

UP

компьютерный еженедельник
upgrade.computery.ru

#31 (276)
7 августа 2006

GRADE

ISSN 1680-4694
9 771680 469005

СИСТЕМНЫХ АДМИНИСТРАТОРОВ - С ПРАЗДНИКОМ!

**ЗНАТОК "ФОРТОЧЕК":
SYSTEM INFO FOR WINDOWS**

**ШТУКА ДЛЯ ОБЩЕНИЯ:
MAIL.RU AGENT -
НОВАЯ АЛЬТЕРНАТИВА**

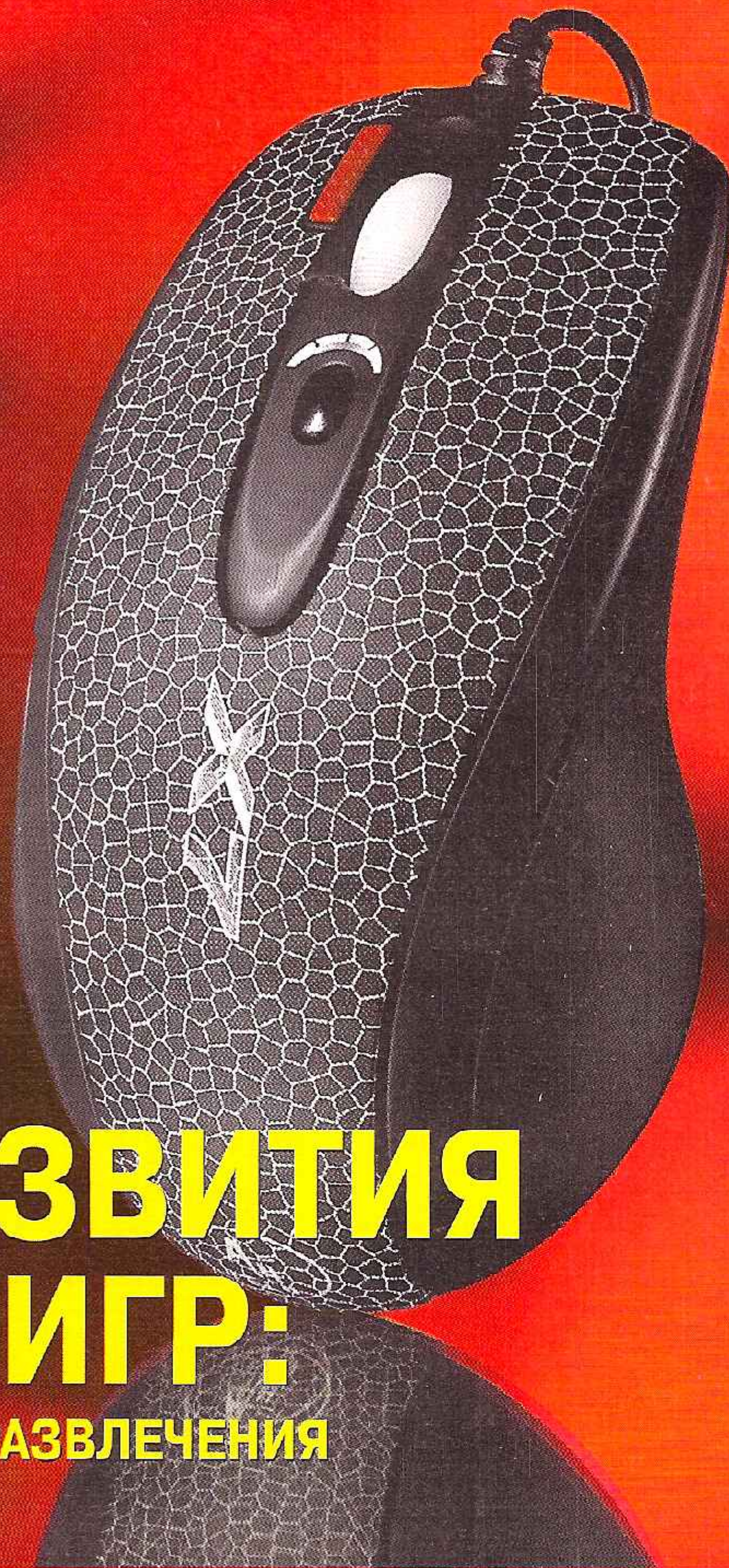
**КАК ПРАВИЛЬНО
ФОТОГРАФИРОВАТЬ ЖИВНОСТЬ**

**ПОЧТИ НОУТБУКИ:
ИСПЫТАНИЯ
МЕДИАЦЕНТРОВ SHUTTLE**

**ГЛАЗАСТЫЕ МЫШИ:
A4TECH X-718F И X-750BF**

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ИНДУСТРИИ ИГР:

КАК ЗАРОЖДАЛИСЬ ЦИФРОВЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ



МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ



Микрофон
Defender
MIC 140

СЕРЕДНЯЧОК ДЛЯ AGR



Видеокарта
Sapphire Radeon
X1600 Pro

ПЕРЕДНЯЯ, ДЛЯ УДОБСТВА



Панель Vizo
Master Panel
MTP-101

Digital Lifestyle Today

UP SPECIAL GRADE

#8

www.upspecial.ru



АВГУСТ 2008

В НОМЕРЕ:

Репортаж с выставки Computex

Гигатест универсальных ноутбуков

Новейшие КПК, смартфоны и коммуникаторы

AMD Athlon FX-62

Новые винчестеры Maxtor и Seagate

А ТАКЖЕ:

Софт для SocketРС и мобильных телефонов

Новый Антивирус Касперского

Windows-программы в Linux

Проектирование дизайна квартиры

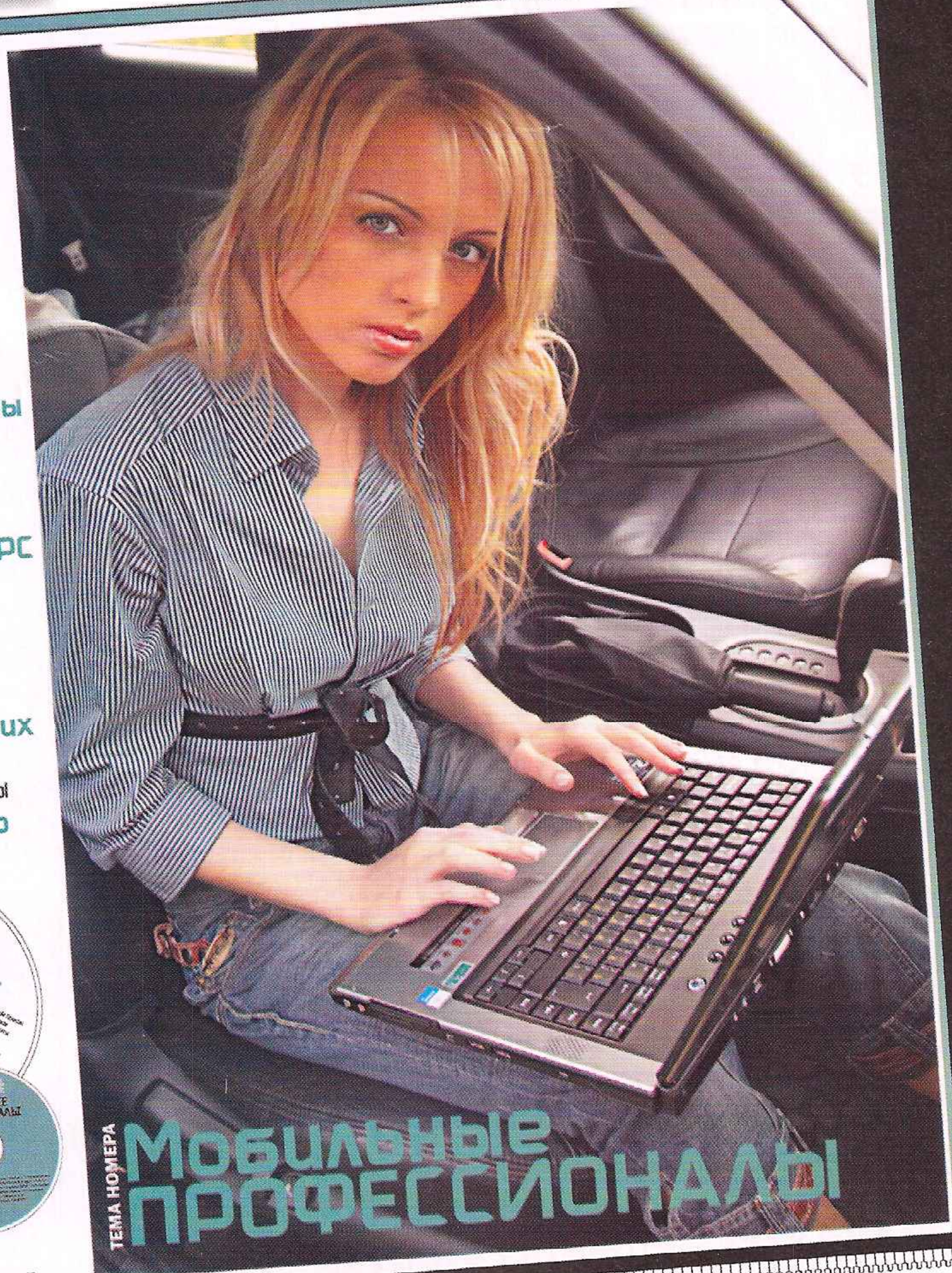
Мобильное кино



*DVD комплектуется не весь тираж Upgrade Special; часть тиража выходит в комплекте с CD.



ЖУРНАЛ С DVD - ТОЛЬКО У ХОРОШИХ ПРОДАВЦОВ ПРЕССЫ!



ТЕМА НОМЕРА МОБИЛЬНЫЕ ПРОФЕССИОНАЛЫ

В ПРОДАЖЕ С 24 ИЮЛЯ

| | |
|------------------------------------|---|
| Главный редактор | Данила Матвеев, <i>matveev@veneto.ru</i> |
| Выпускающий редактор | Татьяна Янкина, <i>yankee@veneto.ru</i> |
| Редактор hardware | Платон Жигарновский, <i>platon@veneto.ru</i> |
| Редактор software / connect | Николай Барсуков, <i>b@veneto.ru</i> |
| Редактор новостей | Николай Панков, <i>np@veneto.ru</i> |
| Литературный редактор | Михаил Боде, <i>mbode@veneto.ru</i> |
| Тестовая лаборатория | Иван Ларин, <i>vapo@veneto.ru</i> Роман Горошкин, <i>rg@veneto.ru</i> тел. (495) 246-4108 |
| Дизайн и верстка | Слонарий Белкин Александр Ефремов |
| Иллюстрации в номере | Игорь Лепин |
| Фото в номере | Андрей Клемин |
| PR-менеджер | Екатерина Кожанова, <i>kate_k@veneto.ru</i> тел. (495) 246-4108 |
| Директор по рекламе | Владимир Сливко, <i>slivko@veneto.ru</i> |
| Менеджеры по рекламе | Илья Саньков, <i>sankov@veneto.ru</i> тел. (495) 246-4108 Павел Виноградов, <i>pashock@veneto.ru</i> тел. (495) 246-6227 |
| Директор по распространению | Ирина Агронова, <i>agronova@veneto.ru</i> тел. (495) 681-7837, тел. (495) 684 5285 |
| Идейный вдохновитель | Андрей Забелин |

ООО "Пабблишинг Хаус ВЕНЕТО"

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

Адрес редакции

119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 22,
тел. (495) 246-4108, 246-6227,
факс (495) 246-2059

upgrade@veneto.ru
<http://upgrade.computery.ru>

Редакционная политика

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. Редакция вступает в переписку с читателями, но не гарантирует моментального ответа. Любые присланные нам тексты рассматриваются с точки зрения пригодности к публикации. Мы будем рады вашим пресс-релизам, присланным на e-mail upgrade@veneto.ru.

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

Подписка на журнал UPgrade по каталогу агентства "Роспечать" (подписной индекс - 79722), по каталогу "Почта России" (подписной индекс - 99034), по каталогу "Пресса России" (подписной индекс - 29481).

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. (495) 781-1990, 781-1999

Тираж: 72 000 экз.
© 2006 UPgrade

Содержание

- 4 editorial**
4 Дорогим сисадминам посвящается...
Remo
"Несмотря на то что в обычном календаре красных дней всего ничего, не больше десятка, на самом деле праздники случаются значительно чаще. Просто подавляющее большинство праздников профессиональные, и поэтому народ, как правило, о них даже не подозревает".
- 6 hardware**
6 новости
- 11 новые поступления**
- 12 новое железо**
12 Помогите умирающему!
Видеокарта Sapphire Radeon X1600 Pro для AGP
Медвед
Последний из могикан. Точнее, из рода Accelerated Graphic Port.
- 13 Спереди удобнее**
Панель Vizo Master Panel MTP-101
Медвед
Медвед вышел на панель.
- 14 Караокефон**
Мультимедиа-микрофон Defender MIC 140
Александр Куприянов
Сам себе звезда.
- 15 Лиловый глаз**
Мыши A4Tech X-718F и X-750BF
Александр Куприянов
Грызуны а-ля "Афортч".
- 16 испытания**
16 Космические кубики
Четыре медиацентра от компании Shuttle
Mazur
Репортаж из Центра управления полетами.
- 20 технологии**
20 Игродром
История развития игростроения
Сергей Озеров
Мы любим компьютерные игры. А знаете ли вы, как все начиналось?
- 28 техническая поддержка**
28 О дисках, мышах и лампочках
Сергей Бучин
"Решил поделиться с любимым журналом историей из разряда "удивительное рядом". Началась она шесть лет назад..."
- 30 software**
30 новости
- 33 новые программы**
33 Free-информатор
Программа System Info for Windows
Сергей Голубев
Не знать, из чего состоит твой собственный компьютер, – это, друзья, нечто за гранью добра и зла. Но не будем лицемерить: бывает, какие-то мелочи вылетают из памяти.
- 34 программы**
34 Морская обезьяна против дракона
Особенности браузера SeaMonkey
Сергей Голубев
По пользовательским характеристикам этот браузер значительно превосходит своего предка – Mozilla. Вопрос лишь в том, нужно ли вам все это богатство.
- 36 Рассекреченный агент**
Коммуникационная система Mail.ru Agent
Сергей Голубев
"Существует этот проект уже два года, поэтому есть все основания говорить о его состоятельности".
- 38 ликбез**
38 В поисках пушистых моделей
Братья наши меньшие в объективе фотокамеры
Юрий Меркулов
Доступность ЦФК сделала свое дело: мы стали снимать все подряд без оглядки на количество потраченных кадров. Домашние питомцы, жучки-паучки и прочая живность – все они стали завсегдатями наших фотоальбомов.
- 42 техническая поддержка**
42 Об австралийском времени и "Корзине"
Сергей Трошин
"Что делать, если нигде нет значка "Корзины" и папки Recycler тоже нет? Как восстановить "Корзину"?"
- history**
44 Почтовый ящик
44 Про власть UPgrade и суперизобретение
Лала Лалалаева
"Разве можно просто наблюдать, как примитивизируется компьютер и превращается в очередной прибор для домохозяйки, вроде телевизора?.."

