Type выберем параметр bitmap Image–Normal и при помощи кнопки обзора секции Image > Normal pane image file прикажем программе отображать в виде фона наш рисунок с овальными углами. Поддерживаются форматы BMP, JPG, PCX, PNG, TGA И TIF.

Окно произвольной формы

В главном окне отобразился рисунок с резким контуром рабочего поля и белым фоном по краям. Увы, контур будущего интерфейса располагается на обычном белом фоне, который никоим образом не хотелось бы видеть при запуске проекта. Есть страстное желание сделать прозрачным ненужный белый фон по краям рисунка. Вот здесь-то и пригодится маска черного цвета, о которой говорилось чуть выше.

В окне Project Settings в секции Transparent Window ("Прозрачное окно") ставим галочку в переключателе Use window transparency ("Использовать окно прозрачности") и при помощи кнопки обзора поля Transparent image file ("Файл прозрачной картинки") подсуем программе заранее созданный маску.

Затем в секции Transparent color при помощи кнопки с пипеткой Select color (откроется окно с рисунком нашей маски) выберем цвет, который будет прозрачным и не будет виден при запуске окна проекта: достаточно щелкнуть курсором в виде пипетки по белому фону нашей маски. Готово. В главном окне проекта ставший ненужным цвет отобразится в виде синих штриховых линий.

Конечно, можно было в качестве маски использовать сам оригинальный рисунок, но результаты не всегда радуют: по краям контура иногда (повторяю – иногда) можно заметить равные следы фона. Не всегда нужно делать маску с черным фоном, все зависит от конкретного рисунка произвольной формы.

Также можно сделать прозрачным какой-либо участок в рабочем пространстве интерфейса, все зависит от вашей фантазии. Но самое интересное в том, что на нашем рисунке имеется еще один участок бело-

About

На сайте компании IndigoRose, разработчика AutoPlay Media Studio 4.0, вас ждут 16 Мб дистрибутива 30-дневной полнофункциональной версии 4.0.0.3 (www.indigoroze.com/products/autoplay_media_studio1.php). Полноценность же обретается за дополнительные деньги – всего-то за 395 всем известных денежных единиц. Софтина нетребовательна, ей достаточно минимальных ресурсов: Windows 95, процессор Pentium 120 МГц и 32 Мб RAM. Ребята из IndigoRose будут рады предложить вам, кроме упомянутой программы, еще несколько своих продуктов:

◆ Setup Factory (www.indigoroze.com/products/setup_factory1.php) – программа для создания инсталляторов, интерфейс которых всем хорошо знаком. Думается, что разработчиком софта этот продукт хорошо известен. Ведь с его помощью можно не только создавать инсталляторы, но и распространять не только программы, но и файлы Macromedia flash, Java-апплеты и VB-скрипты. Дистрибутив программы весит 9,5 Мб; денег в формате USD требуется в количестве тех же 395 единиц.

◆ True Update (www.indigoroze.com/products/true_update1.php) – приложение для создания встроенной возможности динамического обновления ваших программ. Согласитесь, что такая примочка будет весьма полезной в хозяйстве, если только вы не страдаете патологической скупостью и готовы пожертвовать авторам этой программы все те же 395 долларов. Размер дистрибутива программы 5,7 Мб.

◆ Visual Patch (www.indigoroze.com/products/visual_patch1.php) – позволяет создавать файлы апдейта для приложений. Скачал обновление, запустил файл и наслаждайся новизной. Денег вам понадобится – угадайте сколько? – правильно, \$395 за 5 Мб.

Советы-полезняшки

Практически все объекты в программе можно свободно перемещать, а также изменять их размеры. Здесь работает тот же самый принцип, к которому привыкли все пользователи Windows, оно и понятно - зачем Америку изобретать. Захотели переместить объект - "захватите" его курсором и переместите; захотели изменить размер объекта - растяните его границы. Ничего сложного. В том случае, когда все установлено на своих местах, есть смысл закрепить объекты на месте при помощи команды Lock контекстного меню: зачастую при работе какой-либо объект случайно смещается со своего "насиженного" места, и приходится тратить время на точную подгонку бегунца. В панели объектов такой узник будет помечен пиктограммой в виде замка. На свободу означенный объект выпускается при помощи команды Unlock или двойным щелчком по пиктограмме замка. При составлении MP3-сборника очень удобно делать одну ссылку на альбом, а затем, щелкнув по ней, получить ниспадающий список композиций вместе со ссылкой, которая снова скроет список произведений. У автора в образце проекта на музыкальной странице так и сделано. Для составления фотоальбома наилучшим вариантом будет полноэкранный режим показа. Я бы сделал размер полного окна соответственно своему разрешению экрана (1024 x 768), дополнительно приказав программе создать фон того или иного цвета. Тогда на ПК с большим разрешением экрана показ будет в том же полном окне, но с фоном вместо пустых участков (пусть владельцы мониторов с разрешением 800 x 600 не злятся на автора - ваша видеокарта наверняка держит большее разрешение).

го цвета, он остался белым (как и было задумано) - сработала наша маска.

Первая страница

Первую страницу автор решил сделать с кнопочным меню, текстовыми ссылками для минимизации окна и выхода, а также с текстовым полем с полосой скроллинга и белым участком в нижней части окна, где будет отображаться скрытая текстовая информация (подсказки, реклама, да мало ли что можно скрыть).

В качестве кнопок было решено использовать заготовки программы: для этого пришлось вытащить из архива, располагающегося в папке X:\Program Files\AutoPlay Media Studio 4.0\Addins\Project Wizards\installer_masterpiece_630, три рисунка, которые будут выступать в роли трех фаз нажатия кнопки (повторю еще раз - это не более, чем пример).

Поскольку заготовки для кнопок представляют собой обычные графические файлы в формате PNG (поддерживаемые форматы те же, что и для фонового рисунка), то команда для внедрения графики на страницу очень проста: контекстное меню > Image (Ctrl+2) или одноименная команда в меню Object. Возможно, мнение автора и субъективно, но меню правой кнопки показалось мне намного удобнее.

В окне Image Object Properties, которое открывается по упомянутой команде, на вкладке Settings в секциях Normal Image ("Обычная картинка"), Mouse Over Image ("Картинка при наведении курсора") и Mouse Down Image ("Картинка при уходе курсора") при помощи кнопок обзора выбираем три составляющие части маркиз... извините, три части нашей будущей кнопки. Поскольку оригинальные картинки располагаются на черном фоне, придется убрать его уже знакомым нам методом - при помощи переключателя Transparent background ("Прозрачный фон") и кнопки Select color. В окне оригинальной картинке щелкаем пипеткой по участку черного фона, который тут же скроется от глаз людских.

На вкладке Attributes того же окна содержится информация о названии объекта, которое присвоила ему программа (секция Properties > Name). Посмотрите на панель объектов главного окна - там появилась наша кнопка под своим именем вида Image1. В секции Options > Tooltips text

желательно вписать содержимое всплывающей подсказки, которая будет появляться при наведении курсора на объект (в данном случае - на кнопку). Список Cursor позволяет выбрать 14 вариантов рисунка курсора будущего интерфейса. Причем к каждому объекту можно придумать свой курсор.

Секция Size > Position позволяет максимально точно расположить тот или иной объект на странице. Для того, чтобы не полагаться на весьма субъективную точность своих глаз, можно задать отображение макетной сетки: View > Grid. Более того, можно осуществить привязку объектов к линиям сетки: View > Snap to Grid.

Вкладка Caption - параметры текста, который можно вписать в рисунок кнопки. В секции Object Text > Message напишем название кнопки и при помощи кнопки Select Font зададим параметры для шрифта. Очень важно в окне настроек шрифта (если вы используете кириллицу) в списке Script выбрать параметр "Кириллица", это очень важно! Дело в том, что в противном случае вы получите полную абракадабру вместо родного и могучего. Более того, если проект создавался в среде Windows XP, и кириллический шрифт отображается у вас вполне корректно, то, будучи открытым в той же Windows 98, проект поведет себя крайне нецензурно и откажется показывать полноценную кириллицу. Более подробную информацию о настройках для правильного отображения русских шрифтов смотрите во врезках.

На вкладке Sounds можно выбрать звуковое сопровождение для событий наведения и щелчка курсора. По умолчанию программа уже позаботилась об этом, предлагая пару коротких звуков. Можно изменить эти параметры - в программу заложено большое количество звуковых сэмплов (X:\Program Files\AutoPlay Media Studio 4.0\Media Library\Sounds\Volume_1), а можно и вовсе убрать звуковые красоты (кнопка в виде ластика).

Действия по событию

Самая интересная и самая нужная вкладка Actions окна свойств объекта, будь то кнопка меню, текстовая ссылка или другой объект. На рассмотрении действий, которые будут происходить при каком-либо событии, мы остановимся более подробно

на примере нашей кнопки. Поскольку действий, которые можно назначить какому-либо событию, в программе содержится великое множество, и описание всех действий может занять площадь, гораздо большую, нежели эта статья, автор остановится только на тех действиях, которые имеются в образце проекта (см. ссылку выше).

Для начала познакомимся с несколькими основными действиями. На вкладке Actions окна свойств объекта (туда можно попасть, щелкнув правой кнопкой по нужному объекту, который тут же выделится) зайдём в первую группу Application, располагающуюся в поле Available Action. Дело в том, что само приложение, создаваемое в AutoPlay Media Studio, именуется словечком Application. Здесь нас будет интересовать параметр Exit ("Выход"). Достаточно выделить нужный объект, выбрав в поле Select an event to edit событие On Mouse Click ("При щелчке мыши"), и запустить команду Exit, чтобы приказать приложению закрывать самое себя при щелчке по данному объекту. В поле Commands, которое расположено чуть ниже списка Select an event to edit, отобразится тот факт, что данному событию назначена именно эта команда.

Никто не запрещает вам назначить это действие и при наведении курсора (хотя, зачем это нужно?) - достаточно выбрать параметр On Mouse Over.

Для одного события можно выбрать сколь угодно много действий. Нужно действие можно переместить в начало или убрать в конец списка команд при помощи стрелок, а можно вообще удалить ненужное действие.

Но, допустим, мы хотим при щелчке по кнопке перейти на другую страницу. Коль скоро так, то нам, безусловно, понадобятся действия, скрытые в группе Page ("Страница"). Открываем данную группу и выбираем команду Jump (я бы назвал это "Переходом"): двойной щелчок по имени этой команды откроет окно Action Properties > Page Jump, в ниспадающем списке которого находим название нужной страницы (например, страница Soft), после чего в списке Commands появится назначенное нами действие в виде команды Page.Jump ("soft"). Не беда, что у нас только одна страница - скоро мы с вами сделаем еще несколько. Зато теперь вы знаете,

как нужно делать ссылку для перехода на другую страницу.

Как видите, без применения какого-либо языка программирования в визуальной среде мы сделали несколько команд для нужных объектов при совершении определенного события – в нашем с вами случае при щелчке по объекту.

Клонируем кнопки

Продолжим работу с первой страницей проекта. Автор задумал сделать меню из пяти одинаковых кнопок с разными названиями, при этом не имея никакого желания совершать вышеописанные манипуляции для создания каждой кнопки. Воистину, лень является двигателем прогресса: правым мышным кликом выделяем кнопку и при помощи команд `Copy > Paste` контекстного меню клонируем необходимое количество кнопок. Правда, придется корректно выровнять кнопочки в поле страницы, но здесь на помощь придет макетная сетка и опции вкладки `Attributes` окна свойств объекта (команда `Object Properties` контекстного меню). Размер кнопок, как, впрочем, и любых графических объектов, можно изменять непосредственно в окне проекта.

Осталось лишь откорректировать параметры секции `Object Text > Message` вкладки `Caption` и назначить нужное действие (но можно и подождать, пока не будут созданы остальные страницы). Кнопочное меню в первом приближении готово.

Текстовые ссылки

Теперь (опять же, для примера) сделаем небольшие текстовые ссылки для минимизации окна и выхода из проекта: в нашем варианте это будут ссылки "Свернуть" и "Выход". Делается это таким образом: в контекстном меню (видите, какая это незаменимая штука?) выбираем команду `Text`, где в секции `Object Text > Message` (вкладка `Settings`) вписываем нужную информацию, выбираем цвет обычного текста и (если нужно) цвет текстовой ссылки, на который будет изменяться оригинальный цвет при наведении курсора (секция `Color`). При помощи кнопки `Select Font` (уже знакомо, обсуждали) зададим параметры шрифта, не забыв про кириллические параметры (список `Script`).

Следующие две вкладки – `Attributes` и `Sounds` – нам уже

знакомы, а вот на вкладке `Actions` опять остановимся чуть подробнее. Как уже говорилось, нам нужно задать действия в виде сворачивания окна для ссылки "Свернуть" и закрытия окна проекта для ссылки "Выход".