напиток номера
морс из черной смородины

книжка номера
Е. Краузе
"Логопедия"

песня номера
1200
Micrograms -
Mescaline

ссылка номера
www.forum.999.by/index.php?showtopic=4363

Дорогим сисадминам посвящается...

Несмотря на то что в обычном календаре красных дней всего ничего, не больше десятка, на самом деле праздники случаются значительно чаще. Просто подавляющее большинство праздников профессиональные, и поэтому народ, как правило, о них даже не подозревает.

Есть День железнодорожника (кстати, сумеете, не заглядывая в "Яндекс", сказать, когда он?), День космонавта, День строителя и День медицинского работника.

День пограничника и День десантника – ну, это такие праздники, про которые все узнают сразу, ибо их отмечают с размахом... На Украине указом президента введен День стекольщика, а однажды в одной уездной больнице мне довелось побывать на банкете (впрочем, банкет – это сильно сказано... так, банка спирта в препарате) в честь Дня работников морга. Впрочем, полагаю, что конкретно этот праздник официально нигде не зарегистрирован.

Высокотехнологичная индустрия сама по себе молода, поэтому некоторое время с профессиональными праздниками для работающего в ней люда было не очень, их просто не успели придумать. А это плохо, ибо айтишники тоже люди, им иногда хочется просто по-человечески посидеть, пообщаться, вспомнить былое и думы, поделиться профессиональными достижениями и не менее профессиональными неудачами. А вот подходящего праздника не было, поэтому и приходилось зачастую довольствоваться общением без повода.

С тем, что это очевидная несправедливость, спорить, полагаю, не будет никто. Впрочем, несправедливости – то как таковой уже нет, ибо ситуация исправилась несколько лет назад.

Профессиональный праздник системного администратора придумал, как это ни парадоксально, системный администратор. Правда, не отечественный, а американский. Решив, что это несправедливо, когда профессия есть, а праздника профессии нет, он объявил Днем системного администратора последнюю пятницу июля. Почин этот был поддержан его коллегами в разных уголках мира (о интернет, ты мир!), и буквально за пару лет праздник стал общеизвестным и общепризнанным.

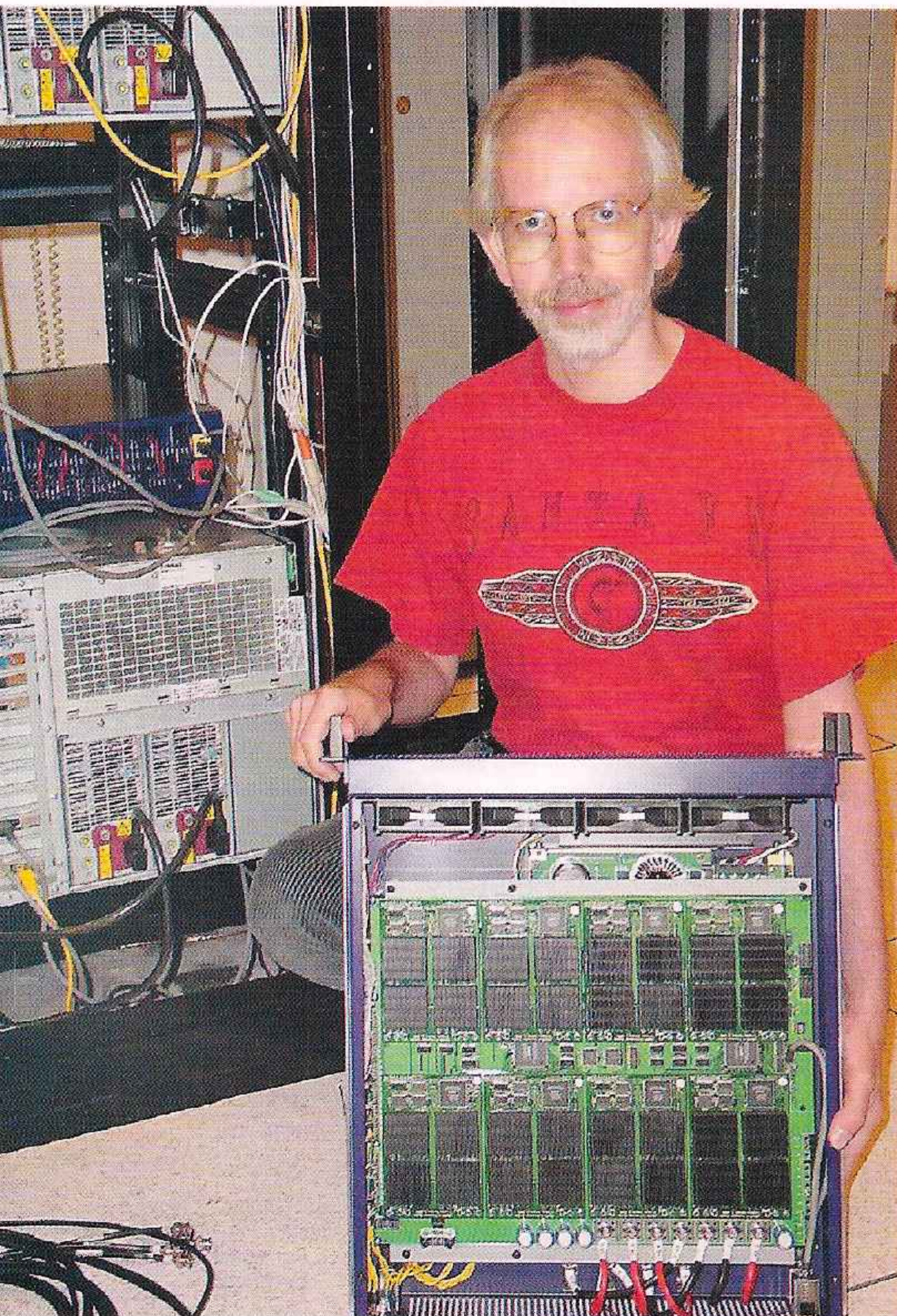
Сама идея этого торжества мне очень симпатична, потому как справедлива. Профессию системного администратора породила принципиально новая отрасль, и с течением времени, по мере проникновения высоких технологий в самые разные области нашей жизни, значение ее будет только расти. Количество организаций, деятельность которых осуществляется без использования компьютеров, быстро уменьшается (ну, там, лесничества еще, наверное, держатся, да и то не уверен), и скоро их совсем не останется. А кто отвечает за то, чтобы компьютеры в орга-

низации работали хорошо? Правильно, сисадмин.

В каждой организации функции системного администратора имеют свои особенности. Например, в крупных компаниях существуют целые IT-подразделения, у сотрудников которых четко описанные права и обязанности, а в фирмах поменьше зачастую любые проблемы, имеющие прямое или косвенное отношение к IT, решает один человек. Я знаю сисадмина, в чьем ведении находится спутниковый канал в Сеть, и другого товарища той же профессии, но работающего в своей конторе еще и охранником. По совместительству.

Во времена моей бурной юности некоторое время я и сам поработал системным администратором в одной небольшой коммерческой структуре. Правда, в трудовой книжке моя деятельность в тот период описывается гордым: "Инженер-программист". В мои обязанности входило абсолютно все, что хоть как-то могло быть увязано с компьютерами, начиная с прокладки сети и сканирования многих сотен картинок для рекламного буклета и заканчивая установкой новых "форточек" на ноутбук начальника, на который до того поставили французскую "винду", да еще поверх китайской. Однажды меня даже попытались озадачить подключением системы бронирования авиабилетов Gabriel, но от этой обязанности я отвертелся, ибо в те времена ну никак не умел организовывать клиентские места в системах бронирования авиабилетов. Впрочем, и сейчас не умею. Зато по результатам работы "инженером-программистом" я понял, что труд системного администратора чрезвычайно нетривиальный и зачастую довольно-таки неблагодарный.

Пользователи, особенно плохо разбирающиеся в компьютерах, склонны любые свои проблемы валить на сисадмина, причем зачастую делают это безапелляци-



SMS-ОПРОС

Уважаемые читатели!

Публикуем очередные результаты и новый опрос. Чтобы проголосовать, отправьте SMS с кодом, соответствующим ответу, на номер 9669.

По вашему мнению, какая архитектура будет доминировать на рынке к концу года?

| | |
|----------------|-------------|
| AM2 (AMD) | up24 |
| Conroe (Intel) | up25 |

Собираетесь ли вы переходить на Windows Vista?

| | |
|--------------------------------|-------------|
| Да, сразу после выхода | up26 |
| Да, со временем | up27 |
| Нет, не буду, пока не придется | up28 |

РЕЗУЛЬТАТЫ ГОЛОСОВАНИЯ

Уважаемые читатели!

Ниже приводятся результаты предыдущего голосования. Вопрос звучал так: "Каким комплектующим мы должны уделять приоритетное внимание при наполнении номеров?"



онно и в нелюбимой форме. Также важно не забывать о том, что компьютер – это штука, способная глючить по множеству различных причин, и знать их все просто физически невозможно, поэтому профессиональный админ – это даже не столько человек, держащий в голове причины тысяч глюков, сколько человек, который в состоянии эти причины определить с помощью старого доброго интернета. Кстати, самые молодые из наших чи-

тателей, наверное, даже представить себе не могут, как это – быть сисадмином в организации и не иметь доступа в Сеть, а ведь такое десять лет назад было повсеместным явлением. Посеял драйверы от какой-нибудь карты – и все, привет. На сайт производителя при всем желании зайти не получится. Да у производителя может и не быть сайта... Ужас, в общем.

Но это все детали. Дорогие системные администраторы, ин-

женеры-программисты, энтузиасты, сотрудники IT-отделов и весь прочий люд, который работодатели порой называют в штатных расписаниях крайне причудливо, но от которого всегда требуется только одно: "Чтобы все работало!"

Редакция журнала UPgrade поздравляет вас с праздником, желает вам, чтобы "форточки" работали стабильно, болванки не запарывались, роутеры не горели и юзеры не тормозили.

Благодаря вам у нас в офисах хоть что-то работает нормально, так что пусть пиво ваше не греется и ноги не мерзнут. Широких вам каналов и маленьких пингов!

С Днем системного администратора!

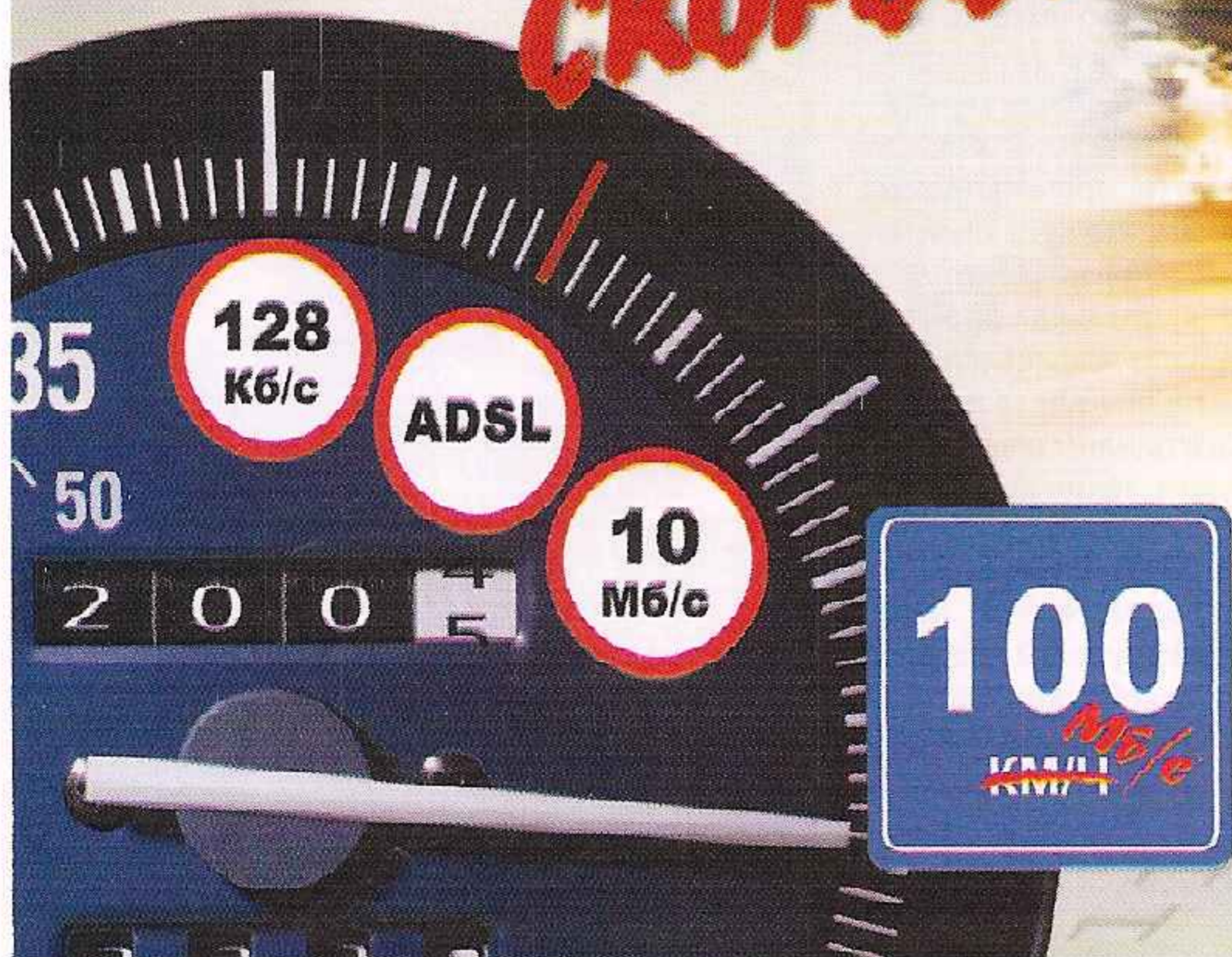
Дзинь.