Коль скоро мы собрались назначать действия именно для "Окна" (для чего же еще?), придется в поле `Available Action` искать группу `Window` ("Окно"). Таковая располагается в самом конце списка групп. Для щелчка по ссылке "Свернуть" при помощи команды `Minimize` ("Минимизировать" или "Свернуть") назначаем нужное действие.

Теперь разберемся с командой для ссылки "Выход". Что вы сказали? Команда `Window > Close`? В смысле, для выхода из проекта? Совершенно верно, двойка вам, любезный. Двойка потому, что в этом случае мы будем закрывать не окно, а наше приложение, которое в программе именуется `Applications`. Следовательно, придется искать команду для выхода из этой самой `Applications`: чуть выше мы уже рассмотрели команду `Exit` в данной группе. Именно эта команда и совершит действие (я, товарищи, не побоюсь этого высокого слова – акт) по торжественному выходу из нашего проекта.

Для полного счастья сделаем еще одну текстовую ссылку для перехода с других страниц проекта в главное меню. Те же процедуры проделаем для ссылки "Меню", но действие мы назначим в виде перехода на первую страницу, в нашем образце она именуется `Page1`.

Для названия страницы была использована та же команда `Text`, но без изменения цвета, без звуков и действий, с курсором в виде обычной стрелки.

Будем считать, что создание навигационных объектов нами почти завершено. Сложно? А кому сейчас легко...

Текстовое поле

На той же главной странице было решено сделать поле, в котором будет содержаться довольно большой объем текстовой информации. Разумеется, не помешает и полоса прокрутки в этом поле. Здесь применимы две команды контекстного меню: `Text Box` и `List Box`. Различие в том, что для второго варианта в окне свойств добавлена вкладка `Actions`. Думается, особой нужды объяснять назначение последней вкладки не возникает.

Автор применил команду `Text Box`, поскольку было необходимо только отобразить текст и не более того. В окне свойств, на вкладке `Settings` в секции `Message` доступны опять же два варианта ввода текста: можно загрузить из файла во время показа страницы (`Load from file at run time`) или набить ручками нужный объем (или скопировать из буфера обмена) в поле `Specify now`. Если вы совсем уж ленивы, то при помощи кнопки `Import from file` (вполне знакомой) можно загрузить искомым фрагмент из текстового файла.

При использовании шрифта, отличного от используемого по умолчанию, поставьте галочку в переключателе `Use custom font` и задайте параметры для используемого шрифта (кнопка `Select font`). Правило для кириллицы остается неизменным (список `Script > кириллица`)!

В секции `Options` (думаю, что перевод не нужен) по умолчанию задействовано использование вертикальной полосы прокрутки и рельефных границ (`Sunken border`). Хотите границу в виде строгой тонкой рамки – оставьте только `Has border`. Можно добиться интересного эффекта, если отменить использование границ для текстового поля, сделав фон для текста того же цвета, что и фон участка страницы (`Background color`), где расположена текстовая информация (в упомянутом образце автор так и поступил). В результате на странице имеется кусок текста с полосой скроллинга. Но это исключительно дело вкуса и личных предпочтений, не более того.

Полученную область для текста, которая по умолчанию выделена, можно растягивать в любом направлении, подгоняя под нужный участок страницы.

Еще одно текстовое поле в виде горизонтальной узкой полосы можно создать при помощи команды `Edit Field`. Обратите внимание на переключатели `Single Line` и `Multiline` – вы сами легко встретитесь с этими параметрами. С такими полями мы еще столкнемся, когда будем располагать на странице серийные номера для программ.

На этом – пока все. В следующий раз мы поговорим о том, как клонировать страницы, скрывать информацию, устанавливать программы в нашем проекте, создавать флэш-анимацию и еще кое о чем весьма полезном. ■

Продолжение следует

Доброе слово о старой версии

Да, не было в старой версии 3.0 многих полезных нововведений, но интерфейс был намного проще, лишних, на взгляд автора, команд и действий тоже не было. Но отличный русификатор и демократичный размер дистрибутива позволяли закрыть глаза на отсутствие некоторых вещей. Так, например, запуск MP3-файла осуществлялся по одной-единственной команде `Play MP3`, и никакой дополнительной загрузки не требовалось.

Существует русификатор и для новой версии программы, но я бы и врагу не пожелал такой русификации – по некоторым перлам этого перевода жгучими слезами плачет раздел журнала `Mustdie`: гремучая смесь из английских и русских слов, причем над некоторыми идиомами можно думать ну очень долго!

Разработчики позаботились и о том, чтобы файлы проекта, созданные в версии 3.0, были совместимы с новой версией: достаточно зайти в меню `File > Import v3.0 Project` и выбрать свой антиквариат. Все в лучшем виде превратится в проект новой версии.

В ближайших номерах

Monkey Audio – это набор из четырех наиболее известных `lossless`-кодировщиков. Четыре бесплатных программы по цене одной. В комплекте – собственный кодек `Monkey Audio` и еще три аналогичных плюшки других разработчиков. Правда, версии дополнительных кодеров не самые новые, но если вы будете ими пользоваться, на сайты разработчиков придется таки зайти. А именно: за плагинами к `Winamp`, поскольку в комплект с "Обезьяной" включен только плагин для собственного кодировщика `Monkey Audio`.

Непараллельные миры



Алена Приказчикова
lmf@computery.ru

Updates

Alcohol 120% v1.4.1.221

◆ www.alcohol-software.com
Обновилась программа для создания виртуальных дисков. Наверное, самый удобный и наиболее качественный эмулятор CD- / DVD-привода. Alcohol 120% создает точную копию оригинальной болванки, причем есть возможность обойти или дублировать защиту! Умеет не только создавать образы, но и записывать их на болванки. Программа поддерживает следующие методы записи: Session-At-Once, Disc-At-Once, RAW Session-At-Once (+SUB), RAW Disc-At-Once и форматы: CD-DA, CD+G, CD-ROM, CD-XA, VideoCD, PhotoCD, Mixed Mode, Multi-session. Интерфейс программы выполнен в виде проводника, есть поддержка русского языка.

Crystal Player v0.36

◆ rain.ifmo.ru/~bondkim/Crystal.exe
Обновился медиаплеер, абсолютно нетребовательный к ресурсам, который к тому же оснащен многочисленными настройками рендеринга (кому побыстрее, кому покачественнее подавать). Отлично реализована работа через оверлей и отображение субтитров. Плеер ничем не хуже BSPlayer, а то и получше.

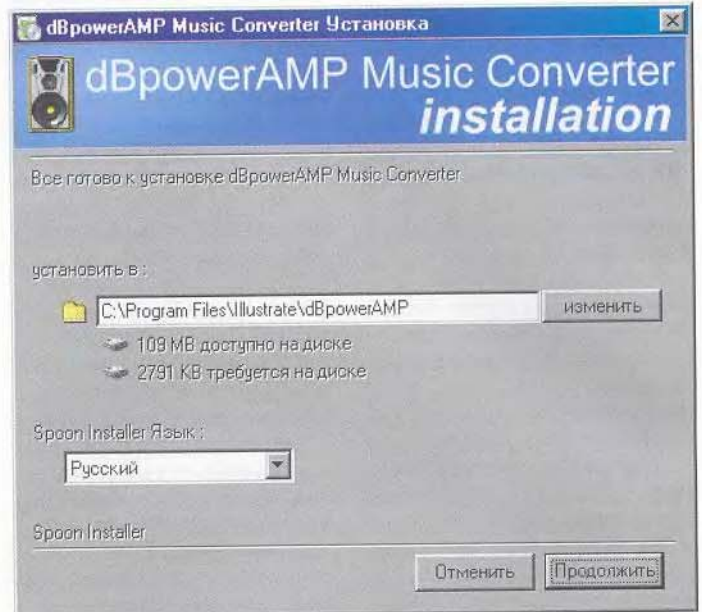


Эх, хорошо все-таки в стране "советской" жить. По огромной массе причин, которые только вспоминать начнешь, только-только к самому началу списка подберешься, а глядь, они уже прут на тебя внушительным неуклюжим бульдозером, знай, успевай уворачиваться.

Причина номер один, конечно же, стоит в одном ряду с нашими, еще не успевшими улетучиться, патристическими чувствами – по-прежнему, страна наша самая угле-рудо-алмазно-полезно-ископаемая в мире. Это факт. Непроверяемый. Пока.

Причина номер два равномерно качивается на нашем с вами широкой души менталитете (ибо понятие это в стране родной – материальное и вполне осязаемое: идешь бывало по улице, глядь – менталитет под забором валяется или в метро, например). Люди в нашей стране живут незлобивые, помощь друг другу оказывают без напоминаний, и злобствует и язвит русский крестьянин только в том пиковом случае, если за соседским забором сдохла корова, а больше ему ничего и не надо.

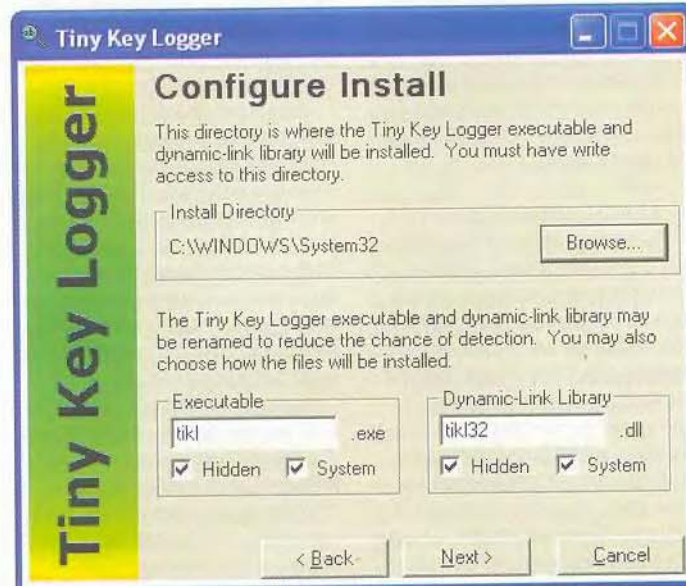
Причина номер три касается технологического уклада. При разности экономической температуры в России, Европе в целом, в Азии и на Западе их уклад и наш сравнивать даже не приходится в голову, потому как разница на-



столько очевидна, особенно с последними. А зато спит наш русский крестьянин, простой советский инженер или служащий крепче и спокойнее, чем забурный. Волноваться ему, знаете ли, не о чем: дети сыты-обуты, кубышка медяками позвякивает, в сливном бачке поллитруха от жены заныкана – спи спокойно, дорогой товарищ, гуляй себе, не хочучу, разлюбезный. Другое дело – цивилизованный мир. У них что ни частный случай, так трагедия. У нас вон телефонную станцию кувыркнуло вверх ногами, сидим,

не ропщем, не отвешиваем – телефонов-автоматов настроено, чай, перебьемся. А у них вон – президент дурак, а наш умница, между прочим. Вот поменьше бы ихний разговаривал, глядишь, и там бы люди спокойнее спали. Говорили же ему, скромней надо быть, старших слушаться, ересь всякую не пропагандировать, а ни фига – делает все по-своему и радуется. А волна, надо сказать, пошла, ох, как пошла уже. Технологическая такая. Вон в Америке уже подземные бункеры отстраивают, пока не для людей, слава Богу, надежда еще есть, что все утихомирится. Для файлов бункеры строят, для данных, чтобы сохранить все то бесценное, что накапливалось годами и в один определенный момент может провалиться в тартарары, как провалилось 11 сентября вместе с двумя башнями. Что люди, люди... Их, дескать, уже не вернешь, рассуждают практичные американские товарищи, а вот мало кто помнит, сколько бесценных данных и бизнес-планов со стратегиями погибли в том адском огне, это ж кондратий хватает всякий раз, как думаешь... Госспадиты, ты видишь "это"?

В принципе, логика здесь есть. С таким руководителем неизвестно, чего ожидать в будущем. Компании и серьезные бизнес-структуры заводят в амбарной



книге расходов специальную графу "непредвиденные обстоятельства", более подробно объяснение наличия которой в таковой книге уже давно поменялось с "климатических форс-мажоров, угрозы забастовки служащих или падения банковской системы" на "риск, связанный с террором". В бункерном манифесте читаем: бункер ядерный или антиядерный, кому как нравится, глубина – тридцать метров от земной поверхности, трехметровые, толстые, конкретные (прямо так и написано) стены подземного сооружения, стальные двери, каждая из которых весит более двух тонн, и двадцатичетырехчасовая охрана. Компаниям гарантируется стопроцентно идентичное стандартному "наземному" офису подержание жизнедеятельности. Короче, все, кто денег вложит в это мероприятие, застрахованы от банкротства по форс-мажорным обстоятельствам. Только почему-то окрестить все это хочется термином "форс-мажорные".