P. S. Отдельной строкой желаем процветания IT-отделу нашей славной компании. **UP**

Remo
r@veneto.ru

Reline.ru
надежная связь

**ПЕРЕКЛЮЧИ
СКОРОСТЬ!**



Интернет для Бизнеса
(095) 916-5161

Сверхтонкий резак

Компания Panasonic анонсировала портативный резак, способный записывать двухслойные DVD-диски и предназначенный в первую очередь для мобильных компьютеров. Привод LF-P967C интересен хотя бы тем, что он немногим толще пары коробок для компакт-дисков, положенных одна на другую. К компьютерам резак подключается через интерфейс USB 2.0 (но, разумеется, совместим и с USB 1.1). От способа, которым запитан девайс, зависит то, насколько быстро он читает и прожигает болванки. Если питание поступает через USB, то скорость передачи данных несколько ниже, чем в том случае, если резак подключен через адаптер питания к внешнему источнику. Привод совместим с носителями DVD±RW, DVD±R DL, DVD-RAM и, конечно, CD-R / -RW. На японский рынок он попадет в последних числах августа.

Источник: www.cdinfo.com

Выводок мониторов от Samsung

Корейская компания Samsung представила несколько новых жидкокристаллических мониторов.



SyncMaster 740BX и SyncMaster 940BX практически одинаковы, только первый – 17-дюймовый, а второй – 19-дюймовый. Это мониторы с коэффициентом контрастности 1000:1, временем отклика 5 мс и разрешением 1280 x 1024 пикс.

Обе модели имеют как 15-контактные выходы D-Sub, так и коннекторы DVI. Еще компания представила 21-дюймовый дисплей. SyncMaster 215TW имеет разрешение 1680 x 1050 пикс., коэффициент контрастности 1000:1, время отклика 8 мс. Кроме того, у него богатый набор видеовыходов: DVI, D-Sub, S-Video, а также композитный и компонентный выходы. Ориентировочная стоимость 740BX и 940BX – \$250 и 310 соответственно. По предварительным

данным, модель 215TW будут продавать по \$550.

Источник: www.samsung.com

DS Lite отремонтируют бесплатно

Компания Nintendo объявила о том, что неисправность, из-за которой на пластиковом корпусе DS Lite рядом с коннектором питания появляются трещины, никоим образом не затрагивает внутреннюю конструкцию портативной консоли и является лишь косметическим дефектом. По словам разработчиков, такой недостаток проявляется лишь у



0,02% из всех проданных девайсов, и тем, кому как раз не повезло, предлагается бесплатный ремонт приставки (если она еще на гарантии).

Источник: www.gamesindustry.biz

Жесткие диски повышенной надежности

Фирма IO Data представила новую линейку внешних жестких дисков, подключающихся через интерфейс USB. По словам инженеров, проектировавших эти устройства, любое из них способно выдержать давление в 100 кг. Кроме того, винчестеры прошли суровые испытания: их роняли на землю с высоты 122 см (предполагается, что именно такое расстояние обычно пролетает диск, выпав из рук зазевавшегося пользователя). В официальном пресс-релизе компании говорится, что эти девайсы имеют сертификат, подтверждающий их соответствие требованиям департамента обороны, однако не уточняется, чьего именно департамента. Выпускаются 40-, 80- и 120-гигабайтные модели размером 86,4 x 132,5 x 24,6 мм. О стоимости хардов пока ничего не известно.

Источник: www.everythingusb.com

160-гигабайтный диск от Hitachi

Компания Hitachi вслед за своими конкурентами выпускает 160-гигабайтный HDD для мо-

Жидкие доспехи для американской армии

Данная новость сразу вызывает ассоциации с тем, что было предсказано, но во что хронически не верилось. В книге Евгения Гуляковского "Долгий восход на Энне" (отличное произведение, между прочим, в нем смысл есть) герои носят специальные костюмы, которые в том случае, если в хозяина, к примеру, стреляют, превращаются в непробиваемый монолит. Носящего такую чудо-одежду можно втоптать в землю, но даже это не позволит нанести ему серьезные повреждения.

Эта красивая идея еще пару лет назад казалась совершенно неосуществимой. Но, как ни удивительно, умельцы даже ее смогли воплотить в жизнь. Вернее, она находится в процессе воплощения.

Ученые, работающие по заказу Минобороны США, изобрели так называемую жидкую броню. Сделана она, как и многие другие высокотехнологичные решения последнего времени, с использованием на-

нотехнологий. В кевларовую емкость заливается жидкость, содержащая наночастицы, которые обладают свойством менять свою структуру под давлением. В этом случае они образуют связки, причем процесс настолько стремителен, что пуля просто не успевает пролететь сквозь защитный слой. Предполагается, что такая броня не только окажется гораздо эффективнее традиционных средств личной защиты, но и позволит обезопасить наиболее уязвимые части тела солдата, такие как конечности и шея.

Когда начнутся поставки этой полезной разработки в армейские подразделения, пока неизвестно, однако действующий прототип имеется. Наличие подобной технологии означает, что в обозримом будущем принципы ведения контактного боя принципиально изменятся. И чем черт не шутит: глядишь, мы еще увидим всадников в жидкой броне на роботах-конях...



бильных компьютеров. Travelstar 5K160 является 2,5-дюймовым винчестером, в котором используется технология перпендикулярной магнитной записи. Скорость вращения его дисков – 5400 оборотов в минуту. Кроме того, винт имеет буфер размером 8 Мбайт. Также в нем реализована функция Quiet Seek Support, позволяющая ему работать бесшумно, а технология Enhanced Adaptive Battery Life Extender снижает потребление электроэнергии во время ожидания. Производитель снабжает



диск интерфейсом SATA или Parallel ATA. Стоит Travelstar 5K160 порядка \$279.

Источник: www.ubergizmo.com

Новый генератор для OLPC

Авторы проекта OLPC (One Laptop per Child), или стодолларового ноутбука, объявили о создании нового источника питания для своего детища. Напомним, что питание – это одна из главных проблем данного ноутбука, поскольку он рассчитан на исполь-



зование в бедных и густонаселенных уголках мира, где электроснабжение далеко не всегда стабильное. На ранних этапах проекта даже предлагалось оснастить каждый компьютер встроенной динамо-машиной, приводимой в действие рукоятью. Но вот разработчики придумали систему, принцип которой основан на дерганье шнура (похоже на механизм для запуска бензопилы или подочного мотора). По словам инженера Гео Хомси (Geo Homsi), она эффективнее динамо-машины: вращая ручку, человек быстро устает, но вырабатывает лишь около 5 Вт электроэнергии, а дергая за шнур, он

может с меньшими усилиями производить до 20 Вт, чего хватит на десять минут функционирования ноутбука. К тому же данный генератор будет вынесен за пределы корпуса ноутбука и помещен в отдельный блок.

Источник: www.dailytech.com

Radeon X1950 с памятью GDDR4

Компания ATI разослала своим OEM-партнерам предварительную информацию о графической карте Radeon X1950. Акселератор построен на ядре R580, которое, как известно, поддерживает графическую память GDDR4. В принципе, это не первый видеоадаптер на данном ядре, однако на момент выхода предыдущей модели (Radeon X1900) на рынке еще не было GDDR4. В Radeon X1950 будет использоваться память именно этого типа. Карта выйдет в двух вариантах: первый – высокочастотный ХТХ, второй – заточенный под CrossFire. Кроме того, компания собирается усовершенствовать Radeon X1900 – снабдить и эту модель памятью GDDR4.

Источник: www.dailytech.com

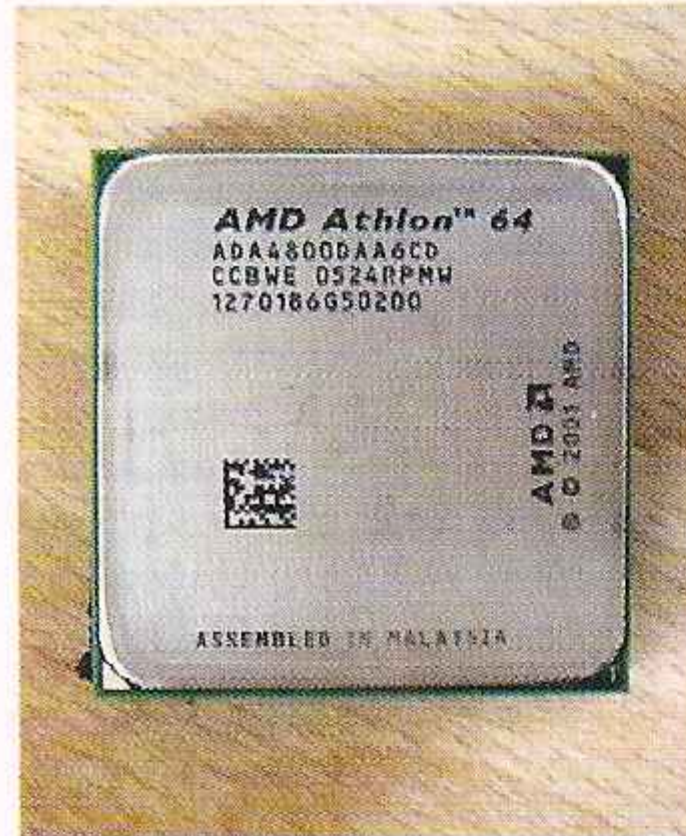
Экспериментальные часы

В Национальном институте стандартов и технологий США (NIST), расположенном в Колорадо, созданы новые экспериментальные атомные часы. Этот хронометр построен на основе одного-единственного атома ртути и, по словам ученых, сохраняет абсолютную точность в течение 400 млн лет, между тем как лучшие современные цезиевые часы отстают либо убегают вперед на одну секунду за 60 млн лет работы. Однако прибор не безупречен, поскольку его точность зависит от того, где он расположен, а точнее, от высоты над уровнем моря. Поэтому ученые продолжают совершенствовать свое изобретение.

Источник: www.newlaunches.com

Процессоры подешевели

Наконец-то AMD уменьшила стоимость ряда своих процессоров, как и обещала. Компания обнародовала обновленные расценки на свои продукты. Флагманская модель Athlon 64 FX-62 отныне будет продаваться по \$827, а Athlon 64 X2 5000+ – по \$310. Разумеется, это оптовые цены, однако их уменьшение неизбежно скажется и на розничной стоимости чипов.



Неудивительно, что в списке нет Athlon 64 X2 4400+ и 4800+ под Socket 939 и AM2: компания обещала прекратить их продажу несколько недель назад. В нескольких ближайших месяцах иных изменений в прайс-листе AMD не предвидится.

Источник: www.amd.com

NAND Flash по технологии 50 нм

Intel и Micron объявили о создании первых образцов чипов памяти NAND Flash, изготовленных по 50-нанометровой технологии компанией IM Flash Technologies (это совместное предприятие партнеров). Семплы емкостью

4 Гбайт уже готовы, но поступят в массовое производство лишь в 2007 году. Этот шаг позволит Intel и Micron удовлетворить спрос на память NAND, которая широко используется как в вычислительной, так и в бытовой технике. Если верить финансовым оракулам, объем рынка NAND вырастет с 13 до 16 миллиардов долларов к концу текущего года, а к 2010-му достигнет \$25–30 млрд.

Источник: www.intel.com

Бинокль един с фотоаппаратом

Корейская фирма Sun Photo сделала оригинальный девайс, представляющий собой то ли фотоаппарат с видеоискателем на два глаза, то ли бинокль с функцией фотосъемки. Устройство имеет 16 Мбайт встроенной памяти, которая расширяется за счет подключения флэш-карт (поддерживаются форматы SD и MMC). Оно может быть подсоединено к компьютеру через порт USB для скидывания информации на жесткий диск. В бинокль вмонтирована двухмегапиксельная цифровая камера с восьмикратным увеличением. Кроме того, у девайса есть выдвижной жидкокристаллический экран, на

Здравствуйтесь. Мы уверены, что на этой полосе Вы прочтете много нового и интересного, поэтому мы оставили ее свободной для информации...

POWERCOM 
ЭНЕРГИЯ ПОД КОНТРОЛЕМ

...ведь мы производим отличные источники бесперебойного питания, а не большую рекламу. С уважением, компания Powercom

Powercom, ИБП от 300 VA до 150 kVA
от базовой до абсолютной защиты
80 сервисных центров в России
www.pcm.ru

котором можно просматривать снимки. Он же служит видеоискателем. Стоимость гаджета составляет порядка \$390.

Источник: www.newlaunches.com

Core 2 Duo давно были с нами

Подтвердились проскользнувшие на китайском сайте НКЕРС слухи о том, что процессоры Core 2 Duo увидят свет раньше, чем предполагалось. Согласно опубликованному финансовому отчету компании Intel, она уже всю поставку процессоров Intel Core 2 Duo, предназначенные для использования в мобильных компьютерах. Как сообщается, среди партнеров корпорации фигурирует и Apple, которая уже в августе представит обновленные компьютеры MacBook Pro с чипами Intel Core 2 Duo. По планам Intel, к концу первого квартала 2007 года чипы Core 2 Duo должны составлять половину от всех ее двухядерников на рынке.

Источник: www.laptoplogic.com

Двухпроцессорная геймерская система

Компания AMD продемонстрировала анонсированную в начале июня систему 4x4 для хардкор-

ных геймеров. Она построена на базе пары двухядерных процессоров, благодаря чему позволяет играть в самые требовательные к железу игрушки и параллельно запускать процессы, пожирающие невероятное количество системных ресурсов. Так, к примеру, на одном из этапов испытаний во время игры производилась оцифровка видео. Система работала на паре чипов Athlon 64 FX (точные названия моделей не при-



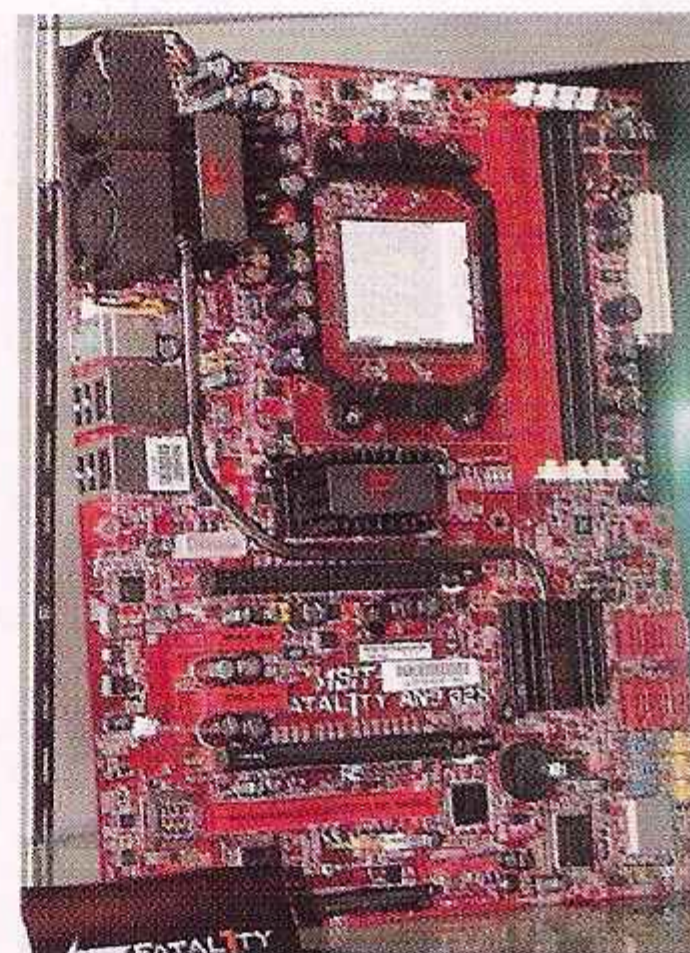
водились) и показывала, однако, более высокие результаты, чем машина, построенная на Athlon 64 FX-62. В 4x4 используется технология NUMA (Non-Uniform Memory Architecture), дающая каждому из процессоров доступ к своей паре 240-пиновых слотов памяти DDR2 (максимум – 2 Гбайт на каждый из камней). О совместимости систе-

мы с процессорами Athlon 64 X2 пока ничего не известно.

Источник: www.dailytech.com

ABIT отзывает платы

Компания ABit сообщила об отзыве ряда материнских плат, построенных на базе чипсета nForce 590 SLI. Тщательно проверив качество своей продукции, она обнаружила недоработки, опасные возможностью перегрева. Радиаторы на некоторых материнках установлены ненадежно и могут быть случайно сдвинуты при транспортировке. Именно поэтому производитель изымает платы из продажи. Тем же, кто успел их приобрести, предлагается связаться с представительством компании на предмет отсылки девайсов для ремонта. Речь идет о модели Fatal1ty AN9 32X с серийными номерами от FAN93UDD000001 до FAN93UDD001648, а также от FAN93UDC000001 до номера FAN93UDC002713. Кроме того, отзываются платы AN9 32X с номерами от AN932UDC000001 до AN932UDC001407, а за ними и модели от AN932UDD000001 до AN932UDD001000. Системные платы Fatal1ty AN9 32X с номерами от FAN93UDC002714 до FAN93UDC005422 и AN9 32X с



номерами от AN932UDC001408 до AN932UDC002612 вышеназванных недостатков не имеют.

Источник: www.dailytech.com

Флэшка с BCD-дисплеем

Компания Corsair Memory, занимающая одну из ведущих позиций на рынке памяти, анонсировала новый USB-флэш-накопитель под названием Corsair Flash Readout USB Drive. Он любопытен наличием миниатюрного дисплея типа BCD (Bi-stable Cholesteric Display), показывающего объем свободного пространства или же персональную метку, которая позволяет отличить один накопитель от другого без их подключения к компьютеру. Длина метки ограничена одиннадцатью символами, кроме того, еще четыре символа показывают загрузку устройства. Благодаря использованию BCD-дисплея информация может демонстрироваться около года без подключения к источнику питания. Девайс работает через интерфейс USB 2.0 и поддерживает скорость чтения до 20 Мбайт/с и скорость записи до 7 Мбайт/с. Размеры флэшки – 78,0 x 21,0 x 12,9 мм. Объем – 1 или 2 Гбайт, цена – \$39,99 или 59,99 соответственно.

Источник: www.corsairmemory.com

Двухядерник от Tsukomo

Японская фирма Tsukomo анонсировала мобильный компьютер N170J-802D, оборудованный 17-дюймовым WUXGA-дисплеем с разрешением 1920 x 1200 пикселей. По заявлению компании, компьютер идеально подходит как для работы, так и для развлечений. Построен он на базе чипсета Intel 945PM Express и процессора Intel Core Duo T2400 с частотой 1,83 ГГц. В качестве GPU используется профессиональный графический ускоритель

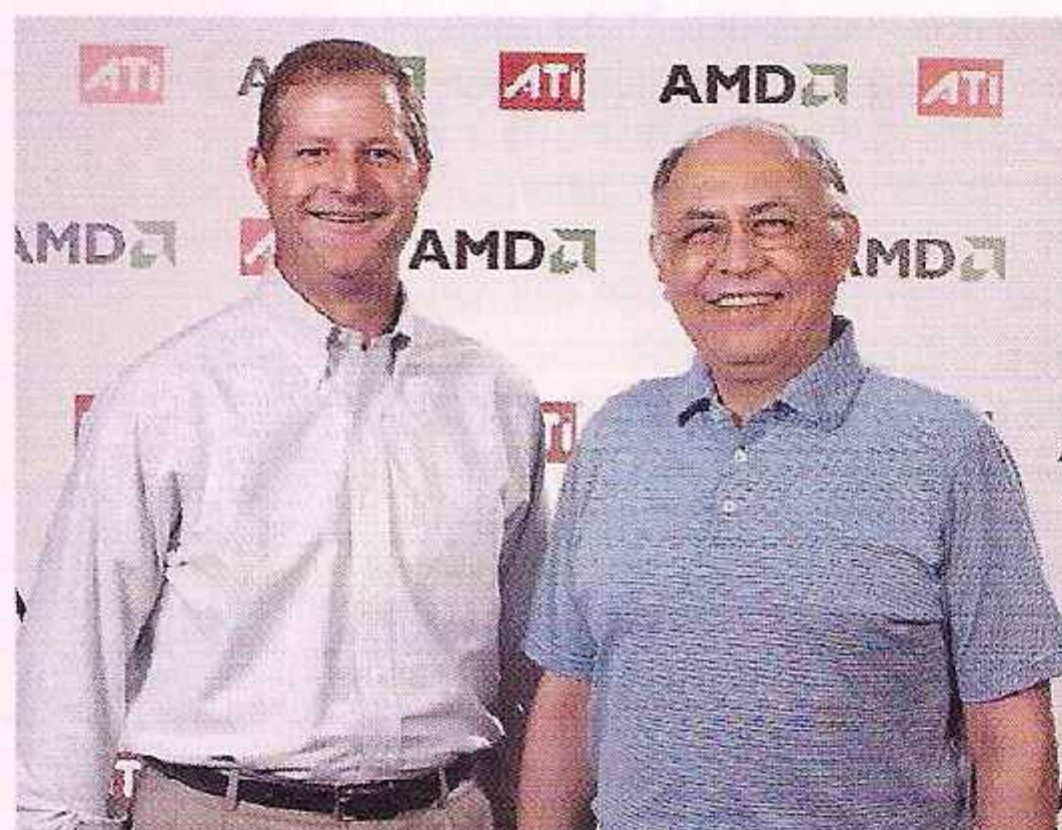
Advanced Micro Devices купила ATI

Слухи о том, что это теоретически возможно, ходили по рынку давно. А пару недель назад жизнь сотрудников пресс-служб ATI и AMD стала совсем уж сложной, ибо ничего внятного в ответ на просьбу подтвердить или опровергнуть данную информацию они сказать не могли, поэтому были вынуждены ограничиваться стандартным: "No comments". И вот свершилось.

24 июля компании официально объявили о слиянии. Вернее, формально это, конечно, покупка, и сумма сделки вполне определенная, а именно \$5,4 млрд, но тем не менее. Теперь на рынке появилась организация, которая способна делать практически все, что связано с производством полупроводниковых чипов. У нее есть процессорные технологии, у нее есть технологии создания эффективных видеоподсистем и чипсетов.

Аналитики одобрили происходящее, но пока с точными прогнозами затрудняются. Хотя сама по себе затея специалистам понравилась, некоторые из них предполагают, что новая компания столкнется с рядом проблем, но в первую очередь с отсутствием радости по описываемому поводу у компании Intel, ведь AMD, ее главный конкурент, приобрела определенное количество дополнительных рычагов влияния на рынок. Впрочем, едва ли такой поворот событий явился неожиданностью для основного соперника AMD.

Однако это все детали, а то, насколько реально изменится соотношение сил в хардверном бизне-



се, покажет время. Осталось дождаться объединения Intel с NVIDIA, и компьютерный рынок окончательно превратится в арену борьбы двух гигантов. В принципе, это, конечно, хорошо, но иногда хочется вернуться в далекие 1990-е, когда конкурирующих производителей комплектующих первого уровня было больше, чем по паре на каждый сегмент рынка. В ближайшем будущем мы непременно опубликуем развернутый материал, посвященный этому нетривиальному событию, а также попытаемся узнать, что думают о происходящем сотрудники всех заинтересованных компаний.

Следите за нашими анонсами!

Quadro FX 2500M с 512 Мбайт видеопам'яти. В базовой конфигурации у машины гигабайт оперативки, однако максимальный объем ОЗУ – 2 Гбайт. Кроме того, N170J-802D имеет жесткий диск емкостью 80 Гбайт и мультимедийный DVD-привод, оснащен контроллером Gigabit Ethernet, четырьмя портами USB 2.0, портом FireWire и кардридером типа "пять в одном". Девайс поступит в продажу на территории Японии в конце лета и будет стоить \$2133.

Источник: www.tsukumo.co.jp

Электронная бумага. Теперь цветная

Ранее мы сообщали о том, что Hitachi изготовила монохромную "электронную бумагу". Недавно она создала еще и цветную, вос-



производящую до 4096 оттенков. Тончайший дисплей имеет диагональ 13,1 дюйма и разрешение 512 x 384 пикселя. Он снабжен цветовым фильтром RGBW, в который, дополнительно к стандартным цветам RGB, добавлен белый. По словам представителей компании, контрастность и яркость у устройства лучше, чем у его прототипов, демонстрировавшихся на мероприятии SID 2006 в позапрошлом месяце. Впрочем, точных цифр разработчики пока не называют. В промышленных масштабах выпуск "электронной бумаги" нового типа начнется в 2007 году.

Источник: www.cdrinfo.com

Мониторы со встроенной ОС

Компания Samsung представила пару новых мониторов из серии SyncMaster, которым для успешного функционирования не нужно, чтобы к ним был постоянно подключен компьютер. Дисплеи ориентированы на использование в крупных офисах, аэропортах, ресторанах и других

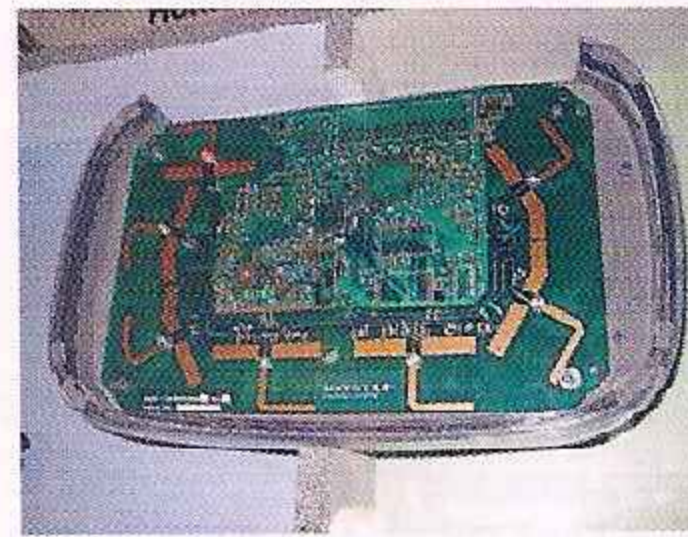
подобных учреждениях. Обе модели поставляются с предустановленной системой Windows XP и последней версией программы MagicNet, делающей возможным контроль над ними с удаленного компьютера. Кроме того, в операционке имеются программы, которые позволяют открывать документы программного пакета Microsoft Office (скажем, презентации PowerPoint), просто посылаемые на девайс. MagicNet обеспечивает также совместную работу дисплеев (до 16 шт.) в качестве "видеостены" размером 4 x 4 м. Различие между двумя моделями заключается в размере диагонали экрана: у SyncMaster 400PXn – 40", а у SyncMaster 460PXn – 46". Яркость дисплеев – 500 кд/м², коэффициент контрастности – 800:1, разрешение – 1366 x 768 пикселей, а угол обзора – 170°. О сроках появления устройств на рынке пока ничего не известно.

Источник: www.samsung.com

Устройства 802.11n становятся надежнее

Портал eWeek.com опубликовал сведения о новых беспроводных устройствах связи, работающих по протоколу Wi-Fi 802.11n (он, к слову, так и не был окончательно утвержден). Судя по этой информации, прогресс налицо, хотя кое-какие проблемы все так же остаются нерешенными. В частности, устройства разных производителей по-прежнему плохо ладят друг с другом. Зато работа с более ранним стандартом 802.11g в большинстве случаев стала гораздо стабильнее, да и несколько девайсов одной фирмы при взаимодействии показывают изрядное увеличение

скорости. Так, пропускная способность WNR854T в паре с WN511T (и тот, и другой выпущены Netgear) достигает 130 Мбайт/с. Большинство крупнейших производителей постоянно обновляют микропрограммы, совершенствуя качество связи.