А что делать нам, сторонним наблюдателям? Так и стоять в стороне, созерцая, как простые техасские ребята строят бункеры, большая пушка торчит у них за поясом, а с Востока их пытаются победить, вооруженные только собственным стадным чувством и иррациональными инстинктами (что естественно – на то они и инстинкты). Или таким образом с разномастной американской монополией борются? Ну, тортом в физиономию БГ запульнуть со всей дури – это цветочки, а ягодки, когда каждая первая американская компания или мануфактура считается сразу же стопроцентной монополией и автоматически врагом. Хотя, лично меня не перестает удивлять чувство самонадеянности отдельно взятых американских товарищей. Опять же, если взять наш узкий сегмент, который мы постоянно с вами обсуждаем. На днях попалась мне расуждения забурного коллеги о новом системном сервис-паке "майкрософтовском", вышедшем месяц назад и маркированным литерой "а". "Спасибо, Господи", – говорит товарищ, – "что в английском алфавите целых двадцать шесть букв! Потому что это может означать только одно: прежде чем Microsoft выпустит Windows XP Service Pack II, нам дадут скачать еще и сервис-паки 1a, 1b, 1c, 1d... Но прежде, чем мы справимся с сервис-паком 1z, нам нужно справиться с сервис-паком 1a!". Ну, просто душа отдохнула.

Сегодня, в юбилейном сотом номере, мы заканчиваем с вами наш спецпроект. И заканчиваем его не по правилам, утвержденным в самом его начале. Основной принцип вроде бы доказан: прежде чем ориентироваться на ценовую категорию программного продукта или отсутствие таковой, нужно разобраться с его функциями, а уж потом лично для себя решать – действительно ли он нужен, а иногда не грех и денег за это заплатить. Сейчас же я выберу на Webattack только бесплатный софт для обзора, таким образом, мы с вами потихоньку вернемся к привычным делам.

dBpowerAMP Music Converter

www.dbpoweramp.com/dmc.htm

Очень простенькая утилита (1,5 Мб) для конвертации в / из WAV, MP3, CDA, риппинга CD–Audio, просмотра ID3–тэгов и еще кое-чего, сопряженного с околоточными выкрутасами. Вызывается к работе правым кликом мышки, то бишь, встраивается командой в контекстное меню Windows Explorer. Очень удобно – кликнул правой кнопкой грызуна на нужном файле, выбрал Convert, затем папку "следования", каналы, частоту, нормализацию громкости, битрейт и – вуаля, чай готов. Для риппинга просто не забудьте вставить диск и проверить записи по CD–DB. Вот да, все настолько просто и незамысловато.

В общем, простая альтернатива для работы с аудиофайлами всем тем программам, что уже успели побывать на вашем компьютере. Памяти требует 1 Мб. Кстати, на сайте программы также бесплатно раздаются "сидрайтер" и плеер.

Tiny Key Logger

home.rochester.rr.com/artcfox/TinyKL

Малюсенькая программка (всего 51 кб), работает в stealth-режиме и записывает все действия, производимые на компьютере: нажатие клавиш, открытие приложений, дату и время произведенных действий (записывает названия активных окон и пути к приложениям, которым они принадлежат). Мини-шпион, короче. После инсталляции Tiny Key Logger занимает всего лишь 7 кб, программку не видно в списке задач системы и на панели добавления / удаления приложений, запускается при старте Windows. Для удаления программы с компьютера нужно обратиться к файлу TinyKL.exe, поэтому ни в

Объем файлов
растет вместе с
вашим бизнесом...

...вы нуждаетесь в
сохранении важной
информации

Сохраняйте
больше данных...

...быстрее,
чем раньше!

новинка

750MB

Представляем накопитель и диски Iomega® Zip® 750MB — эффективное, надёжное и доступное по цене решение для хранения и защиты Вашей деловой информации.

- **Скорость** — моментальное чтение, запись и перезапись данных со скоростью 50x50x50x
- **Совместимость** — возможность чтения и записи дисков Zip® емкостью 250 Мбайт, чтения дисков Zip® на 100 Мбайт; использование с PC и Mac®; интерфейсы USB 2.0 и FireWire®
- **Готовое решение для резервного копирования данных** — с каждым накопителем Zip® 750MB поставляется ПО Iomega® Automatic Backup™ и Iomega® Sync™
- **Простота в работе** — "горячее" подключение к компьютеру и операции одним щелчком мыши.

Чтобы узнать как новый Zip 750MB может облегчить процесс сохранения информации, обратитесь к вашему региональному дилеру или посетите сайт www.iomega.com:

Москва: (095) Белый Ветер: 730 30 30; Вобис: 796 92 28; Имидж.Ру: 737 37 27; Никс: 974 33 33; Икс-Ком: 151 23 23; Техмаркет: 363 93 33; Ф-Центр: 472 64 01; Формоза: 234 21 65; Электон Top-20: 974 77 33; USN Computers: 775 82 02; www.MegaShop.ru; Екатеринбург: (3432) Трилайн: 78 70 70; Новосибирск: (3832) Центр Ф1: 10 62 05; Ростов-на-Дону: (8632) Компьютерный Мир: 903 111; Санкт-Петербург: (812) Имидж.Ру 310 310 0; Самара: (8462) Киберкуб 33 59 08.

Официальные дистрибуторы
продукции Iomega:

Компания Имидж: Москва (095) 737 75 85;
Санкт-Петербург (812) 327 21 81

Компания ASBIS: Москва (095) 775 06 42;
ASBIS Nord: (812) 130 29 16

Copyright ©2003 Iomega International SA. Все права защищены. Iomega, логотип "i" и Zip являются товарными знаками или зарегистрированными торговыми марками Iomega Corporation в США и/или других странах.



Мы живем в мире информации.
Защитите ваши данные!
www.iomega.com

От благодарных зрителей

Здравствуйте, редакция! В #98 прочитал статью про деинсталляторы и решил написать вам письмо по поводу Ashampoo Uninstaller. Знаете ли вы, что создателем этой программы (ранее она называлась EasyClean) является вовсе не фирма Ashampoo, а немецкий программист (адрес: www.bkedy.de/website), у которого, видимо, Ashampoo купила EasyClean, облепила программу ненужными потрохами, заломила цену и продает, несмотря на то, что в программе содержится куча багов, доставшихся от EasyClean. Я пользуюсь EasyClean уже несколько лет. Что только я до этого не делал: сравнивал каталоги System до и после установки программы, результаты вручную сохранял в текстовый файл. Мне кажется, что новые хозяева программы особенно не трудятся над ошибками, а делают основной упор на видеоизменение интерфейса. По поводу мнения автора насчет названия программы и "шампуня" для Windows. Это мнение является, скорее всего, ошибочным, так как у фирмы есть много других продуктов, и у всех в названии фигурирует слово Ashampoo, то есть получается, все их программы являются "шампунями" для Windows (Ashampoo AudioCD MP3 Studio Suite, Ashampoo BurnIt! AudioCD и т. д.). В статье говорится, что с помощью Ashampoo нельзя установить приложение на другом компьютере. Еще как можно! Функция Create Installation Files позволяет сохранять установленное приложение в выбранную папку с сохранением структуры каталогов, а также возможно и создание reg-файла с изменениями, дополнениями ключей или значений (в зависимости от выбора) в реестре после установки программы. Вот вроде и все, что я хотел добавить по поводу деинсталлятора Ashampoo Uninstaller. С уважением, Сергей

кчем случае его не стирайте, в противном случае разработчики рекомендуют скачать "экзешник" с сайта еще раз.

XP-AntiSpy

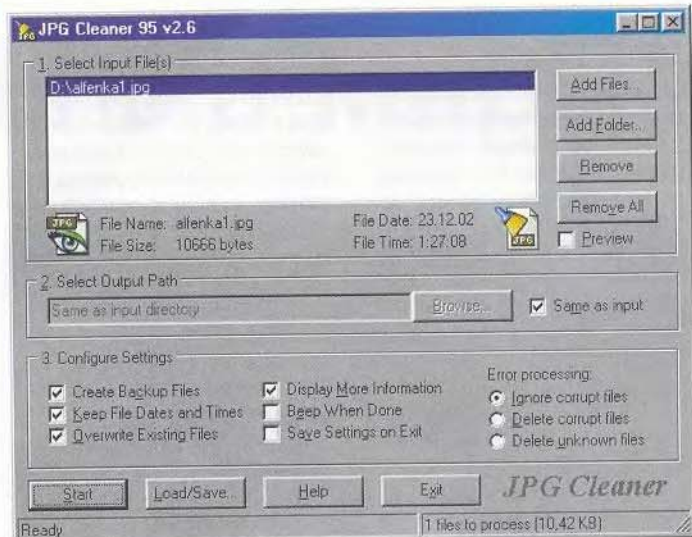
www.xpantispy.de

Продолжаем разговор о чемпионах в легком весе. Скачав всего лишь 64 кб, вы получите замечательную маленькую программу, с помощью которой можно легко избавиться от навязчивых и хорошо знакомых сюжетных линий трагической пьесы под названием "Windows XP: аутентификация, автоматические апдейты и все то прочее, что каким-то образом может нарушить святое право пользователя на секьюрити и прайвеси". Боритесь и ищите, найти и перепрятать – вот наш девиз, ибо, установив XP, мы с вами не подписывались на безвозмездную передачу сведений о своем компьютере сторонним лицам.

Конечно, вы легко можете отключить все эти ненужные элементы, которыми XP обвешана по самое не хочу, и в самостоятельном порядке, но, согласитесь, гораздо удобнее этим заниматься, когда все необходимое собрано в одном месте и сопровождается подробными комментариями, так что, отключая какую-нибудь системную опцию, вы застрахованы от неверных действий. Тем паче удобно: если вы измените свое решение, вы всегда сможете загрузить XP-AntiSpy и активировать отключенную опцию. Помните наш любимый девиз? Твикни как следует, только аккуратно и желательно без последствий.

Поскольку программу сочинили немцы, то и на сайт предлагается отправиться бундесовый, там сам черт ногу сломит, а не сломит только тот, кто знает немецкий язык. Спасибо, что немцы хоть и патриоты и сайт на английском не продублировали, но зато программу оснастили англоязычным интерфейсом. Давайте пройдемся по некоторым элементам, которые можно отключить, проставив в диалогах галочки и птичечки.

MediaPlayer Functions. Иногда при проигрывании каких-то медиафайлов идет запрос на лицензию, соответственно, данные с вашего компьютера передаются неизвестно куда и неизвестно кому (плюс неизвестно зачем, но это, скорее, уже риторический вопрос), таким образом, рекомендуется это безобразие прекратит, при этом плеер продолжит свои упражнения без особого сопро-



тивления (Do not acquire licenses automatically). Via медиаплеер так же совершенно беззастенчиво производится попытка идентификации вашего компьютера (GlobalUniqueID), рекомендуется к пресечению (Disable identification of player by websites). Кроме того, медиаплеер периодически стремится закачать из Сети какой-нибудь кодек, как ему кажется, необходимый (Disable automatic codec download), – долой!

Error Reports. Если до сих пор XP у вас рапортует направо и налево (Outlook накрывается – получите, Internet Explorer завис – тоже будьте любезны, отправьте об этом докладную записочку, зачем только, непонятно), пора прекратить это автоматическое генерируемое безобразие (Disable error reports and Disable error reports for critical errors).

Miscellaneous Settings. Если вы не планируете использовать возможность Remotedesktop, деактивируйте ее (Explorer: Turn off remotedesktop support); исключите возможность синхронизации с тайм-серверами (Don't synchronize with internet-time); если онлайн-регистрацию системы вы уже прошли, отметьте параметр Set RegDone=1.

В общем, разобраться далее несложно, назначение всех параметров подробно объясняется. А памяти программка отъедает около 2,3 Мб.

JPG Cleaner

www.pppr.sk/rainbow

Простенькая, маленькая (всего 284 кб в архиве, не требует инсталляции), но мощная утилита для очистки JPEG от лишнего мусора. Под "мусором" здесь нужно понимать информацию, которая содержится внутри графического

файла, но не всегда нужна для корректного отображения рисунка. Так, например, файл этого формата, созданный при помощи какого-нибудь графического редактора (Photoshop, например), помимо всего прочего, содержит еще ненужные текстовые сведения, типа "File written by Adobe Photoshop, Creator: PolyView® Version 3.32 by Polybytes, LEAD Technologies Inc. V1.01", например, или превьюшку картинка, которая сама по себе иногда может занимать по объему значительно больше места, чем сами JPG-данные, и т. п.

Вышеозначенная программа очень бережно удаляет все ненужные данные, отсутствие в файле которых совсем не влияет на отображение картинки при запуске в каком-то другом просмотрщике (например, в браузере), ведь все они касаются только той графической программы, в которой файл был создан. А самое главное – уменьшает общий вес / объем файла, что позволяет совершенно беззастенчиво размещать картинки, например, в интернете. Преимущество налицо – размер меньше, а качество картинки при этом не теряется.

В архиве, который вы будете скачивать, содержатся версии DOS, W32Console и Win32. W32Console-версия может быть запущена только под Windows 9x / Me, Windows NT / 2000 и поддерживает длинные имена файлов. DOS-версия запускается под любой системой и поддерживает только имена файлов. Win32-версия, соответственно, запускается под Windows 9x / Me, Windows NT / 2000. А небольшая жертва – 1,3 Мб мозговых ресурсов, – если и настораживает, то только совсем слегка.