Впрочем, разумные пользователи все равно с нетерпением ждут выхода финальной версии спецификаций интерфейса Wi-Fi 802.11n.

Источник: www.eweek.com

ATI и Intel все еще сотрудничают

После появления новостей о слиянии ATI и AMD поползли слухи о том, что Intel запретила канадским чипмейкерам, с недавних пор практически принадлежащим ее главному кон-



куренту, делать чипсеты для своих процессоров. Однако же производитель наборов логики поспешил выступить с офици-

альным опровержением и заявил, что его отношения с Intel эта сделка никак не затронула. Фил Эйслер (Phil Eisler), старший вице-президент и генеральный менеджер ATI, сказал: "В слухах о том, что Intel отозвала у нас лицензию, нет ни слова правды. Мы продолжаем выпускать чипсеты для процессоров Intel по лицензии".

Источник: www.cdrinfo.com

Кардридер поддерживает 29 форматов

Производители современных кардридеров пытаются сделать свои изделия совместимыми с максимально возможным количеством стандартов. Очередным чемпионом в этом виде спорта собирается стать компания Buffalo, анонсировавшая читалку MCR-C28/U2.

По словам конструкторов, девайс совместим с 29 различными типами флэш-накопителей, в том числе с новейшим SDHC. Устройство подключается через порт USB, оно способно работать с операционными системами семейства Windows (от Windows 98 и выше) и с Mac OS (от 9.0 и выше). Среди поддерживаемых форматов – CompactFlash, CompactFlash II, Memory Stick, xD-Picture, MMC, SD, Micro SD, Mini SD, RS-MMC и Smart Media.

Девайс выпускается в серебряном, розовом, синем и черном корпусах и комплектуется 12-сантиметровым USB-шнуром, который в случае необходимости оборачивается вокруг ножки кардридера.

Источник: www.newlaunches.com

Странная железка на ножках

Думаете, речь пойдет о процессоре? Если бы! Давным-давно по телевизору показывали странный японский мультипликационный сериал. Кажется, про звездных шерифов. (Saber Rider and the Star Sheriffs. - Прим. ред.) Бравые парни рассекали по космосу на конях-роботах, стреляли из бластеров и в массовом порядке совершали всяческие героические поступки. Смотрелось это как буйный бред большого разума, ибо уже тогда было понятно, что роботов на четырех ногах делать глупо, да и практически невозможно.

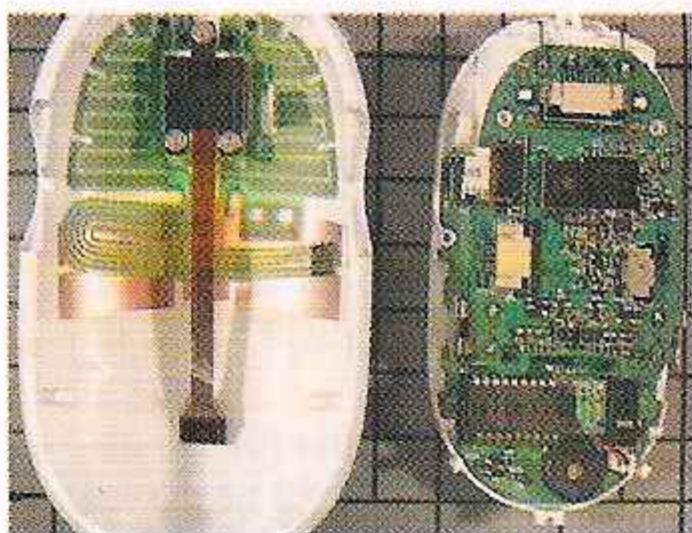
Однако не прошло и десяти лет, как то, что казалось бредом, превратилось в суровую реальность. Корейская компания с недвусмысленным названием Robo3 наладила производство различных шагающих роботов и довольно быстро сконструировала как раз такого, на котором надо

ездить верхом. Правда, пока максимальная скорость этого "коня" невелика - около трех километров в час, да и область его применения неочевидна, но лиха беда начало. Компания намеревается со временем усовершенствовать свое детище, так как уже текущая модификация машины работает на бензиновом двигателе. Элегантное решение вечной проблемы робототехники - нехватки электричества для функционирования крупногабаритных механизмов. Наездник управляет "скакуном" с помощью джойстика и может в зависимости от ситуации переводить аппарат из одного режима передвижения в другой. Стоит эта радость около шести тысяч долларов.

А еще Robo3 делает роботов-динозавров и разные другие механизмы с ногами. Ее сайт - www.rob03.com.

Бесхвостая яблочная мышь

Фирма Apple обратилась в Федеральную комиссию по связи США для сертификации нового манипулятора типа "мышь". Этот "грызун", в лучших "маковских" традициях, обладает лишь одной кнопкой, но не имеет хвоста. Дело в том, у мыши есть "синий зуб" (Bluetooth), с помощью которого она и общается с машиной. В остальном же конструкция у бесхвостой точно такая же, как у известного манипулятора под названием Mighty Mouse. Мышь питается от двух стан-



дартных батареек AA и будет поставляться с софтом, обеспечивающим работу с OS X версии 10.4.6 и выше.

Источник: www.dailytech.com

Кадровые перестановки в Intel

Корпорация Intel объявила о ряде перестановок в своем высшем руководстве. Их целью является улучшение структуры компании и создание более гибкой и четкой системы управления. Кроме того, двое высокопоставленных членов правления Intel уходят в отставку. В соответствии с этими изменениями группу продаж и маркетинга

возглавит исполнительный вице-президент Шон Мэлоуни (Sean Maloney), ранее бывший одним из руководителей группы, занимавшейся мобильными решениями. Дональд Мак-Дональд (Donald MacDonald), являвшийся вице-президентом и генеральным менеджером проекта "Цифровой дом", станет вице-президентом по маркетингу и брендам. Старший вице-президент Ананд Чандрасекхер (Anand Chandrasekher) возглавит недавно созданное подразделение, работающее над архитектурой энергоэкономичных процессоров и ультрамобильными компьютерами (UMPC). Эрик Ким (Eric Kim) займет пост генерального менеджера группы "Цифровой дом". В отставку же уходят ветераны Вильям Сью (William Siu) и Ричард Вирт (Richard Wirt), отдавшие Intel добрую четверть века каждый.

Источник: www.intel.com

Sun ставит рекорды производительности

Sun, переживающая финансовые трудности, предприняла еще одну попытку ответить самой себе на головоломный вопрос: что предлагать клиентам, которые не хотят покупать RISC-системы? Компания выпустила сразу три сервера на базе Opteron, показавших рекордную производительность в испытаниях. Один из них, Sun Fire X4600, способный нести на борту до восьми процессоров Opteron, обошел Sparc-системы в SPEC-тесте (Standard Performance Evaluation Corp.), а именно в технических вычислениях. А машина Blade 8000 с четырьмя двудер-



ными Opteron превзошла конкурентов в обработке межплатформенного Java-ПО, достигнув невероятной скорости – 121 228 операций в секунду.

Источник:

www.informationweek.com

XPS 700 поддерживает Core 2

Компания Dell через свой блог One 2 One обратилась к людям, заказавшим у нее компьютер



XPS 700 и все еще ждущим его доставки. Сотрудники фирмы извинились за задержки, а также прояснили некоторые моменты, касающиеся этого игрового ПК. В частности, было сказано, что материнская плата,

входящая в состав данной машины, совместима с процессорами Core 2 Duo и Core 2 Extreme, однако требует переписки BIOS для взаимодействия с ними. Тем же, кто, несмотря на проволочки, не откажется от заказа, компания бесплатно заменит процессор новой моделью. Также Dell практически дает добро на разгон любого поддерживаемого камня, будь то Pentium D, Pentium Extreme, Core 2 Duo или же Core 2 Extreme. О причинах задержек с поставками XPS 700 не сказано ничего конкретного. Очевидно, неблагоприятное стечение обстоятельств.

Источник: www.dellone2one.com

Монитор от iiyama

Японская компания iiyama представила новый жидкокристаллический монитор под названием ProLite E431S-6 диагональю 17", причем его разрешение равно 1280 x 1024 пикселя (SXGA). Создатели девайса с какой-то целью встроили в него пару полутораваттных динамиков, позволяющих слушать музыку при отсутствии более продвинутой аудиосистемы. Коэффициент контрастности монитора – 700:1, его яркость – 300 кд/м², а время отклика – 2 мс. Угол обзора экрана – 160°. Размеры девайса – 368,5 x 188,5 x 379,0 мм, а весит он каких-то 4 кг. Сначала устройство будут продавать лишь на территории Японии, причем по цене \$237, однако, вероятно, в дальнейшем он доберется и до нас.

Источник: www.iiyama.co.jp

Intel представляет новые процессоры

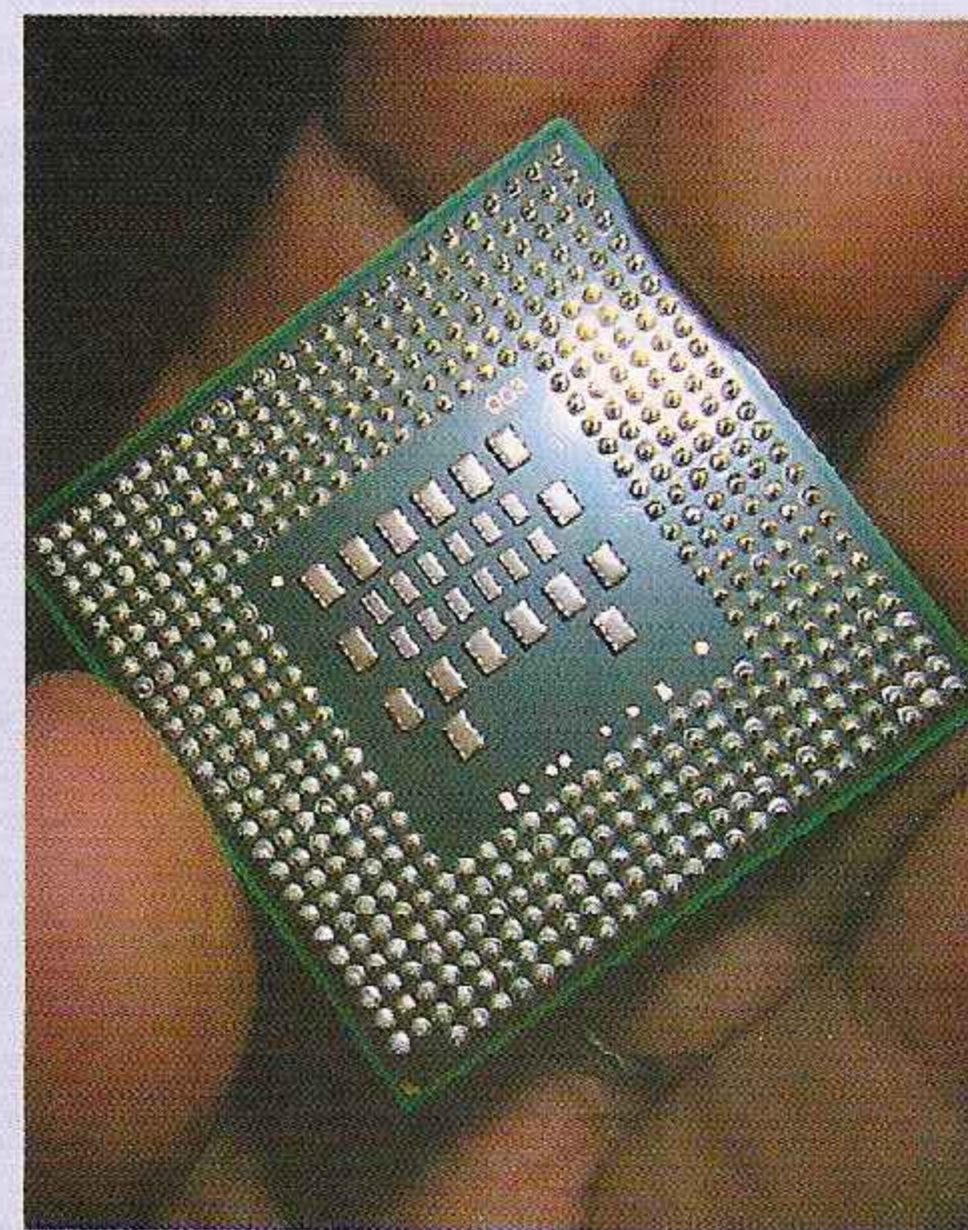
Компания Intel объявила о выпуске десяти новых процессоров Core 2 Duo. Флагманом серии является Core 2 Duo Extreme, который ориентирован на активно играющих компьютеровладельцев, нуждающихся в особо мощных камнях. По умолчанию процессор работает на частоте 2,93 ГГц (при частоте системной шины 1066 МГц), снабжен 4 Мбайт кэша второго уровня и, по идее, призван удовлетворить любые нужды хардкорных геймеров. Впрочем, чтобы порадовать себя такой новинкой, покупатель должен быть еще и достаточно обеспеченным человеком: оптовая цена чипа – \$999, а розничная, вероятно, значительно превысит тысячу долларов. О разгонном потенциале Core 2 Duo Extreme пока ничего не известно.

Еще четыре процессора, анонсированных компанией, также предназначены для установки в настольные компьютеры. Работают

они на разных частотах (от 1,86 до 2,66 ГГц). Кэша, соответственно, от 2 до 4 Мбайт. Стоят эти двудерники существенно дешевле, чем флагман, – от 183 до 530 долларов (но это опять-таки оптом).

Еще пять процессоров заточены под мобильные платформы. Самый быстрый функционирует на 2,33 ГГц, самый медленный – на 1,66 ГГц. Камни снабжены кэшем размером от 2 до 4 Мбайт и дополнительно различаются между собой количеством потребляемой электроэнергии.

Одновременно с представлением новинок компания Intel объявила об очередном удешевлении процессоров, выпущенных ранее. Удешевление это оказалось заметным, но не чрезмерным: цены были снижены на 9-10%, в зависимости от конкретной модификации камня и от того, насколько давно он находится на рынке.



Skype-адаптер ViPower VPET-20



Интерфейс: USB
Совместимость: Windows Me / 2000 / XP
Габариты: 94,8 x 80,0 x 26,0 мм
Подробности:
www.vipower.com.tw

Подключаете коробочку к обыкновенной телефонной линии одним концом и к компьютеру другим и можете принимать и делать звонки по обычной телефонной трубке, но используя Skype. Интересно, скоро ли традиционная телефония отомрет? Хотя, надо полагать, ей суждено прожить еще немало, так как даже не все приближенные к информационным технологиям люди используют новую возможность, чтобы звонить через интернет.

MP3-плеер MSI P610



Емкость: 512 Мбайт, 1 или 2 Гбайт
Дисплей: тип - TFT, диагональ - 1,8", разрешение - 128 x 160 пикс.
Габариты: 90,0 x 40,5 x 8,5 мм
Вес: 45 г
Подробности: www.microstar.ru

Хочется сказать, что это очередной клон iPod, но не стоит. Экранчик побольше и получше. Судить о качестве звука мы пока не можем, но товарищ Енин наверняка с удовольствием выскажет вам свое мнение о маленьких белых коробочках. И обращается к тому, что есть еще производители, которые не только не опустили руки после бесплодных попыток догнать и перегнать Apple, но и выпускают на зависть конкурентам новые модели.

Ноутбук Toshiba Qosmio G30



Цена: \$3800
Процессор: Intel Core Duo T2600
Видеокарта: GeForce Go 7600
Дисплей: диагональ - 17"
Подробности:
www.toshiba.com.ru

Еще недавно был анонсирован ноутбук с приводом, использующим в своей работе технологию Blu-ray, и вот конкуренты "синеглазых" зашевелились: Toshiba вывела на рынок флагманскую модель ноутбука с дисководом типа HD DVD. Есть у Qosmio G30 и другие навороты: от двух гига оперативки до встроенного телевизионного приемника, от топового мобильного процессора до RAID-массива на двести соток гигабайт.

Накопитель Verbatim Memory Stick 4 Гбайт



Цена: \$150
Скорость чтения: 25 Мбайт/с
Скорость записи: 14 Мбайт/с
Габариты: 78 x 20 x 7 мм
Подробности:
www.verbatim.ru

Прорезиненный корпус, симпатичный дизайн и зубодробительная скорость, заявленная Verbatim, позволяют предположить, что этот продукт займет достойное место в нише переносных накопителей для искушенных пользователей. По крайней мере, недостатка в объеме и скорости они испытывать не будут. А если все-таки будут, то не из-за Verbatim, а лишь по своей вине. Смотрите, господа, не особо беситесь с жиру!

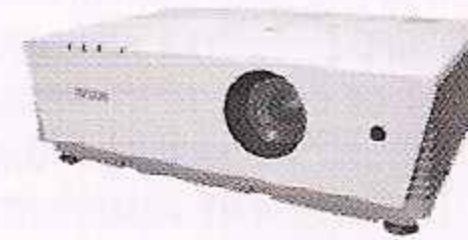
Ноутбук RoverBook Voyager V400



Цена: \$950
Чипсет: Intel 945GM
Видеокарта: Intel GMA 950
Дисплей: 14,1", 1280 x 800 пикс.
Вес: 2,25 кг
Подробности: www.roverbook.ru

Самое замечательное в рассматриваемом ноутбуке - то, что он ориентирован на очень небогатого потребителя, который компьютерную технику покупает в рассрочку. "В рамках программы "RoverBook Бонус" все покупатели RoverBook Voyager V400 при приобретении этого аппарата в кредит заплатят на \$50 меньше: погашение одного из траншей берет на себя RoverComputers". Цитируем пресс-релиз, господа.

Проектор Epson EMP-6100



Цена: \$6100
Яркость: 3500 ANSI
Контрастность: 500:1
Габариты: 465 x 146 x 340 мм
Вес: 7 кг
Подробности: www.epson.ru

Изюминкой EMP-6100 является не его заоблачная цена и даже не система трех матриц, используемая сегодня как в проекторах, так и в видеокамерах, а то, что сей замечательный девайс способен работать в условиях жесточайшей запыленности, задымленности и засоренности, среди пыли, гари, дыма и планктона. Да где угодно: хоть в офисе, хоть в задымленной курилке, хоть в срубке. Одобрено Министерством чрезвычайных ситуаций.

Карта Leadtek WinFast A7600 GT TDH AGP



Частота ядра: 560 МГц
Частота памяти: 1400 МГц
Объем памяти: 256 Мбайт
Шина памяти: 128-битная
Подробности:
www.leadtek.com

Любопытно, сколько еще "действительно последних шансов" производители видеокарт будут давать владельцам морально устаревших систем с графическим интерфейсом AGP на материнской плате в главной роли? Сложно сказать, ведь по сей день выпускаются и продаются видяхи под PCI (не Express!). Хотя интерфейс, по крайней мере в домашних машинах, отжил свое. А пока встречайте одну из очередных AGP-карточек.

Игровой комплект Wacom "Воображалкин"



Планшет: Graphire 4 Classic XL
Разрешение: 2000 dpi
Совместимость: Windows 98 / Me / 2000 / XP
Размеры: 278,0 x 263,8 x 18,0 мм
Подробности: www.wacom.ru

Даешь повсеместное внедрение цифровых технологий, в том числе и в детское творчество! В основе этого комплекта лежит обыкновенный планшет от компании Wacom, но с необычным набором софта для малышей, которые хотят порисовать, покалякать и пораскрашивать что-нибудь. Если дело пойдет такими темпами, наши внуки забудут о том, что такое бумага из целлюлозы и как ей пользоваться. Будущее уже наступило.

Помогите умирающему!

Видеокарта Sapphire Radeon X1600 Pro для AGP

Каждый переход со старого на новое я неизбежно переживаю как личную трагедию. В принципе, я не столько консервативен, сколько ленив. Ленив до умопомрачения. Меня откровенно ломало отказываться от дискета, пересаживаться с одной версии Windows на другую и т. п.

Мой мобильный телефон стар как мир (звонит, и ладно), а в быту я предпочитаю пользоваться кассетным плеером, хотя уже и сам понимаю, что он безбожно устарел. Но всеобщая миграция с AGP на PCI Express не застала меня врасплох, поскольку к тому времени свой ПК я жестоко пропил и довольно долго не поднимал вопрос о покупке нового. Постепенно я снова обрел человеческий вид и обзавелся зелеными друзьями (пусть они на одно лицо, зато это лицо президента Франклина). PCI Express хулиганил вовсю.

В нашей редакции появилось чудо инженерной мысли – карта от Sapphire на основе графического чипа RX1600Pro (он же RV530). Согласитесь, неплохо для AGP. Вообще, компания Sapphire склонна самореализовываться в оформлении упаковки и



в дизайне. Многие наверняка помнят женщин-мутантов, инопланетян и прочих уродцев не от мира сего. Так вот, и на сей раз фирма не изменила своим странным принципам. Выглядит коробка, коробка выглядит... В общем, кромешный дадаизм, незаметно переходящий в поп-арт и киберсоцреализм. Гневный фейс полубожественного губастого существа практически сливается с футуристической шестеренкой. Что сказать? Внушает... Поглядим на комплектацию. Действительно, если у пользователя нашлись бабки на то, чтобы приобрести такую вещь, то остальное барахлишко он сам прикупит. Так посчитали менеджеры компании. В коробке

обнаружились демодиск с игрушками, дровишки, комплект Power DVD на одном CD да бестолковые бумажки, какими только печку топить. Сам виновник торжества имеет довольно скромные размеры. Тому, чья barebone-система работает с поддержкой AGP-протокола, есть о чем подумать. Карточка с легкостью помещается в такую железную коробочку, проверено. Охлаждалка тоже невелика, это часто встречающаяся конструкция из радиатора и вентилятора. То есть фактически турбина. Через ребристый алюминиевый радиатор (расстояние между ребрами – 1–2 мм) вертушка прогоняет поток воздуха, и тот, уже нагретый, попадает в корпус. Память GDDR2 от Infineon с временем отклика 2,5 нс имеет восьмичиповую структуру: четыре схемы – с лицевой стороны PCB, остальные четыре – с задней. К сожалению, кулер соприкасается только с чипами, расположенными на передке. Остальные остаются без охлаждения вообще. В процессе работы они греются, конечно, но не настолько сильно, чтобы взорваться и забрызгать своей кровью, кишками и прочими внутренностями твой импо-

Sapphire Radeon X1600 Pro

Характеристики

Цена: \$120 • Графический процессор: RV530 • Частота GPU: 500 МГц • Частота работы памяти: 800 МГц • Ширина шины памяти: 128 бит • Объем памяти: 256 Мбайт • Число пиксельных процессоров: 12 шт. • Число вершинных процессоров: 5 шт. • Число текстурных процессоров: 4 шт. • Габариты: 190 x 100 мм • Цвет текстолита: красный • Поддержка Vivo: отсутствует • Внешнее питание: есть

Подробности

www.sapphire.ru

Благодарность

Устройство предоставлено компанией Sapphire (www.sapphire.ru).

занный корпус... Ох! Простите, увлекся. Память контактирует с алюминием через специальные проводящие резинки. Пикантно, ничего не скажешь, зато это предупредит повреждения при замене кулера. Есть еще одна деталь, которая заставит покраснеть самых искушенных и испорченных. Даже как-то неловко говорить, но... данная карта обладает нестандартным четырехпиновым портом дополнительного питания. Да знаю, знаю, что в этом нет ничего необычного, но так хотелось чем-нибудь подперчить заметку. Так вот, в комплекте есть специальный переходник на тот случай, если от БП не отходит свободный шнурок для FDD-устройств. Старички поговаривают, что такой способ питания был широко распространен в эпоху AGP. Композиция элементов довольно свободна. Плата не перегружена всякой всячиной, а для создания на ее базе более продвинутых и, следовательно, дорогих моделей имеется распайка под схему Rage Theater. В общем, стандартный середнячок. UP

Медвед

preved@ru.ru

От теории к практике

Такой тяжелый труд, как открытие коробки и извлечение ее содержимого наружу, требует немалых усилий. Посему сильных извращений с тестами не будет. Зато будут разгон без вольтмода, F. E. A. R., Doom 3, Half-Life 2 и 3DMark 2005. Для тестового стенда были взяты материнка Chaintech VNF3-250, один гигабайт ОЗУ от Corsair и камень AMD Sempron 3400+. Графический чип и память Sapphire Radeon X1600 Pro работают на частоте 500 / 800 МГц и звезд с неба не хватают. Довольно скромные результаты выдала плата при разгоне. Судите сами: 550 МГц по GPU и 840 МГц по памяти. Попытки гнать акселератор дальше закончились артефактами. Да и почувствовать все прелести но-

вомодных игрушек с рассматриваемым адаптером мне не довелось. В среднем около 20 fps выдала карточка в режиме 1024 x 768 с фильтрацией (16x) и сглаживанием (4x).

Короче, если хотите подергаться, идите на дискотеку, а от такого игрового процесса – одни стрессы. Более или менее приличным получился результат в том же разрешении, но без всяких там AA и AF. Карта дала 40 fps в Doom 3, в F. E. A. R. тормозила (32 fps), ну а влезть в костюм Гордона Фримена можно и при 52 кадрах в секунду. Что касается 3DMark 2005, то система огребла свои законные 2486 очков. В принципе, нормально, но не более того.

Спереди удобнее

Панель Vizo Master Panel MTP-101

Хранение данных для многих становится действительно серьезной проблемой. Что касается меня, то, накопив порядка пяти-сот CD-болванок и ста двадцати DVD, я превратил свое обиталище в настоящий архив. Иногда найти ту или иную запись или фотографию просто не представлялось возможным. Конечно, наклейки с подписями имелись на каждом диске, но поди вспомни, где лежит нужный. Куда проще работать с жесткими дисками больших объемов: процедура поиска и систематизации информации упрощается в разы, не говоря уж об экономии времени.

Закупив пять вместительных винчестеров, я немного успокоился. Данные перегазил на них, а компакт-диски торжественно отдал в безвозмездное пользование одному художнику-нонконформисту. Целая комната от пола до потолка была покрашена в черный цвет и обклеена моим архивным материалом. Несмотря на то что помещение освещалось лишь одной лампочкой, вид, доложу вам, был потрясающим. Тем не менее в дальнейшем я столкнулся еще с одной проблемой. Мои знакомые, то и дело выказывающие желание занять часть содержимого моих жестких дисков, создавали мне определенные неудобства.

Спорт – это, конечно, хорошо, но проводить под своим столом бог знает сколько времени, подключая и отключая харды, я был не готов. И потом, переписывать кучу барахла на болванки у меня не было ни малейшего желания. От этих забот меня избавила панель для отсека 5,25" с возможностью подключения всех известных HDD. Теперь операции по переносу больших объемов информации меня не утруждают, а мое пузо и дальше может расти вширь, радуя своим видом меня и окружающих. Вашему вниманию предлагается внешняя панелька, изготовленная компанией Vizo. Упаковка устройства чуть больше него самого, дизайн характеризуется композиционным

контрастом черного и желтого. Будучи человеком широких взглядов, признаюсь, однако, что слоган на коробке меня шокировал. Прекрасно понимаю, что в прямом, как шест гимнаста, английском языке не раскрывается вся прелесть этой фразы, тем более что любое предложение можно привести к удобоваримому виду. Но вы только прочувствуйте: "Не нужно идти в зад. Делайте это в перед". В оригинале призыв звучит так: "No need to go to the back. Do it in the front". Остается только согласиться с бескомпромиссностью заявления и продолжить осмотр Vizo Master Panel MTP-101. Сама панель выглядит очень стильно. Жаль, что глянцевый пластик ее лицевой стороны легко царапается и на нем остаются жирные пятна, а также отпечатки пальцев.