CombiMovie

go.to/mxtool

Вот истинно – красота в простоте. Помню, как-то один из наших авторов написал статью о ненагруженном и очень функциональном FTP-клиенте и назвал ее "Простая красота", вот здесь тот же случай. Всего за 369 килобайт входящего трафика вы получаете простую утилиту, с помощью которой можно скопировать или проще – собрать (как вариант – склеить) в одно целое два или более MPG- / MPEG-файла. Программа использует простой метод копирования, осуществляет заданный процесс очень быстро, почти так же быстро, как при обыкновенном копировании файла.

Опробовано, работает великолепно, мин нет. Зато есть некоторые исключения. Вы можете склеивать файлы только с одинаковыми характеристиками (расширение, метод компрессии и т. д.). Хотя, как пишет разработчик, в принципе, вы можете попробовать поэкспериментировать, программа перед склейкой не проверяет эти параметры, поэтому тут, как с черным и белым, либо получится, либо нет. Во многих случаях склеенный

файл прокручивается нормально, без проблем. Также программа, сохраняя конечный файл, не выясняет количество свободного места на диске. И последнее – CombiMovie не склеивает файлы форматов AVI и ASF и пока не заточена под XP. Памяти программа-склейщик требует 1,4 Мб.

А вот утилита ProjectDivx15 "авишки" склеивает (скачать напрямую можно здесь – mydivx.by.ru/files/ProjectDivX15.zip). Virtual Dub (www.virtualdub.org) склеит и заодно разрежет все, что нужно, кстати, и покажет.

WinVNC

www.realvnc.com

VNC (от Virtual Network Computing) – утилита удаленного администрирования компьютера, лишенная меркантильных соображений версия rсAnywhere, SpyAnywhere и прочего подобного софта, с помощью которой можно управлять удаленным десктопом. Причем система, установленная, например, на домашнем и офисном компьютере, не должна быть однотипной. Скажем, из дома, где на машине установлена Windows, вы легко можете контактировать с офис-

ной машиной, где установлен Linux. Именно кроссплатформенность WinVNC и делает ее привлекательной для использования. С помощью просмотрщика программы, который поддерживает Java, любой удаленный десктоп может контролироваться или использоваться удаленно для инсталляции программ, для каких-то образовательных целей или каких-либо других – удаленных или дистанционных мероприятий.

Rename4U

www.kellysoftware.com/software/Rename4u.asp

Мощная, но легкая (621 кб) утилита для переименования большого количества файлов с использованием различных методов для этого дела: поиск / замена, префиксы / суффиксы. В программе реализован так называемый тестовый режим, когда у пользователя есть возможность предпросмотра очередной операции по переименованию файлов. Есть поддержка wildcards (*) и так называемых экстрарасширений (file01.txt.txt). Программа очень удобная и проста в использовании. Памяти отдает около 1,7 Мб. ■

SoftHelp

THE BEST

NONAGS

◆ www.nonags.com/nonags
Вы устали от того, что программа за бешеные деньги не умеет толком выполнять свои функции? Скачав бесплатную программу и удостоверившись в ее "кривости" или бесполезности, вы не будете жалеть о только что потраченных впустую ста долларах. NONAGS – это огромная коллекция бесплатных программ, проверенных на вирусы, тестированных на баги и классифицированных по рейтингу.

"Софтотром"

◆ www.softodrom.ru

Один из лучших российских сайтов: ссылки на разнообразный софт, с краткими описаниями. Можно подписаться на рассылку. Каждую неделю – обзор о творческом на рынке программного обеспечения.

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ НА Dial-Up АНТИВИРУСНАЯ ПРОВЕРКА ПОЧТЫ WINDOWS-ХОСТИНГ!

опорная сеть 1 Гбит/с
круглосуточная техническая поддержка
любые объемы дискового пространства
все возможности хостинга
постоянным клиентам-скидки!
Регистрация доменных имен в зонах
.com, .org, .net, .ru, .info, .biz

При оплате услуг хостинга на 6 месяцев
домен в любой зоне – **бесплатно!**



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
www.host.ru

ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ!

UNIX - ХОСТИНГ

Экономный \$6*

50 Мб дискового пространства
CGI-скрипты, SSI NoExec

Рабочий \$13*

70 Мб дискового пространства
CGI-каталог, SSI, PHP4, MySQL
5 почтовых ящиков

Профессионал \$38*

300 Мб дискового пространства
MySQL, PostgreSQL, Java servlets
mod_Perl, mod_PHP, gcc
50 почтовых ящиков

WINDOWS - ХОСТИНГ

Базовый \$30

50 Мб дискового пространства
ASP (VBScript, JScript), WEBDAV

Расширенный \$60

100 Мб дискового пространства
ASP, Script-каталог, SSI, WEBDAV, MSSQL

*при оплате за 3 месяца, все налоги включены

тел.: (095) 956-1380

тел.: (812) 326-4469

e-mail: hosting@zenon.net

COPY не поддерживает копирование вложенных директорий. По крайней мере, при вызове помощи через COPY /? про это ничего не пишется. Но ведь как-то это можно сделать?! Вручную данные резервировать муторно, так как они разложены по разным директориям.

A Для вашего случая может подойти другая DOS-команда – XCOPY. Она позволяет копировать вложенные директории. Подробную информацию по использованию этой команды вы можете найти в документации по MS-DOS. Учтите только, что без дополнительного параметра /h эта команда не копирует скрытые и системные файлы. Вообще же, можно было бы для резервирования использовать и специально предназначенные для этого, но не менее простые программы – начиная от бесплатной отечественной утилиты Универсальный Backup (www.mwt.ru) и заканчивая даже обычным WinRAR, который имеет отличную поддержку работы в командной строке.

О прозрачности

Q Буду очень благодарен, если просветите по поводу следующего. Не так давно поставил себе Windows XP, и как-то захотелось мне сделать фон текста иконок на Рабочем столе прозрачным. Хоть убейте, но не помню, был ли он прозрачным сразу после установки еще на новой системе. И вот, когда захотелось, наставил твикеров, искал в них. Единственное, где нашел – Tweak XP Pro. Но он не смог включить прозрачность. Утилиту в автозапуске реестра грузил, а эффекта никакого (я даже эффекты шрифтов убирал, как советовала она). Начал искать в Сети. Нашел там что-то похожее на "видеокарта не справляется". Но! Буквально на днях поставил своему другу ту же XP, и у него все в норме! Все работает (это потом я, олух, узнал, что функция встроена в систему). И собственно вопрос: не мог ли я вырубить эту функцию какими-нибудь программами (в том числе и твикерами) или играми? А может, видео не справляется? Хотя, моя система: Celeron 633, материнка Gigabyte 6VXE7+, 256 Мб RAM, MSI GeForce2 Ti 64 Мб. Против (примерно): Celeron 700, материнка Gigabyte, 128 Мб RAM,

GeForce2 MX400 32Мб; точную конфигурацию у друга не помню. Но, на мой взгляд, моя система выигрышнее. Очень признателен за любой ответ.

A Если с некоторых пор в Windows XP на Рабочем столе значки видны без прозрачного фона (под их названиями присутствует однотонная подложка), щелкните на Рабочем столе правой кнопкой мыши и в появившемся контекстном меню снимите флажок "Упорядочить значки" > "Закрепить веб-элементы на Рабочем столе". Подложка под названиями иконок пропадет.

Сетевые неполадки

Q В Windows XP при попытке установить интернет-соединение выдается сообщение об ошибке: "Error 691: The computer you are dialing in to cannot establish a Dial-Up Networking connection. Check your password, and then try again". Пароль установлен верный, что делать?

A В случае данного сбоя, а также при появлении сообщений об ошибках: "Error 691: Access was denied because the user name and/or password was invalid on the domain"; "Error 734: The PPP link control protocol was terminated"; "Error 629: The port was disconnected by the remote machine"; "Error 640: A NetBIOS error has occurred", – необходимо в первую очередь проверить настройки соединения удаленного доступа, настройки политик безопасности системы, правильность имени пользователя и пароля, правильность используемого телефонного номера. Также сбой может быть связан с неполадками на стороне провайдера интернет-услуг. Откройте диалоговое окно свойств вашего соединения удаленного доступа, выберите вкладку Security и установите опцию Typical (recommended settings). В списке Validate my identity as follows установите Allow unsecured password. На вкладке Options удалите флажок Include Windows logon domain. Попробуйте также установить флажок Options > Prompt for name and password, certificate, etc. Отключите LCP Extensions: Networking > Settings > Enable LCP extensions.

Отключите IP Header Compression: Networking > Internet Protocol (TCP/IP) > Properties > Advanced > Use IP header compression. Попробуйте, используя AT-команды модема, ограничить скорость соединения – помехи на линии могут препятствовать установлению соединения. Ограничить скорость можно также в свойствах соединения, для этого на вкладке General надо выбрать текущий модем в списке Connect Using, затем щелкнуть Configure и в окне Maximum speed (bps) установить устойчивую к помехам скорость соединения 9600. Попробуйте также в этом диалоговом окне настройки модема снять флажки Enable Hardware Flow Control, Enable modem Error Control и Enable modem Compression. Попробуйте также в Менеджере устройств открыть свойства модема и на вкладке Advanced > Change Default preferences в разделе Data connection preferences установить Compression > Disabled. Не используйте скрипт при подключении к провайдеру. ■

Feedback

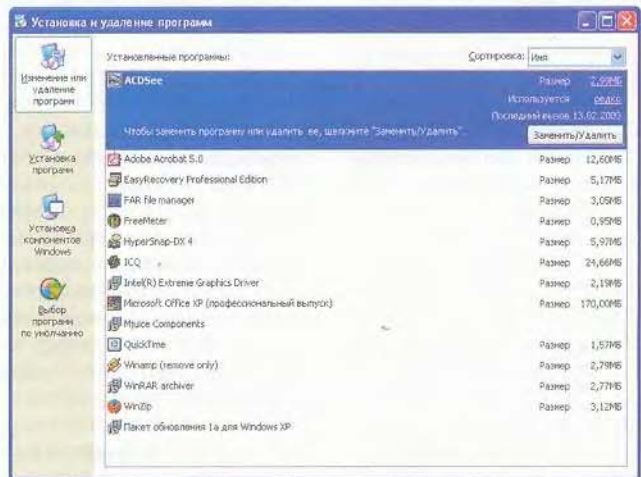
Пожалуйста, не забывайте, что каждый отловленный вами системный глюк или глюк программного обеспечения нужен и важен нам и вам – для отчетности. Так что, если вы самостоятельно и успешно решили какую-то системную или софтовую проблему, не считайте за труд написать об этом подробное письмо на stnvidnoye@mail.ru или на support@computery.ru. Так вы прославитесь на всю страну, а также спасете кучу народа от наступания на те же самые грабли. А мы уж постараемся передать ваши мысли всем читателям журнала – в целостности и сохранности.

Виноват Windows Installer

Q При попытке установить или удалить программу в Windows XP выдается сообщение об ошибке: "Error 1719: The Windows Installer Service could not be accessed. You may be running in Safe mode or Windows Installer may not be correctly installed". Что делать?

A Данный сбой может происходить при установке или удалении программ, использующих Windows Installer, дистрибутив которых представлен в виде MSI-файла

(Microsoft Software Installation). Для устранения сбоя в разделе реестра HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\MSIServer удостоверьтесь, что строковый параметр ImagePath указывает на правильный путь к файлу msixexec.exe. Обычно этот параметр равен C:\Windows\System32\msiexec.exe /V. Далее перезагрузите ПК в режим защиты от сбоев и в меню "Выполнить" кнопки Пуск введите команду: `msiexec /regserver`. Перегрузите ПК.



connect

Редактор раздела: Алена Приказчикова lmf@computery.ru

Шлюзы безнадежно устарели

Еще совсем недавно развитие любой технологии вписывалось в понятные каждому рамки. Сначала теоретики выясняли вопрос относительно того, что надо делать и как надо делать, потом приходил черед практиков, задача которых сводилась к тому, чтобы попытаться реализовать идеи теоретиков и создать прецедент использования новой технологии, и, наконец, производитель, глядя на то, что показывает практик, окончательно убеждался в нужности и полезности новой технологии и делал ее доступной для всех. Причем деньги на то, чтобы первые двое участников процесса занимались своим делом, зарабатываются именно на последней стадии, которая для этого должна быть довольно продолжительной. Однако даже это, казалось бы, незыблемое для общества, основанного на товарно-денежных отношениях, правило начинает то и дело если не нарушаться, то выполняться не так строго, как раньше.