Пластиковая кнопка включения окрашена под хром и нажимается довольно мягко. Правда, боюсь, со временем краска с нее слезет. Вот не поспешишь производитель на металл... Ну да ладно. Подключить панель легче легкого. Несмотря на то что в



комплекте имеется подробный мануал с картинками, мне он не потребовался. Помимо самого устройства и инструкции, в упаковке лежали три шнура под SATA-интерфейс, пакет с винтиками, а также специальный шнур питания. На панельке, которая оказывается обращенной к пользователю, расположены четыре порта: IDE, SATA, e-SATA и Power. К разъему питания подсоединяется кабель, снабженный как четырехпиновым молексом, так и коннектором для SATA-дисков. Сам девайс получает питание через стандартный FDD-разъем. Проблем с работой не возникло, за исключением некоторых нюансов подключения IDE-устройства, а именно Seagate Barracuda 7200 rpm объемом 80 Гбайт. В инструкции сказано, что если жесткий диск является ведущим, нужно переставить на нем джампер так, чтобы он стал ведомым. Тем не менее все мыслимые и немыслимые комбинации с перемычкой не дали никакого результата. Винчестер не заводился, и я уже стал сомневаться в работоспособности девайса. Однако мой HDD зафурычил при подключении без джампера вообще. То же происходило и с другими IDE-хардами. Такой поворот событий заставил меня тщательнее подготовиться к тестированию.

Для эксперимента были выбраны два жестких диска: 250-гигабайтный Western Digital WD2500 Caviar с интерфейсом SATA и 80-гигабайтный Seagate Barracuda 7200 rpm с интерфейсом IDE. Скорость передачи данных оценивалась с помощью

известных утилит, которыми я давно и с удовольствием пользуюсь. То были HD Tach 3.0 и SiSoft Sandra 2005. Сначала девайсы подключались стандартным образом, через материнскую плату, а потом через панельку. В итоге получились довольно интересные результаты. Скорость передачи информации для диска Western Digital уменьшилась лишь на 1 Мбайт/с (41 Мбайт/с против 40 Мбайт/с). Что касается IDE-харда, то скорость понизилась, но не смертельно: 29 Мбайт/с – при работе через MTP-101, 32 Мбайт/с – в стандартном режиме. Таков был результат Sandra, причем после дефрагментации каждого харда. Утилита HD Tach 3.0 выдала другие показатели, но выводы, впрочем, остались прежними. Диск от Western Digital держал 44 Мбайт/с и в том, и в другом режиме, а винчестер от Seagate порадовал меня 37 Мбайт/с, будучи воткнутым в разъем на материнке, и 33 Мбайт/с с подключением к панели.

Что мы имеем в итоге? Стильное и удобное устройство с приятным дизайном, поддерживающее SATA 1.5 и 3.0. Из недостатков отмечу только проблему с подключением IDE-дисков и отсутствие шлейфа под них в наборе. Ну и напоследок, беря пример с маркетологов компании Vizo, хочу посоветовать вам, дорогие читатели, делать это "вперед", но очень аккуратно. А то мало ли что. UP

Медвед
preved@ru.ru

Vizo Master Panel MTP-101

Характеристики

Цена: \$50 • Место установки: отсек 5,25" • Интерфейсы: SATA, e-SATA, ATA / ATAPI • Максимальная скорость обмена данными: 1,5 Гбит/с для SATA, 3,0 Гбит/с для SATA II • Поддерживаемые ОС: Windows 98 / 98 SE / Me / 2000 / XP, MAC OS 9.X / X или выше

Подробности

www.vizo.com.tw

Благодарность

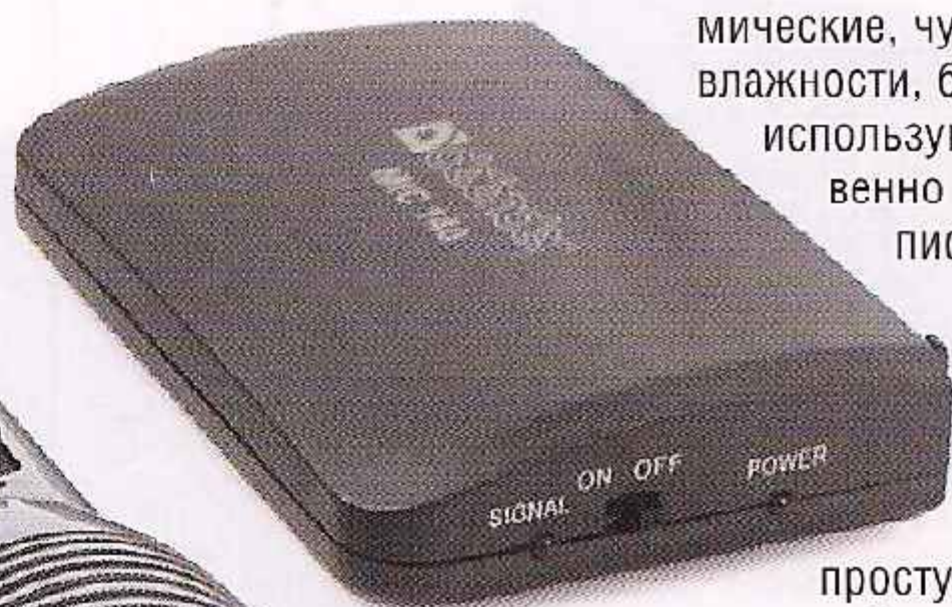
Устройство предоставлено компанией Index (www.indexcomp.ru, 165-3227).

Караокефон

Мультимедиамикрофон Defender MIC 140

Как считают многие ученые, пение благотворно влияет на психофизиологическое состояние человека. Но согласитесь, есть разница между вокалом в записи и живым исполнением. А уж когда поешь сам... Однако не каждый может аккомпанировать себе, не у всякого идеальный слух, а неправильное пение чревато негативными последствиями. Как быть? Да просто-напросто вспомнить о караоке. Оно появилось в Японии в 1970-х благодаря находчивости одного эстрадного исполнителя по имени Дайскэ Иноуэ, который сделал для поклонников магнитофон со своими записями, похожий по функциям на музыкальный автомат, только без голоса. Само слово *karaoke* в переводе с японского означает "пустой оркестр".

Сегодня это распространенное развлечение: аккомпанементом для поющего в микрофон является записанная заранее музыка, как правило, популярная мелодия, в которой голос настоящего исполнителя приглушен или вообще отсутствует. На экран, подключенный к музыкальному центру, обычно выводятся слова песни, которые меняют цвет по



мере того, как их следует пропевать, благодаря чему исполнителю проще попадать в такт.

Караоке в 1980-е стало невероятно популярным в странах Восточной Азии и с тех пор распространилось по всему миру. Собственно, неизменным атрибутом этой вокально-застольной забавы является микрофон. Все модели микрофонов Defender, за редким исключением, отлично подходят для пения караоке в домашних условиях. Например, MIC 140. Он имеет железный корпус, что обеспечивает ему прочность и долговечность. Это микрофон динамический. Напомню, еще бывают конденсаторные. Они дают более качественный звук, но хуже выносят внешние воздействия, чем дина-

мические, чувствительны к влажности, более капризны и используются преимущественно в студиях звукозаписи и концертных залах, а потому и стоят дороже. Динамические микрофоны, в свою очередь, имеют

простую конструкцию, более устойчивы к перепадам температур и влажности. Принцип их работы заключается в выработке электрических колебаний. Конструкция представляет собой мембрану, на которой крепится катушка из проволоки, расположенная между магнитами. Звук, попадая на мембрану, вызывает колебание катушки в магнитном поле, что и позволяет вырабатывать электрические колебания. Модель MIC 140 – беспроводной микрофон. Он снабжен приемником, который может быть подключен к обычному разъему для микрофонов в ПК (3,5-миллиметровый джек).

Для работы в беспроводном режиме микрофон имеет подключаемую антенну. Для работы MIC 140 используются частоты в диапазоне 100–106 МГц. Дальность его действия на открытом пространстве – 15 м, притом без особого искажения звука. В квартире – значительно меньше, особенно если переходишь из ком-

Defender MIC 140

Характеристики

Цена: \$12 • Интерфейс: радио
Рабочая частота 100-106 МГц •
Дальность действия: до 15 м •
Импеданс: 600 Ом • Частотный
диапазон: 100 Гц - 13 кГц • Чув-
ствительность: 72 дБ

Подробности

www.defender.ru

Благодарность

Устройство предоставлено компанией Defender (www.defender.ru).

наты в комнату (но, может, это в моем жилище стены препятствуют прохождению радиоволн). Не устраивает качество звучания? Поэкспериментируйте с углом наклона антенны, посмотрите, не подсели ли батареи. Мощность передатчика – 8–9 мВт. Частотный диапазон микрофона – 100 Гц – 13 кГц, чувствительность – 72 дБ. Также к микрофону прилагается трехметровый шнур для подключения к музыкальному центру, и приемник имеет соответствующий переходник. Приемник питается от двух батарей типа AAA, а микрофон – от одной батареи AA. Инструкция предписывает установку батарей с соблюдением полярности, согласно информации на корпусе, однако о том, как засовывать их в сам микрофон, ничего не сказано. И правильно. Потому что, если, раскрутив микрофон, вы по схеме, что в разъеме для батареи, вставите туда элемент питания, микрофон работать не будет. Просто-напросто там дана ложная информация. На корпусе микрофона имеется трехпозиционный переключатель: Off – выключение, On – включение в беспроводном режиме, Mic – включение с использованием кабеля, подсоединенного напрямую к микрофону (без использования элементов питания). Розничная цена MIC 140 – \$12. **UP**

Александр Куприянов
ask@veneto.ru

Звезда кухонного масштаба

Ну вот. А мы-то думали, что только компьютеры и прочая умная электроника стремится поскорее схлопнуться в пространстве. Но наш доморощенный аналитический процесс дал-таки сбой. Ведь разработчики разнообразного железного хлама живут далеко от нас и менталитет их формировался вовсе не в бескрайних русских степях. С некоторых пор тенденция к миниатюризации заметна и в области изощренных домашних развлечений. Пусть японец обитает на маленьком клочке суши, но душа его все равно поет. И так сильна эта песнь, что она не в силах удержаться в замусоренном городской пылью горле и рвется наружу, превращаясь в приглушенный вой. Но наша цель на Земле – стремле-

ние к прекрасному, так что даже эти стоны должны обрести какой-то тайный смысл, красоту и полностью передать богатый внутренний мир того, кто их издает. И вот японские мастера, наследники великой блюдечно-вазовой культуры, придумали караоке. И не просто придумали, но еще и сделали, а как сделали, то ужали до такого состояния, что вся система умещается в микрофон. Наверно, следующим шагом станет засовывание этого микрофона непосредственно в тело пользователя. С функцией передачи сигнала по сети. Хорошо бы. Соседи за стенкой не будут хвататься за голову и уезжать в соседнюю префектуру. Как всегда, удобно, практично, недорого. Да и другим не мешает.

Лиловый глаз

Мыши A4Tech X-718F и X-750BF

Сегодня нам трудно представить себе работу с различными приложениями или игру на ПК без ручного манипулятора типа "мышь". Человека, не пользующегося этим чудным девайсом, в современном мире найти так же сложно, как неандертальца. Да, остались, конечно, стоящие особняком "трактористы", не признающие "грызуна" ни в каком виде, и фанаты тачпада, но их число незначительно. Эволюция этого наиболее полезного приспособления, изобретенного в середине 1960-х, впечатляет. Сначала была коробка-гробик на двух колесиках, потом придумали более удобную конструкцию с шариком внутри. Однако сравнительно недавно появились оптические "грызуны", и многие пользователи предпочли их механическим. Немудрено. "Крыски" старого образца частенько капризничали – засорялись, выходили из строя, вдобавок имели менее высокую точность позиционирования курсора. И сегодня развитие мышей не остановилось, с каждым годом они становятся эргономичнее и точнее. Многие предназначены для игроков и приспособлены именно под их нужды. В результате очередного технологического прорыва пару лет назад появился на свет первый лазерный "грызун". И вот в наши руки попали две представительницы мышиного семейства – проводные A4Tech X-718F и X-750BF. Внешне, в том числе расположением элементов управления, они очень похожи, разве что текстура у них различается. Различия кроются в их устройстве и, следовательно, характеристиках. Стоит отметить сразу, что они рассчитаны в первую очередь на игроков. Помимо традиционных клавиш, у этих моделей на корпусе есть и несколько специализированных. Например, слева от колесика прокрутки расположена красная кнопка. Одно нажатие на нее заменяет двойной клик левой клавишей. Эта функция оказалась

удобной не только при работе в среде Windows, но и в шутерах от первого лица, где была незамедлительно испытана. Хотя также нашлось немало игр, в которых она оказалась лишней, а порой давала не те результаты. Идем дальше. Над колесиком прокрутки красуется кнопка для изменения разрешения сенсора. В зависимости от выбранного режима это самое колесико светится определенным цветом или несколькими сразу. Идеально для крупноплановой работы с чертежной документацией: мне удавалось без особых напрягов управляться с инструментарием Maya 3D.

Также нельзя оставить без внимания диапазон разрешений, доступных модели X-750BF: от 600 до 2500 dpi. На 2500 dpi осуществляется наиболее точное позиционирование курсора во время игры, когда миллиметровый промах решает исход поединка. Выше всяких похвал. У второй модели максимальное разрешение поменьше – 2000 dpi. Значение данного параметра также поддается изменению программными средствами. В дополнение к вышеописанным органам

A4Tech X-718F / A4Tech X-750BF

Характеристики

Цена: \$20 / \$26 • Частота обработки кадров: 6500 кадров/с / 6500 кадров/с • Скорость обработки изображения: 5,8 Мпикс./с / 5,8 Мпикс./с • Максимальное ускорение: 15g / 15g • Разрешение: 2000 dpi / 2500 dpi

Подробности

a4tech.info

Благодарность

Устройства предоставлены компанией "ТОР" (www.tortrade.ru).