Разумеется, что от первых двух этапов никуда не денешься, но вот сроки полноценной эксплуатации новых технологий сокраща-



ются до таких пределов, что отдельные руководители корпораций начинают проявлять озабоченность на предмет того, что деньги, вложенные в технологию, уже не возвращаются обратно по причине именно малых сроков. Если до недавнего времени самым популярным сервисом интернета являлась электронная почта, то сегодня на это место претендует ICQ. Мастодонтов, для которых главным в общении является вдумчивость и осмысленность ответа с вытекающими из них временными задержками,

становится все меньше. А на их место приходят те, для кого главным жизненным девизом является скорость обмена простейшей информацией, а достигается это с помощью мобилника или ICQ, причем объединением того и другого уже озабочены как теоретики, так и практики.

Правда, возможность обмениваться текстовыми сообщениями при помощи мобильных телефонов существует и сейчас. Специально для этого дела придуманы двусторонние SMS-шлюзы. С их помощью сообщения ICQ можно пе-

редавать на сотовый телефон в виде SMS и отвечать на эти сообщения, передавая ответы в сеть ICQ. Помимо всего этого, существуют WAP- и i-mode-сервисы.

Тем не менее, до всамделишной ICQ им еще далеко, в первую очередь, по такому существенному для коммерческого использования критерию, как удобство для конечного пользователя. Поэтому разработчики сервиса ICQ вместе с ведущими операторами сотовой связи продолжают работать над тем, чтобы в ближайшем обозримом будущем появились более дружелюбные к пользователю средства взаимодействия мобильного телефона и популярного интернет-пейджера. Это сотрудничество является взаимовыгодным, поскольку услуги по передаче текстовых сообщений или пакетных данных в мобильных сетях оплачиваются по достаточно высоким тарифам.

В перечень тех, кто хочет быть первым, уже входят израильская компания Cellcom, немецкая фирма E-Plus и знаменитая Rogers AT&T Wireless из Канады. Естественно, что полный список намного больше.

Прецедент пока не создан

Арбитражный суд Московской области вынес решение по делу о черных списках. Наши постоянные читатели уже знают, что ЗАО "Тройка сталь" подала иск против владельца сайта www.metaltorg.ru – компании "МегаСофт". Поводом к иску послужили постинги на критическом форуме "Черный список", который существует на вышеупомянутом сайте. Истец считал, что владелец ресурса обязан следить за контентом и отвечать за все, что на нем написано.

Однако суд вынес вполне разумное решение, согласно которому ответчик оказался полностью оправдан, а истец, соответственно, ушел ни с чем. Таким образом, владельцы всех ресурсов, на которых допускаются свободные высказывания посетителей, могут расслабиться и продолжать работать дальше, а форумы и гостевые книги имеют право сохранять тот вид, в котором они существуют на сегодняшний день.

Источник: www.megasoft.ru

Прощай, AltaVista?

Вполне возможно, что пройдет еще немного времени, и никто не вспомнит, что был когда-то поисковик с таким именем. Дело в том, что поисковый сайт AltaVista приобрела компания Overture Services, которая занимается тем, что размещает рекламу в результатах поисковых систем. Уже известно, что новый владелец планирует использовать AltaVista для тестирования методов размещения рекламы в результатах поиска, пытаясь разработать методику, пользуясь

которой, можно гарантированно поместить рекламируемый ресурс в первую десятку найденных по соответствующему запросу сайтов.

Таким образом, поисковик, который еще не так давно считался если не эталонным, то одним из лучших, может окончательно сойти со сцены, лишившись доверия пользователей, которые становятся все более искушенными в делах основательно надувшейся сетевой рекламы.

Источник: www.overture.com

Впереди ничего лишнего

На Всемирном конгрессе в Каннах компания Siemens представила мобильный телефон нового поколения SX1. Данный аппарат довольно наворочен: покупатель получит "в одном флаконе" видео- и аудиоплееры, камеру и FM-радио. А тем, кто хочет чем-то себя занять в минуты, свободные от разговоров, предлагается довольно большой игровой пакет с поддержкой Series60 или Java (J2ME).

Телефон создан на базе платформы open-source Symbian. Популярность этой платформы довольно высока, поскольку она в состоянии не только обеспечить хорошую работу аппарата, но и предоставляет пользователю гарантированную возможность самостоятельно настраивать свой телефон с помощью широкого спектра загружаемых приложений.

Но самое оригинальное, что есть в этом аппарате, – расположение клавиш. На телефоне SX1 клавиши находятся не там, где мы привыкли их видеть, а по бокам. Причем сами разработчики не считают, что такое расположение клавиш является "дизай-



ном ради дизайна", ведь именно это решение позволяет разместить в центре аппарата большой дисплей с разрешением 64 000 цветов, не увеличивая при этом размеры телефона.

Более того, некоторые эксперты уже пришли к выводу, что именно такое расположение клавиш является наиболее эргономичным с точки зрения конечного пользователя, который очень быстро к этому привыкнет. Источник: www.siemens.com

Белый дом будет атакован

Положительное отношение мировой общественности к желанию Белого дома разобраться с Ираком окончательно и бесповоротно не является бесспорным. Причем это касается не только жителей европейских стран, которым эта война совершенно не нужна, но и граждан самих США. Именно поэтому ассоциация "Победа без войны" (Win Without War) планирует провести широкомасштабную акцию протеста с применением

всех доступных средств электронной коммуникации. Суть акции состоит в том, чтобы завалить Белый дом спамом всех мастей и видов. Задействована будет не только электронная почта. Предполагается полностью заблокировать на время акции всю работу Белого дома. По замыслу организаторов, во всех кабинетах должны непрерывно работать факсы и не умолкать телефонные звонки. Источник: www.ap.org



Всем сестрам по серьгам

Практически сразу же после довольно интересного заявления одного из руководителей компании Motorola о том, что специалисты этой компании считают систему Linux наиболее перспективной системой для смартфонов, и представления на суд потребителя своего первого смартфона на основе этой операционной системы появились сведения о том, что Motorola вовсе не собирается отказываться и от системы производства Microsoft.

Буквально на днях в своем интервью руководитель департамента мобильных телефонов Том Линч (Tom Lynch) признал, что очень серьезно относится к намерению компании Microsoft стать одним из ведущих участников рынка операционных систем для мобильных телефонов, и считает, что такая могуществен-

ная и богатая корпорация сумеет сделать так, как планирует заранее. Возможно, именно поэтому руководители фирмы Motorola и решили прибегнуть к классической тактике раскладывания яиц по разным корзинам.

Логика руководителей компании Motorola довольно проста и разумна. Ведь по сути дела, не имея никакого прямого отношения к разработчикам софта, она не желает ставить себя в зависимость от одного из них. Вполне возможно, что Motorola не хочет повторять ошибок ведущих производителей персональных компьютеров, которые в свое время проявили слишком много внимания одной операционной системе и, вследствие этого, в настоящее время уже не могут не считаться с ее разработчиком.

Источник: www.reuters.com

Только учись

Что греха таить, в основном домашние и городские сети стали вотчиной игрунов и киношников. Однако есть еще энтузиасты, которые не оставляют надежды на то, что эти сети имеют и позитивный потенциал. Например, в городской сети можно размещать образовательные ресурсы, которые будут доступны из каждой школы. На резонное замечание о том, что таких ресурсов в интернете и так более, чем достаточно, хотелось бы объяснить, что абоненты городской сети оплачивают внешний трафик, а внутренними ресурсами могут пользоваться даром.

Итак, российская компания "Физикон" (www.physicon.ru) и провайдер раменской городской сети "Авиэл" (www.aviel.ru) уже приступили к публичному тестированию образовательного ресурса "Открытый колледж – Раменское". Этот ресурс представляет из себя основательно переработанное и адаптированное к местным условиям зеркало сайта www.college.ru. Ресурс планируется использовать для организации полноценного учебного процесса для тех школьников, которые временно не могут посещать школу. Также проект предусматривает раздел для учителей, которые смогут ознакомиться с новыми методиками и лучше подготовиться к урокам.

Источник: пресс-релиз

Есть рекорд



Международная команда физиков установила новый мировой рекорд в скорости передачи данных через интернет. С находящейся в городе Саннивэл, штат Калифорния (Sunnyvale, California), машины, на которой была установлена система Red Hat Linux, данные пересылались на компьютер с установленной операционной системой Debian Linux, территориально расположенный в городе Амстердам (Amsterdam).

За пятьдесят восемь секунд было передано 6,7 Гб данных, что примерно соответствует четырем часам очень качественной видеозаписи. При этом средняя скорость передачи составила 923 мегабита за секунду. Источник: www.wired.com

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

Однажды сказав .NET

Перспективная веб-технология

.NET сегодня

.NET была анонсирована в июле 2000 года, релиз представлен в январе 2002. На сегодняшний день .NET еще не очень распространена, хотя эту платформу сейчас все больше используют для интернет-приложений ASP.NET. В этом секторе велика конкуренция со стороны бесплатных и open-source-решений. Подает надежды проект Mono (www.go-mono.net), разработчики которого создают альтернативу .NET с открытыми исходниками. Сама Microsoft пока не торопится делать Linux-версию .NET, хотя некоторые сдвиги в этом вопросе есть. Радуют факты, что Microsoft хоть и не открывает код, но все же строила .NET на открытых стандартах (XML, HTTP, SOAP), не делала секретов из форматов файлов, тщательно описала внутреннюю структуру .NET Framework, а также выдвинула части новой платформы для стандартизации в международные комитеты. Вспомним также, что .NET Framework и набор средств разработки .NET Framework SDK распространяются бесплатно. Также бесплатно распространяется прекрасный инструмент разработки ASP.NET Web Matrix (www.asp.net/Tools/redir.aspx?path=webmatrix), который, ко всему прочему, представляет собой пример полноценного .NET-приложения. Повсеместного использования приложений .NET можно ожидать при всеобщем переходе на будущие версии операционной системы Windows, начиная с системы Longhorn, ведь они будут содержать .NET Framework в своем составе.

Как вы думаете, стоит ли внимания технология, на которую Microsoft недавно тратила около восьмидесяти процентов своего бюджета, выделяемого для новых разработок? .NET (dotNET) – новейшая разработка Microsoft, которая никого не оставляет равнодушным, даже самых консервативных пользователей и программистов, причем отзывы, как правило, очень положительные. Чего стоит тот факт, что даже самые заядлые оппоненты Microsoft из среды линуксоидов вдруг начали создавать аналог .NET под Linux с открытым кодом.

Когда говорят о .NET, ее называют платформой и инициативой. Платформой – потому что под .NET можно создавать приложения любого типа. Будь то консольные, с графическим интерфейсом, интернет-приложения, веб-сервисы. Инициативой .NET называют по той причине, что компанию Microsoft, грубо говоря, никто не заставлял создавать .NET. При создании этой технологии Microsoft использовала весь накопленный опыт, а также свое видение программного обеспечения будущего. И если вы согласны, что .NET внимания стоит, то давайте посмотрим, что это за видение будущего, а затем разложим новую технологию по полочкам, попутно заучивая новые термины.

Веб-сервисы

Технология .NET позволяет создавать и выполнять приложения любого типа. Но в центре внимания, прежде всего, веб-сервисы (web-services, веб-службы). Microsoft считает, что в будущем повсеместно будет реализован принцип "программное обеспечение как сервис". Например, если вам понадобится создать электронную таблицу, то не придется покупать Excel (или другую аналогичную программу), вы сможете воспользоваться веб-сервисом, предоставляющим такую возможность, заплатив только за время его испол-

зования или за использованные функции. Сохранить документ можно будет на сервере с помощью другого сервиса. Еще один сервис, такой, как Microsoft Passport, позаботится, чтобы в дальнейшем доступ к сохраненному документу имели вы и только вы.

Можно вообразить мир будущего, в котором простые карманные устройства, имеющие доступ в интернет, с помощью веб-сервисов будут предоставлять не меньше, а то и больше возможностей, чем нынешние персональные компьютеры. Ведь если веб-сервисы будут достаточно распространены, то это откроет множество недоступных сейчас возможностей. Пример, который уже стал классическим, – поиск в незнакомом городе ближайшего ресторана или ближайшей автомастерской.

Веб-сервисы предоставляют доступ к приложениям, основываясь на единых стандартах, независимых от платформы. Напрямую веб-сервисы не используются, они лишь предоставляют определенные функции, им нужны приложения-клиенты. Клиентами могут быть пользовательские приложения, реализующие, в основном, интерфейс с пользователем, либо другие веб-сервисы. Представьте, что интернет вдруг стал огромным набором готовых к использованию программистами библиотек функций, и вы увидите будущее таким, каким его видит Microsoft.

Веб-сервисы можно было создавать и до .NET, но тогда мало кто за это брался. Одобрительные отзывы о веб-сервисах в .NET связаны с особенностями этой платформы, которые предоставили, прежде всего, легкость их создания и распространения. Создавать веб-сервисы в .NET очень легко, а еще легче устанавливать. Обычное копирование нескольких файлов, и все готово. Такой процесс еще называют XCOPY – по названию одной из команд DOS. Благодаря легкости установки, можно ожи-

дать распространения веб-сервисов как готовых к использованию компонентов, из-за чего все больше организаций будут их использовать и предоставлять.

Потенциал веб-сервисов огромен, и его не стоит недооценивать. Однако приложения .NET – это не только веб-сервисы, потому .NET уже сейчас можно использовать для более приземленных целей – например, изготавливать приложения с оконным интерфейсом или интернет-приложения.

.NET Framework

Для того, чтобы иметь возможность выполнять приложения .NET на конкретном устройстве, нужно установить .NET Framework. Для компьютеров с операционными системами Windows это можно сделать, бесплатно загрузив .NET Framework с сайта Microsoft (msdn.microsoft.com/netframework/downloads/howtoget.asp). В будущих версиях Windows делать это будет уже не нужно, так как .NET Framework будет в их составе. Составляющими .NET Framework являются среда выполнения Common Language Runtime (CLR) и набор общих модулей, который называется Framework Class Library (FCL).

Мы добрались до очень важной и непростой части повествования о .NET. Любые .NET-приложения используют единую среду выполнения CLR и используют единую библиотеку FCL. К тому же, они компилируются не в машинный код, а в промежуточный язык Intermediate Language.

Увидев Common Language Runtime и Intermediate Language, знатоки Java найдут аналогию с его виртуальной машиной и байт-кодом. И будут во многом правы. CLR вместе с промежуточным языком позволяет достигнуть нескольких основных целей. Во-первых, переносимость. Для поддержки существующими .NET-приложениями нового устройства или другой опе-

рациональной системы обычно нужно изменить только некоторые части CLR. Эти изменения будет производить сама Microsoft. Вторых, контроль над выполняемым кодом. Будь то опасные действия или просто конфликт версий, CLR позволяет избежать неприятного развития событий. Широко известно, что в .NET невозможно создать известный всем DLL Hell – явление, когда существующую общую библиотеку заменяют другой версией, и приложения, ее использующие, перестают правильно выполняться. В-третьих, контроль за памятью. Утечки памяти в .NET практически невозможны, сборщик мусора Garbage Collector сам собирает ненужные переменные, программисты избавлены от необходимости явно освобождать память.

Framework Class Library, с точки зрения пользователя, всего лишь набор файлов DLL. А для программиста FCL предоставляет огромное количество готовых к использованию классов. Что это дает пользователям? Да хотя бы то, что программы с использованием готовых библиотек будут функционально богаче, надежнее и иметь небольшой размер.

Приложения .NET: от и до

Давайте проследим путь приложения .NET от написания до выполнения. Единой средой разработки приложений для .NET является Visual Studio .NET. Но использовать ее обязательно, если программиста устроят консольные утилиты из бесплатного .NET Framework SDK. Язык программирования для написания .NET-программ не имеет значения. Это очень важно! Программисты, подумайте только, для программирования любых приложений (от консольного до интернет-приложения) можно использовать любимый язык программирования, без проблем можно взаимодействовать с кодом, написанным на другом языке, и абсолютно на любом из поддерживаемых языков пользоваться единой Framework Class Library. Одинаковые возможности для всех языков программирования!

Такие преимущества достигаются единым подходом ко всем поддерживаемым языкам программирования. Это Common Language Specification и, прежде всего, Common Type System. Языки программирования адап-

тируются для соответствия спецификации, иногда разница с оригиналом очень существенна, попробуйте сравнить, например, VB и VB.NET. Для .NET Microsoft поставляет компиляторы языка C# (читается "си-шарп"), VB.NET, J# и управляемого C++, остальные поддерживаемые языки вы можете легко найти на msdn.microsoft.com/vstudio/partners/language/default.asp.

Как уже было сказано мной выше, приложения .NET компилируются в промежуточный язык Intermediate Language. Этот язык представляет собой инструкции некоего несуществующего процессора. После компиляции файлы имеют расширения EXE, DLL, NETMODULE. Они хранятся в формате Portable Executable (PE).

Самое интересное с приложением .NET происходит после запуска. Из формата PE Windows определяет приложение .NET, и в дело вступает CLR. Важный момент, который необходимо понять, – приложения .NET не интерпретируются! Ошибкой было бы так думать, хотя в некоторых статьях и даже книгах вы можете такую ошибку найти. Интерпретация предполагает пошаговое выполнение инструкций, без предварительного их перемалывания в код, приемлемый для процессора и операционной системы, как это делается при компиляции. В .NET промежуточный язык не интерпретируется, а компилируется в код по мере необходимости, так что неиспользуемые функции при этом не будут даже скомпилированы. Процесс компиляции по мере необходимости называют компиляцией Just-in-time (JIT). Вместо этого приложение также может быть полностью скомпилировано при установке, этот процесс называют preJIT.

Во время работы приложение не освобождает память самостоятельно. Этим занимается сборщик мусора Garbage Collector. А если запущены несколько копий одного и того же приложения, то CLR эффективно распределяет их общие части, значительно уменьшая занимаемую память.

Приложения .NET не используют реестр. Настройки приложения хранятся в файле формата XML с расширением CONFIG. Совершенно не нужен реестр и компонентам приложений – внутри они полностью содержат всю необходимую для их использования информацию. Так как реестр не используется, установка

приложений .NET обычно происходит по принципу XCOPY.

Код, который воспринимается CLR, называется управляемым (managed). Остальной код, не написанный с учетом требований .NET, называется неуправляемым (unmanaged) или родным (native). Разработчики новой технологии понимали, что неуправляемый код будет существовать еще долго, потому добавили в .NET возможности по взаимодействию с ним. Программа для .NET даже может представлять собой смесь компонентов из управляемого и неуправляемого кода. Однако такой вариант, естественно, не рекомендуется – программа теряет переносимость и множество других преимуществ.

Все, сказанное выше, относится к любому виду приложений. В частности, и к интернет-приложениям. Теперь они не интерпретируются, что означает высокую скорость их выполнения. Для таких приложений теперь не нужны урезанные скриптовые языки, такие как VBScript, их пишут на полноценных языках программирования. Так как интернет-приложения могут запускаться тысячами копий одновременно, то благодаря названной уже возможности распределения памяти, для их работы потребуется значительно меньше памяти, чем раньше, а другие особенности CLR гарантируют еще большую производительность.

А еще интернет-приложения, использующие новую платформу, могут определять возможности браузера пользователя и подавать соответствующую этим возможностям версию страницы автоматически.

Особенно платформа .NET понравится программистам. Я уже говорил о некоторых преимуществах для них, теперь добавлю еще немного. Интернет-приложения (ASP.NET) строятся на событиях, код можно отделить от представления в отдельные файлы. Все виды приложений могут использовать единую технологию доступа к базам данных ADO.NET, которая обладает значительными преимуществами, по сравнению со своей предшественницей ADO. Программисты, использовавшие хоть раз COM, найдут аналогичные возможности в .NET очень простыми. Ну и, конечно, не может не понравиться Visual Studio .NET, которая является единым средством разработки всех видов приложений для всех языков. ■

Состав .NET

Обычно под .NET подразумевают .NET Framework, вольно используя их как синонимы. Однако Microsoft рассматривает .NET как платформу, состоящую из 4 групп программных продуктов. В первую группу входят средства разработки и языки программирования, а также собственно .NET Framework, то есть среда выполнения Common Language Runtime и библиотека классов Framework Class Library. Ко второй относят семейство серверов для особой функциональности, например, серверы работы с базами данных. Третья – набор веб-сервисов, среди которых Microsoft Passport. Четвертая – .NET-устройства, например, мобильные телефоны.

Важным понятием в новой технологии является понятие сборки (assembly). Это модуль, имеющий версию и некоторые другие свойства. Обычно сборка – это просто файл EXE или DLL. Трудность понимания этого термина в том, что сборка может состоять из нескольких файлов, потому принято представлять сборку как "логический DLL". Например, сборка может состоять из нескольких файлов NETMODULE, содержащих доступные программисту функции, а также туда могут быть включены ресурсы, например, файлы BMP. Те атрибуты, которые скрепляют сборку в логический DLL (версия, имя сборки, список файлов), содержатся в манифесте. Манифест может быть отдельным файлом или содержаться внутри файлов DLL или EXE. Наличие манифеста – одна из причин, по которой приложения .NET не требуют использования реестра.



Владимир Мазепа
vlm@bigmir.net

history

Редактор раздела: Алена Приказчикова lmf@computery.ru

Мы и наш юбилей!

Данила Матвеев

Никнейм: Remo,
в народе - Данька (Лысенский).

Характер: пронзительный.
(Далее "пошла" цитата всплывшего от напряжения редактора раздела, которому пришлось срочно вписываться в заданный Данилой тон и сочинять на него самого правдивое досье.)

Особые приметы: прирожденный дипломат, всегда занят, очень занят, крайне или кардинально занят, вменяем, иногда крайне вменяем и рассудителен. Когда выходит из этого образа / образов, превращается в одного из самых интересных собеседников в Москве и МО. Именно Remo может рассказать вам, что нужно делать в том случае, если: за соседним забором взорвется какой-нибудь тазик; вы обнаружили у себя столбняк или еще чего похуже, как отстегнуть хомяка на предмет принадлежности оного к "м" или "ж" и т. д. и т. п. Обладает способностью разрешать самые неразрешимые конфликты, внушая при этом противной стороне массу радужных надежд и рисуя необъятные перспективы; правда, благодаря дипломатичности формулировок, как надежды, так и перспективы слишком неопределенны, но это никого еще никогда не смущало. Невероятный фантазер, верит в то, что силой мысли можно воздействовать на внешние обстоятельства - и, надо сказать, Римо это действительно удается!



Алена Приказчикова

Никнейм: LightMyFire,
в народе - Пионерка.

Характер: иронический.

Особые приметы: никогда не врет, принципиальна и в отдельных случаях строга, что с довольно частой периодичностью вызывает у некоторых представителей человечества желание забиться в угол и при этом не отвечать. У Аленки есть своя точка зрения по разнообразным вопросам, и это, как правило, означает, что даже если эта точка зрения и не верна, то в данном конкретном случае - абсолютно адекватна. Разность точки зрения оппонента всегда просит внятно аргументировать. Изучает людей тонкой душевной организации, любит бильярд, ролики и "бейлиз", за последние три года помолодела лет на 10, что порой вызывает к жизни забавные ситуации. Редко, но очень задорно хихикает; одно время я даже думал записать Аленкин смех и поставить себе на компьютер в качестве звуковой темы, но она "обвинила меня взглядом" и ушла.



На обложке этого номера можно найти одну любопытную цифру, а именно - цифру сто. Если бы у homo sapiens и тех, кто себя ошибочно считает таковыми, пальцев было бы не по пять штук на руке, а хотя бы по шесть (ну, или как вариант, по три или по восемь), то особого внимания эта цифра не заслуживала бы. Однако, в силу ряда обстоятельств, в роли которых в данном случае выступают на первый взгляд странные, но на самом деле абсолютно логичные эволюционные закономерности, пальцев на каждой руке у человека ровно пять штук. Или, если считать пальцы сразу на двух руках - десять, а следовательно, эта вышеупомянутая цифра внимания как раз заслуживает...

Ибо именно благодаря этому капризу эволюции человечество со временем пришло к использованию десятичной системы исчисления, которой мы все и пользуемся до сих пор, причем настолько к ней привыкли, что, даже создав компьютеры, работающие исключительно с двоичной системой исчисления, заставляем их переводить результаты в десятичную, ибо нормальному человеку она существенно понятнее. И именно в десятичной системе исчисления круглыми числами считаются те, которые оканчиваются на ноль. Десять, пятьдесят, сто... Иными словами, от навязшей в зубах фразы, которую можно прочесть в подавляющем большинстве журналов, достигших почтенного возраста в сто номеров, никуда не деться и нам. Поэтому - внимайте.

Уважаемые читатели! Вы держите в руках не ерунду какую-нибудь, а сотый и потому юбилей-

ный номер компьютерного еженедельника Upgrade, который появился на свет в результате стечения целого ряда различных обстоятельств и менее чем за три года стал наиболее популярным компьютерным изданием в России (это не редакционный коллектив мания величия замучила, это более, чем официальные данные, предоставленные очень компетентными товарищами). Сами понимаете, событие это для нас является довольно важным, ибо, несмотря на то, что некоторые несознательные граждане считают еженедельный выпуск такого журнала делом простым и необременительным, по правде говоря, оно таковым совершенно не является. Даже самые стойкие наши соратники (вот, к примеру, я!) периодически впадали в панику, ибо тот, кто не мчался сквозь ночную Москву с винчестером, на котором записан очередной номер журнала, чтобы успеть вовремя в типографию, не может говорить о том, что знает, как это - делать Upgrade.

История написания этой статьи началась неожиданно для меня. Я встретился в аське с Аленкой, которая и выдала мне это задание: "Типа, друг любезный, ты уж на четырех полосках в деталях опиши прошедшие три года и, самое главное, не упусти ничего важного". Я машинально сказал, что-то типа "есть, мээм", а потом как-то закручинился, ибо за минувшие три года произошло столько всего, что ни в сказке сказать, ни в слух произнести. С одной стороны, очень хотелось написать что-нибудь трепетное, что дало бы читателям некое представление о наших переживаниях, с другой - был риск, что наиболее циничная

часть наших уважаемых читателей будет потом два года меня плохими словами вспоминать за то, что я аж четыре полосы под свои измышления отвел, хотя мог бы на этой полезной площадке какие-нибудь процессоры потестировать. Но процессоры еще будут тестироваться и наверняка не один десяток раз, а именно сотый номер в жизни любого журнала бывает только однажды.

Если бы мне поручили написать подобную статью по случаю юбилея любого другого печатного издания, то мне бы и в голову не пришло переходить на персоналии (ну, разве что пришлось бы из соображений политкорректности спеть немного дифирамбов начальству). Однако в данном частном случае переход на личности – единственный возможный способ поделиться с читателями нашими переживаниями, потому как именно персоналии делают из абстрактного "Компьютерного еженедельника Upgrade" вполне конкретное "метряное читалово" (цитата из письма читателя, который имел в виду, что журнал приятно читать всегда и везде, даже в метро, причем изо дня в день).

В большинстве изданий производственный процесс стараются выстраивать таким образом, чтобы в редакции было как можно меньше незаменимых, а вернее, плохо заменимых людей. Это совершенно правильный с производственно-конвейерной точки зрения подход, потому как жизнь – штука совершенно непредсказуемая, а труд полутора десятков людей слишком ценен, чтобы ставить его в прямую зависимость от судьбы одного или даже нескольких из них. Это так, но только это совершенно не означает, что личность должна быть тщательно "защита" на страницах журнала. Наоборот. В последнее время нас нечасто радует своим вниманием Сергей Трошин, но разве это означает, что написанные им ранее материалы стали менее ценны? Серге Бучин, вечно жизнерадостный шкафчик (его в редакции некоторые называли Солнышком, потому как только он мог заставить улыбнуться коллектив редакции в свойственные ему (коллективу) хорошие периоды депрессивности). Он очень многое сделал и отправился дальше. И что, это повод всем отвернуться и сделать вид, что его в журнале никогда не было? Отнюдь. Не дождетесь.

Уважаемые читатели, вы себе даже приблизительно представить не можете, что, например, это та-

кое – 28 часов подряд сидеть на верстке. Это такой любопытный процесс, который как-то быстро и бесповоротно нивелирует разницу, которая может быть утверждена и подкреплена печатью в штатном расписании. Это совместная деятельность, которая сродни путешествию на подводной лодке – дубль только один, малейшая ошибка – и неприятные впечатления потом на долгие месяцы. Ты нашел эту ошибку, ты уже выучил ее наизусть, она уже снится ночами всей редакции, и все равно нет-нет, да и придет письмо, в котором будет сказано, что, типа, вы, конечно, шибко умные, а вот, блин, запятуя на тридцать шестой странице прозе-вали! Позор вам, а главного редактора – на пенсию. Римо застрелить, корректора – отдать диким собакам. И вообще, "может быть я буду вашим кориктором?".

Ой, а как последнее время публику в разделе "Отзывы" взволновал философский вопрос: "А вы журнал просто так делаете, или все-таки вам за это еще и деньги платят?". Отвечаю официально – еще как платят! И не надо ругать редакцию за то, что она нашла способ заработать себе на жизнь веселым, позитивным и общественно полезным способом, ибо работ, в которых сочетаются все вышеперечисленные качества, в мире чрезвычайно мало. Можете мне поверить – у меня, можно сказать, черный пояс по трудовой деятельности в самых разных организациях. Если бы у всех в нашей стране была такая работа, то жизнь была бы значительно веселее.

Последнее время Upgrade многие начали называть "солидным изданием". Эта характеристика соответствует действительности, но только слабые разумом способны пожертвовать в пользу солидности непринужденностью. Тем более, солидный совершенно не обязательно должен быть скучным. Не спорю, иногда индекс веселости в редакции приобретает несколько истерический оттенок. Редакция славного журнала Upgrade обитает в одном офисе с дружной редакцией не менее славного журнала New Musical Express, а в редакции NME работает дизайнер Илья, который однажды принес в офис барабанную установку. Ну, бывает такое, подумаешь, человек профессионально играет на барабанах и принес в редакцию свой инструмент. Так как сотрудники Upgrade, не считая господина Забелина, иг-

Валентина Шевяхова



Никнейм: вчера поменяла свой ник, с которым прожила многие годы, на мужское имя 1969 года рождения. Что это значит, я не понимаю, поэтому пока ничего комментировать не будем (в целях конспирации! - прим. Вали Шевяховой).

Характер: продуманный.

Особые приметы: когда не знает, как надо правильно среагировать в конкретной ситуации, широко улыбается. Очень боится щекотки, когда щекочут - прикольно взвизгивает. По образованию - психолог, поэтому постоянно применяет на практике свои психологические навыки, впрочем, с переменным успехом (это заблуждение - как то, что я постоянно применяю психологические навыки, так и то, что происходит это с переменным успехом, - прим. В. Ш.). Отличный собеседник, человек, который сподвиг меня научиться печатать вслепую. Хобби - эпатирование плохо подготовленной публики, чтение.

Николай Барсуков



Никнейм: Barsick, в народе Барсук.

Характер: мечтательный.

Особые приметы: родился на сто лет позже, чем следовало. До сих пор не потерял надежды изменить мироустройство на более справедливое (читай - романтическое). Научил меня смотреть ночью на звезды. Дабы избавить своего кота от ненужных привязанностей, изобрел для него собственный язык: кот не знает, что такое "кис-кис-кис", и реагирует только на звук "чи-чи". Самая яркая черта интерфейса - романтическое выражение лица, плавно переходящее в плечи.

Игорь Лепин



Никнейм: Egor, в народе - Тренер.

Характер: много курит.

Особые приметы: разговорчив до предела. Любит шокировать граждан зимой, выходя на порог редакции в сандалиях покурить. Почти всегда лысый, имеет подозрительный вид, и при всем том он добрейшей души человек, который спасает больных на голову голубей на улицах, потом выживает их даже после того, как они искупаются в ведре с зеленой краской. Именно Игорю мы все обязаны появлением пионеров на страницах нашего журнала и тем, что еще ни одна ночная верстка с его участием скучной не была. Наличие Игоря за столом гарантирует веселую и, что немаловажно, очень продолжительную вечеринку.

Иван Ларин



Никнейм: Jolly Roger, в народе - Ваню.

Характер: хаотический.

Особые приметы: самый высокий персонаж в редакции. Периоды его бурной деятельности иногда внезапно сменяются периодами тишины, когда Ваня сидит за компом и не шумит. Не боится никого и ничего, как следствие, является человеком, который может взять "на потестировать" что угодно и у кого угодно, независимо от желания последнего. Если когда-либо Иван перейдет на работу в журнал, посвященный атомной энергетике, есть шанс, что и ядерную ракету на тестирование он тоже получит.

Руслан Шебуков

Никнейм: Rus, в народе - Русланец.

Характер: целеустремленный и очень добрый.

Особые приметы: склонен хорошо относиться к действительности, но порою успешно это скрывает. В тех случаях, когда считает целесообразным, проявляет нечеловеческое терпение, в тех, когда не считает - нечеловеческое терпение проявляют все остальные. Однако за годы совместного существования все как-то друг к другу привыкли и сильно подобрали. А может быть, просто так сказывается взросление нашего экипажа? В любом случае, думаю, все со мной согласятся, что Руслан Шебуков - это абсолютно неотъемлемая часть нашей жизни. Уж моей-то точно - он был моим первым, третьим, и вот сейчас стал пятым начальником и даже успел меня снять в кино (кстати, кассетку-то жалал!).



Андрей Цуманов

Никнейм: Кампот, в народе - Компот.

Характер: жизнерадостный.

Особые приметы: повышенная улыбчивость. Несмотря на довольно безобидную внешность, способен с завидным упорством добиваться своих целей и грамотно вить в ушах гнезда. Очень не любит, когда к нему в комнату залетает Ваня и во весь голос кричит: "Чувак! Я тут такую хренопотень надыбал!", - так как считает, что это мешает ему разговаривать с топ-менеджерами различных фирм. Умеет развлекуху с пэинтболом представить в глазах начальства как корпоративный праздник.



Евгений Черешнев

Никнейм: BladeRunner, в народе - Череш.

Характер: элегантный.

Особые приметы: чрезвычайно элегантный товарищ, что всегда вызывает у меня зависть, потому как мне таким подтянутым и аккуратным не быть, видимо, никогда. Успел закончить пару неоднозначных учебных заведений, посему всегда - кладезь увлекательных историй, коими любит развлекать редакционных девушек, да, впрочем, и редакционные молодые люди тоже слушают. Если бы родился четырьмястами лет назад, то стал бы МакЛаудом, если бы родился 150 лет назад - мушкетером.



Андрей Забелин

Никнейм: Zyaboz, в народе - Зяба.

Характер: не поддающийся определению, но в целом - веселый.

Особые приметы: умеет разбирать и собирать автомобили, как автомат Калашникова, за 40 секунд. Стремителен в движениях, в качестве паролей на компьютерах использует предложения из 300 знаков, не считая знаков препинания. Про устройство компьютеров уже успел забыть больше, чем я когда-либо узнаю. Когда в хорошем настроении, прикольно извивается, когда в плохом - склонен к бурчанию. Практически не пьет, что вызывает недоумение остальных сотрудников редакции. Периодически внезапно для окружающих (и, что самое удивительное, успешно) бросает курить. Не боится щекотки, но если его приподнять над землей и как следует покрутить - становится немного спокойнее. Кошки от него балдеют, впрочем, женщины, как я понял, тоже.



ре на музыкальных инструментах не обучены, барабаны пробудили в них древние инстинкты музыкантов - палочкой по тарелке попадали все! Дело кончилось визитом интеллигентной дамы лет сорока от роду, которая, цитирую, "хотела бы договориться с сотрудниками редакции, чтобы они не играли ночами на барабанах, потому как спать при этом сложно". Нам стало стыдно, и на барабанах мы играть перестали.

Как человек, который, не боюсь красивого слова, стоял у истоков журнала, не могу не отметить, что тогда, далекой зимой 2000 года, когда Руслан Шебуков пригласил тех немногих из нас, кто уже тогда имел отношение к процессу (Алена, Андрей...) в скромный офис на Марксистской и показал первый номер, впечатанный, как сейчас помню, в ГУ-ИПП "Кострома", я не мог предположить, что это скромное начинание возымеет такое масштабное влияние на мою жизнь. Однако возымело...

...Первый год прошел более или менее очевидно и без нестандартных истерик. Тогда Upgrade выходил раз в месяц, я честно писал эдиториалы в каждый номер, которые Руслан Шебуков мало того, что беззастенчиво правил, так еще и имена для меня придумывал неоднозначные, вроде Кириако Кириакиса. Андрей и Аленка уже тогда участвовали во всем этом процессе создания ежемесячного журнала, а вот остальной публики еще не было - она просто не появилась.

С октября месяца журнал переходит на режим "один раз в две недели", и с непривычки кажется, что ничего более страшного в этом мире нет. Появляется наш невозмутимый дизайнер - Денис, мы с ним проводим наши первые трое суток на верстке. Знайте же! Самая вкусная шаурма на свете - это та, что продавалась в те времена около станции метро "Марксистская".

Наступает новый год, а вместе с ним случается переезд в новый офис. Активно сотрудничать с редакцией начинает Сергей Бучин, а Сергей Трошин продолжает. Постепенно начинаем привыкать к ритму "раз в две недели", истерика по этому поводу у сотрудников редакции становится периодической, а не постоянной. К нам приходят Доктор Зло, Назгул, обжигается создатель всеми любимых пионеров - Уго Лепинявичус, которого в недрах редакции многие ласково зовут Тренером. Руслан

продолжает на мне отрабатывать свой Добрый Взгляд. Редакция постепенно наполняется всевозможными девайсами и гаджетами, мы находим неподалеку "Кулинарию", где продают вкусные салатки и магазин, где можно купить удивительные сигареты "Приму", расфасованную фабричным способом в пачки из-под Winston. Появляется Ваня Ларин - человек, которого в этом мире смутить не может вообще ничего - и вполне закономерно становится главным по переговорам с различными компаниями, конторами и конторками. Забелин обзаводится первым автомобилем и в течение трех месяцев умудряется научиться разбирать его до основания и собирать за сорок секунд. С тех пор, как он впервые побывал за рулем, скорость менее двухсот километров считает неприличной, так что Зяба активно пропагандирует подобный подход среди остальных сотрудников редакции. Я тоже обзавожусь автомобилем, который становится объектом вечных издевательств остальных сотрудников редакции, которые дразнят его "мусорным ведром" за обилие мусора внутри и брезгливо поджимают губки, проходя рядом, из-за грязи "снаружной". Состав прекрасных дев нашей редакции пополняется Екаториной - художником, верстальщиком и источником вдохновения для Дениса в одном лице. С подачи Дениса ко мне прилипает кличка Лысенский, и с тех пор безотносительно к длине моих волос все меня так и называют.

Ближе к осени на горизонте появляется осознание того, что грядет еженедельный выход журнала. Редакция впадает в уже описанную выше хоровую депрессию и честно боится подобного поворота событий вплоть до того самого момента, когда выясняется, что на еженедельник мы уже перешли.

На должность редактора новостей приходит Николай Барсуков, который вносит свежие веяния в нашу редакцию, преимущественно связанные с ведением здорового и немного задумчивого образа жизни.

Как пыльный мешок, на головы всего земного шарика (и мы не исключение) сваливается факт "одинадцатого сентября". Впечатление это событие, как на любых нормальных людей, производит на нас существенное, однако, к счастью, нашу частную ситуацию принципиально не меняет, разве что NASDAQ начинает валиться

еще стремительнее. Последние номера уходящего года редакция сдает, одним глазом глядя в телевизор, где обещают разные новости. Все на измене, многие – на излете (пару лет делать журнал в таком режиме – это, я вам скажу, дело непростое), у отдельных представителей редакции успело открыться второе дыхание, и живет народ преимущественно мечтами о посленовогоднем отпуске.

Деятельность продолжается, и в новогоднем номере публикуется та самая знаменитая фотография (сотрудники Upgrade в углу редакции, вид спереди), по которой только меня нашли несколько человек, связи с которыми я считал давно и безвозвратно утраченными.

Начало 2002 года. Журнал выходит раз в неделю и, согласно данным всех рейтинговых агентств, постепенно перемещается на самое первое место. Летом к дружному коллективу присоединяются господин Женя Черешнев и мисс Сью, которую, разумеется, так и хочется назвать Кудряшкой Сью. Евгению оказались свойственны чистая голова и холодное сердце, а Сью, несмотря на свой юный возраст, показала склонность увлекаться всевозможными экстремальными видами спорта. Я же, в свою очередь, увлекаюсь общественными формами деятельности, пару раз получаю от жизни толстой дубиной по голове и оказываюсь настолько отвлечен от происходящего в редакции, что даже почту свою не проверяю около полугода, за что и получаю от читателей множество не всегда цензурных, но в большинстве своем довольно справедливых упреков. Если быть точным – 1792 упрека за этот период мне пришлось.

Журнал тем временем стремительно продолжает развиваться. Показательно, что большинство рейтинговых агентств начинают за 100 процентов рейтинга популярности считать популярность Upgrade и отталкиваться от этой цифры при других подсчетах, каким-либо образом связанных с рынком компьютерной прессы. Потому как к середине года (рекламодатели, вы все уже в курсе, или кто-то еще остался неохваченным?) Upgrade, согласно данным разного рода авторитетных организаций, становится наиболее популярным компьютерным журналом среди всех издающихся в России и приблизительно в таком вот состоянии и встречается новый, 2003 год. Учитывая все это, нель-

зя не отметить, что уж последние три года были прожиты не зря. А Upgrade встречает свой сотый день рождения, ибо выход каждого номера и есть очередное, новое рождение журнала.

Ну, что тут еще можно сказать? Как показала практика, старалась редакция не зря, и журнал Upgrade получился очень даже неплохим журналом. И мы будем стремиться к тому, чтобы редакция и вы, читатели, смогли встретить двухсотый, а потом и трехсотый номера вместе и порадоваться тому, что прошло уже столько лет, а скучно и неинтересно нам всем так и не стало.

Спасибо вам, дорчитатели, ибо, если бы не вы, жить нам бы было значительно менее теплее и радостнее.

Спасибо вам, рекламодатели, ибо, если бы не вы, веселье наше носило бы несколько более сиротский характер.

Спасибо всей компьютерной индустрии, ибо эта такая любопытная отрасль человеческой деятельности, которая не только нас всех безмерно развлекает, но еще большинство из нас кормит.

Спасибо всем, кто был с нами! Выражаем искреннюю признательность и надежду на то, что никто еще никуда не собирается.

С уважением, Remo.

Должность в журнале – бесменный друг семьи.

К моим благодарностям присоединяются:

Руслан Шебуков – шеф-редактор, человек, который придумал Upgrade;

Андрей Забелин – главный редактор, человек, который упорядочил Upgrade;

Алена Приказчикова – редактор software и, можно сказать, девиз и знамя редакции;

Товарищ Черешнев – редактор hardware, человек, который удачно вписался в журнал (а это – нетривиальная задача);

Сюзанна Смирнова – корректор и милейший ребенок одновременно;

А также: Денис Соколов и Катя Вишнякова, которые делают журнал красивым, товарищ Уго Тренер, который делает его прикольным, Валя Шевяхова, которая делает его аккуратным, и наконец Иван Ларин, который не боится ни с кем разговаривать. Даже с Барсуковым, который тоже присоединяется.

Все. Мы отправляемся пить шампанское. С праздником нас!

Remo
remo@computery.ru

Екатерина Вишнякова

Никнейм: Kate, в народе – Катюшка.

Характер: загадочный.

Особые приметы: всегда робко улыбается, что у неподготовленного пользователя создает впечатление, что Катя действительно смущается. Располагает своим мнением по любому вопросу, но высказывать его не склонна. Любит препираться с Дедушкой, но всегда оставляет последнее слово за старшими. Довольны остаются все. Неоднократное количество раз спасала жизнь журнала и его сотрудников, вовремя доставляя пленки в типографию и отдуваясь там за всех и вся. Заслуживает звезду героя и памятника при жизни, на родине.



Сюзанна Смирнова

Никнейм: small, в народе – Сью.

Характер: смущенный.

Особые приметы: очень, очень милый ребенок. Занимается исключительно правильными и позитивными занятиями: работа в хорошем журнале, экстремальные виды спорта. На тусовках пьет исключительно сок, а на предложения посмотреть винную карту отвечает категорическим отказом. Возможно, когда ей исполнится 21 год, начнет курить сигареты, но вероятно все же в список ее увлечений попадет какой-нибудь дельтапланеризм над вулканами или что-либо подобное. Впрочем, есть вероятность, что к тому моменту Кудряшка Сью будет уже давно и бесповоротно замужем – столь милые отроки долго без внимания не остаются.



Денис Соколов

Никнейм: Slon,

в народе – Слон, Дедушка.

Характер: сибарит.

Особые приметы: сибарит – это не лентяй, а охотник за жизненными удовольствиями (необходимое пояснение). Всегда спокоен, чрезвычайно галантен, обладает особо развитым чувством юмора и богатыми актерскими способностями, коими беззастенчиво пользуется для развлечения окружающей публики. Нетороплив. За то время, пока я успеваю жадно схомячить весь обед из пяти блюд и выкурить сигарету, Денис, не торопясь, откушивает (не съедает, а именно откушивает) тарелочку супа. За 10 лет, что я его знаю, бегущим его я видел только один раз, причем он потряс меня скоростью, с которой, оказывается, умеет бегать. Мечта всей редакции – увидеть Дениса без усов, но он их любит и потому не соглашается сбрить.



А также для вас в разное время старались

Руслан Бурханов – самый первый дизайнер журнала Upgrade.

Сергей Бондарь – самый первый пиарщик и один из авторов журнала, отличавшийся перлами вроде "Max Factor" (вместо Max Factor) и "поклонники материнских плат".

Настя Яковлева – литературный редактор журнала Upgrade.

Сергей Бучин – самый первый начальник тестовой лаборатории и ответственный консультант по железным вопросам.

Максим Кузнецов – самый первый выпускающий редактор журнала Upgrade, который проявлял такое занудство в процессе работы, что номера потом становились практически безупречными.

О лучших друзьях и третьем диске

Гостевая книга

Exigen: Апгрейдовцы, родные, скажите - есть ли еще на Белом Свете место, где можно достать ваш первый диск?? хочется его ужааасно. поехать бы за ним хоть в Африку, вы только скажите - куда. <...>

Roman21: Ребята, из редакции! Спасибо, конечно, что ник-нейм мой засветили на странице журнала, приятно! Одно неприятно - не то вы пишете из гостевухи, что хотелось бы! Лучше бы дельные предложения писали отсюда, или еще что, но не мат-перемат и конфликты...))) Пусть и дружеские...))) Одного теперь жаль, что за гостевуху карточек не дают.. <...>

Конвертация рукописей

Письма приводятся в том виде, в котором они были написаны, - без исправлений орфографических, стилистических и пунктуационных ошибок. Символы цензуры: @#\$% заменяют ненормативную лексику, <...> - купюры, **** - прочие замены. Ваш e-mail указывается на страницах журнала только по вашему желанию. Авторы всех опубликованных писем получают в подарок по карточке интернет-доступа от провайдера Relline. Звоните, приезжайте. С уважением, почтовый ящик upgrade@computery.ru.



✉ *Доброе время суток, дорогой Upgrade! Очень прошу прощения за письмо, опубликованное в номере 95 (о разврате в журнале). Проверяя свой ящик (alexzui@freemil.ru) с удивлением обнаружил в папке "Отправленные" письмо, содержание которого очень схоже с упомянутым письмом! Меня это, честно говоря, смутило, так как я за плохое слово о моем любимом журнале оторву все, что выпирает, больше чем за миллиметр, поэтому, когда узнал, что оно с моего ящика, я впал в депрессию! Да чтобы я да о Upgrade, да так написать! Я превратился в Пуаро, то есть начал собственное расследование. Анализ стили написания и отпечатков пальцев на конверте привел меня... к моему лучшему другу! Я его однажды просил проверить почту (ждал письма, а мод сломался) шепнул ему пароль, что и стало причиной данной неловкой ситуации! Теперь, чтобы не писать 2 раза, выскажу свое мнение по поводу журнала. В последнее время в журнале стало мало железа. Для меня это очень прескорбно, потому, что эта часть является для меня самой "вкусной и полезной". <...> И еще можно ли ожидать в ближайшее время статью по процессам VIA, как они гонятся, и что это вообще за звери. Еще раз sorry и спасибо за журнал! P.S. Заодно задам вопрос, какой максимальный камень грозит моей материнке - Gigabyte GA-6VEM? Сейчас стоит VIA Samuel 2 733. Можно ли ожидать большого скачка производительности при смене его на P3 или Celeron? Заранее спасибо!*

✉ Наш вам совет - не отрывайте другу ничего выступающего - это довольно забавное для редакции письмо того не стоит. Кстати, в дружественном нам журнале NME в ответах на письма читателей есть маленькая врезочка с заголовком "Сукин сын / дочь номера". В этой врезке NME печатает письма самых борзых и злобных читателей. Вот как вы



думаете, стоит нам вводить такую же? Пока необходимости не было (действительно, приходит очень мало писем, за которыми можно углядеть перекошенные лица читателей), но, думаю, спрос родит предложение. Вопрос всем: вам это будет интересно?

Про VIA. Знаете, разгон VIA - дело очень неблагодарное. По производительности, особенно, что касается FPU (то есть игры и декодирование всяких там видео), процессор VIA вряд ли сможет тягаться даже с Celeron 300A. Советую вам не ломать голову и обзавестись процессором уровня Celeron 1000 (тем, который уже на ядре Tualatin). А тем, кто выдвинет аргумент а-ля "для Intel нужен кулер, а для VIA - нет", сообщают: в редакции на одной из машин стоит Intel Celeron 1000 и прекрасно работает с пассивным охлаждением - установлен родной боксовый кулер, но без вентилятора, и единственным теплоотводящим элементом является низкооборотистый и абсолютно бесшумный корпусный вентилятор (смазанный автомобильной присадкой к двигателю ER).

✉ *Hi, Upgradovцы!*
Я, конечно, понимаю, что кто старое помянет тому глаз вон. И, что письмами про диск Вас уже достали. Но, прочитав в журнале

очередной выпад (то бишь навзд) на новогодний CD, я не выдержал. Ну чего они все взяли на последний сидюк? Контент не понравился? Да замечательный контент, особенно для тех, кто не читал ранние журналы Из журналов выбраны те статьи, которые (в отличие от обзоров, тестов, не говоря уже о новостях) действительно не теряют актуальность и по сей день. Объем мало? Ну, это кому как. Мне он пришелся как раз кстати. Меня отправили в командировку, два дня в транспорте. Так меня ваш "CD на десять метров" просо спас от скучной смерти. Весь Ваш сидюк влез в флешку КПК и все два дня я наслаждался статьями из ранних журналов. <...> Поэтому, говорю Вам БОЛЬШОЕ СПАСИБО за Новогодний CD. Он пришелся мне как раз кстати. С уважением, Александр aka elwing.

✉ Да прибудет с вами сила, Александр! Кстати, наш третий диск будет абсолютно не похож на первые два и по интерфейсу, и по контенту. А посвящен он будет системам Windows всех мастей и настройке оных. FAQ, статьи, программы, в общем, все по-взрослому. Скажем сразу, ждать осталось совсем недолго - номера три-четыре. ■