управления мышки имеют по две клавиши, которым могут быть приписаны определенные команды, по умолчанию – Back и Forward. Кладешь руку на пластиковый корпус грызуна, и под большим пальцем оказывается резиновый протектор. С заботой относится производитель к любителям компьютерных игр. Мелочь, а приятно. Отмечу, что мышки легки, лежат в руке как влитые (такая уж у них форма), резиновый протектор не дает манипулятору выскользнуть из ладони при активном перемещении. В комплект входят дополнительные наклейки на "лапки" мыши, чтобы та лучше перемещалась по различным поверхностям. Прилагается и ПО, позволяющее выставить настройки с учетом широкого круга требований. Заявленный ресурс работы клавиш – восемь миллионов нажатий. Немало. Хотя кто станет считать... Но есть еще одно существенное различие между этими мышками. 718F является оптической, а 750BF – лазерной. В первую встроены DSP (микропроцессор), светодиод, подсвечивающий поверхность, и матрица, служащая приемником отраженных лучей и похожая на те, что применяются в фототехнике. Манипулятор фотографирует поверхность и, определяя сме-

щение картинке благодаря DSP, отправляет сигналы на компьютер, что приводит к передвижению курсора. Как вы, наверное, знаете, такая мышь теряется, будучи помещенной на зеркальную поверхность, однако ее лазерный собрат менее прихотлив и работает даже на зеркале, хоть и не без затруднений с позиционированием курсора. Но и то хорошо. Ведь где только юзеры не держат своих хвостатых друзей. И потом, не все же геймеры, сверхточность нужна не каждому. Лазерная мышь действует по тому же принципу, что и оптическая, только имеет полупроводниковый лазер, который создает более контрастные и четкие снимки настольной местности благодаря отсутствию рассеяния света, тем самым облегчая работу процессору. Лазер соответствует требованиям безопасности, и дырку в столе вы им не прожжете. Считывается 6500 кадров в секунду, изображение же обрабатывается со скоростью 5,8 мегапикселей в секунду. Максимально допустимая скорость передвижения без затормаживания – 1 м/с. Возможно, в будущем лазерная мышь вытеснит с рабочих столов свою предшественницу, основанную на светодиодах. Стали же историей механические "грызуны" с "колобками" в нижней части тела. Хотя для работы в нормальных условиях точности светодиодных мышей больше чем достаточно, а их лазерные собратья пока дороговаты.

И вот, добротные мышки, являющиеся неплохими аналогами моделей более именитых брендов, но куда более дешевые. Судите сами, купить лазерного "грызуна" за семьсот уже не деревянных рублей раньше вам вряд ли удалось бы. **UP**

Александр Куприянов
ask@veneto.ru

Космические кубики

Четыре медиацентра от компании Shuttle

Знаете, а у меня нет собственного пишущего привода. Что? Уже говорил? Черт, с чего бы начать... О! Знаете, а у меня нет своего компьютера. То есть вообще нет. Приходится каждый вечер ваять что-нибудь работоспособное из подручных комплектующих, ставить систему и сидеть так до тех пор, пока не настанет пора отдавать какую-нибудь из железок. Особенно грустно прощаться с материнкой: та, которую дают ей на замену, как правило, построена на совершенно другой логике, а значит, неизбежна переустановка системы со всем сопутствующим ПО. Согласен, плохо, но нет худа без добра: тест комплектующих получается долгим и тщательным, и, как следствие, выявляется больше нюансов.

Но на сборку-разборку и установку системы уходит не час и не два, и хочется тратить это время с большей пользой. Да к тому же проделать все необходимые операции за вечер я порой просто не успеваю: надо же спать хоть изредка. Вывод: надо мне собрать-таки домашнюю машинку. Есть только два условия, но одно противоречит другому: компьютер должен быть, во-первых, мобильным, а во-вторых, мощным. Чтобы в случае чего можно было спокойно протестировать топовую видеокарту или поиграть в прожорливую игрушку с высоким разрешением и хорошим качеством картинки. От идеи купить ноутбук я отказался давно: даже самые мощные из лэптопов заметно уступают в производительности десктопам, про цену вообще молчу. Да, раз уж затронул эту тему, скажу: мне вообще непонятен термин "игровой ноутбук". Это что, такой ноут, на котором 3DMark 2006 прокрутился раньше, чем села батарея?

Итак, что мы имеем? Мобильный системник из обычных полноразмерных комплектующих. Тауэр, даже мини-тауэр отпадает сразу: не настолько он "мини", чтобы носить его с собой везде и всюду каждый день. Тем более что после полной фаршировки



Shuttle SN21G5

весить он будет очень и очень немало, с такой штукой за спиной уходящий автобус не догонишь. Таскать комплектующие по отдельности и собирать их при необходимости – это реально, только вот места они занимают прилично. А прольется на какую-нибудь железку кока-кола, упадет с метро-вой высоты бандурина какая – и нет машинки.

Грустными были мои мысли. Но додумать их я не успел: хлопнула входная дверь редакции, послышался шорох заносимых внутрь коробок. Интересы ради вышел посмотреть, что же там привезли: вдруг железняка какая интересная? Угадал. Причем не одна, а несколько, да не просто интересные. Это же решение моей проблемы – четыре барэбонки, под разные платформы.

Наверное, надо объяснить, почему я возликовал при виде трех мини-системников. Первое и главное: при сборке компьютера на базе этих барэбонки используются десктопные компоненты (за исключением материнки и БП). Согласитесь, не очень-то хочется

отдавать за ноутбучную комплектующую в два, а то и в три раза больше денег, чем за обычную, при тех же скоростных характеристиках и габаритах. Второе: не требуется изгибаться буквой "зю" в попытке закрутить во-о-он тот винтик или закрепить жесткий диск либо кулер. Третье: все необходимое, ничего лишнего – это правильный принцип. То есть в корпусе находится только то, что нужно для работы, никаких эстетических вывертов или чисто понтовых финтифлюшек (дизайн корпуса – другое дело). И четвертое: уменьшенные формы не накладывают особых ограничений на комплектующие. (А то бывает: только низкопрофильные видеокарты, только короткие сидюки. Мрак.) С видеокартами вообще никаких забот: ставь хоть X300, хоть X1900GT.

Вот что я знал об этих системах до начала испытаний. Если помните, продукты Shuttle уже описывались в UPgrade. Посмотрим, что же изменилось.

Как уже было сказано, всего нам привезли четыре платформы:

две – под Athlon 64 (Socket 939), одну – под P4 (Socket 775), еще одну – с 479-ногим процессорным разъемом, в который устанавливается Pentium M. К сожалению, такого камня в закромах тестлаба не оказалось, поэтому проверить машинку в деле не получилось, пришлось ограничиться ощупыванием безмолвной железки.

Первой под горячую тестерскую руку попала система с 939-м сокетом (она лежала ближе ко мне). Корпус – с П-образной крышкой. Выглядит мини-системник очень даже: черные матовые бока, фасад с серебристыми вставками. На задней панели полно разъемов: тут тебе и аудио, и USB несколько штук, сетевуха, даже оптический выход и FireWire-гнездо уместились. Все с цветовыми маркировками и ясными подписями.

Снимаю крышку и вижу знаменитую картину: съемная корзина под два трехдюймовых и один пятидюймовый девайс, под ней – усеянная разнообразными разъемами материнка. В центре текс-

толита – процессорный разъем, ближе к морде сдвинуты два слота памяти и коннекторы под накопителя и питание. С левого борта примостились два слота расширения PCI E 16 (вдруг пользователю не хватит интегрированного GeForce 6100?) и обычный PCI для всякой периферии. Очень удобная компоновка: при демонтированных корзине, – ее удерживают на месте два винта, – и системе охлаждения процессора открывается полный доступ ко всем разъемам и слотам на материнке, ну а после распахивания разных шлейфов и девайсов по гнездам уже заполненная корзина ставится на место. Провода, ясное дело, не болтаются абы как, а прячутся в выемке двух Г-образных несущих ребер, где удерживаются специальными пластиковыми креплениями.

Блок питания находится сзади по правому борту. Его производитель (по всей видимости, тоже Shuttle) не стал врать и писать на этикетке большие числа, а честно указал: 250 Вт, 16 А – на канал +12 В, на +3,3 и +5 В – 18 и 19 А соответственно, и суммарная нагрузка на два последних канала не должна превышать 105 Вт. Похвально, но возникает вопрос: как эта самая Shuttle видит систему с мощным камнем и современной видеоподсистемой, питающуюся от хилого двухсотпятидесятиваттника? Не всякий трехсотваттник потянет средний десктоп, а тут, значит, придется довольствоваться четвертью киловатта. Да, питальник не фонтан, но засунуть в барэбон кормушку большей мощности проблематично, тем не менее положение не безвыходное. Например, если вывести пучок проводов не с задней, а с боковой стенки, можно смело поставить

БП на треть более длинный, чем штатный. Поэтому особенно комично смотрится надпись на коробке: дескать, система полностью совместима со всеми процессорами под Socket 939. Разве вы не в курсе, сколько кушает тот же FX-60?

Проблема охлаждения решена если не на пятерку, то уж точно на четверку с плюсом. Слабо греющиеся элементы, такие как системная логика, обходятся безвентиляторными алюминиевыми конструкциями, а на процессор с помощью четырех подпружиненных винтов устанавливается хитрый кулер с четырьмя тепловыми трубками, которые тут не понт ради, а для дела: чтобы посередине платы не было преграды воздушным потокам, идущим из высоких ребер, все тепло с медного основания передается по тепловым трубкам на небольшой радиатор, расположенный перед "выхлопным" отверстием. На этот самый радиатор надевается девятидвухмиллиметровый вентилятор, выводящий нагретые потоки $N_2 + O_2$ за пределы корпуса. Получается, что горячий воздух с процессорного кулера сразу покидает жестяную коробку, а холодный засасывается с боков корпуса, по пути к вентилятору остужая силовые цепи питания процессора и системную логику. Для неразогнанного камня 3800+ и видеокарты 7600GT этого более чем достаточно: температуры всех чувствительных к нагреву элементов держатся в районе +52... +57 °С.

Вторая система. Тоже под процессоры AMD с 939 ногами, те же цвета. Только вот немного крупнее первой. Интересно, с чего бы это? Крышку долой, осматриваемся внутри... Нововведения есть,

и немало! Первое и главное: повысили мощность блока питания до 350 Вт. Правда, он в три раза больше, чем БП у предыдущей модели, поэтому не ютится сбоку, а грозно нависает над мамой а его вентилятор находится там, где у SN21G5 общекорпусной кулер, и выдувает нагретый фильтрующими элементами воздух вон из корпуса. Для тех же целей над кормушкой прикрепили два маленьких вентилятора.

А как же охлаждается процессор? Глаза, ища ответ на вопрос, смотрят туда, где у предыдущей модели располагается сокет. Но сокета там нет: он словно поменялся с DIMM-разъемами местами и переехал поближе к передней части корпуса. Все прочее элементонаселение материи, а именно: разъемы, северный и южный мост чипсета, – перебазировалось в противоположную сторону. Слоты расширения... Вот так сюрприз! Их тут по-прежнему два, только на сей раз оба графические, PCI E x16, а в коробке с доппричиналами нашелся маленький коннектор, соединяющий сверху две установленные в эти разъемы карты. Дела! Пожалуй, еще никто не доходил до того, чтобы в барэбонах и им подобных машинках, сравнительно небольших, мутить дуальные графические системы. Да, был ноутбук с двумя мобильными "жифорсинами", однако назвать его SLI-решением язык не поворачивается: все-таки это специально разработанная плата для конкретной модели ноута, а не две серийные и полноразмерные графические карты.

Тут-то я и заметил одну странную вещь: на матери нет привычного двадцатиконтактного ATX-разъема под питание. Вместо

него есть два отдельных: один с шестью контактами, другой с восемью. Расположены они в противоположных концах платы. Шестиконтактник дает электрическую пищу процессорному преобразователю, а восьмиконтактник потчует системную логику, память и прочие контроллеры, сидящие рядом в хвостовой части материнки. Очень правильное, надо сказать, решение: протянуть в дальний конец корпуса шесть проводов существенно проще, чем пропаять несколько контактных силовых дорожек в текстолите, где и так места нет. Оригинал устроена система допитания видеокарт (это тот шестиконтактный разъем, что распаян у мощных видюх). Вариант первый: видеоплата одна, мы ее запитываем от свободно висящего хвоста. Вариант второй: у нас две видюхи, и обе требуют доппайка. Тогда мы извлекаем из походной сумы переходник "розетка – две шестиконтактные вилки" и даем видюхам двенадцативольтовую подпитку. "В чем же, – спросите вы, – оригинальность?" А в том, что у шины питания процессора и шины питания видеокарт разъемы совершенно одинаковые, поэтому второпях легко перепутать коннекторы. Вроде бы ничего страшного произойти не должно, электрически они совместимы: и там и там нужные 12 В подаются на соответствующие контакты, однако же мне неизвестно, как там все разведено на мамке и в блоке питания и не хлопнется ли какой-нибудь преобразователь, когда его посадят на неподходящую ему электрическую диету.

Пытаясь разобраться с реализацией SLI, я совершенно забыл о системе охлаждения процессора. В целом конструкция такая же, как



Shuttle SN26P



Shuttle SD11G5



Shuttle SD36G5M

в первом барбоне: от медной пластины идут четыре тепловые трубки с нанизанными на них алюминиевыми ребрами, только радиатор повернут вбок, и за его продув отвечают два вентилятора, маленький, семидесятимиллиметровый, и большой, девяностомиллиметровый. Скорость их вращения (а значит, и уровень шума) можно регулировать в BIOS, доступны четыре значения.

Еще одна интересная особенность – планки крепления жесткого диска, расположенные над пятидюймовым отсеком, причем в нем не надо ничего отвинчивать, два пластиковых держателя с четырьмя защелками справляются с задачей на ура. Однако же по надежности крепление ничуть не хуже обычного винтового. Объяснить, как и что устроено, бессмысленно: лучше самому все увидеть и пощупать. Например, на то, чтобы поставить в корпус 250-гигабайтный винт, мне потребовалось чуть меньше минуты.

Третий и четвертый барбоны, что с материнками под процессоры Intel, очень похожи на первый: та же конструкция корпуса, систем охлаждения, сходный процесс сборки. Различаются разве что системы питания: в белоснежном корпусе с платформой под Pentium M не предусмотрено места под БП, он подключается снаружи, а для ноутбучный адаптер питания. В результате корпус оказывается полупустым, и непонятно, чем было продиктовано такое решение.

Второй нонсенс связан с системой под обычный десктопный 775-ногий камень. Тот же блок питания на 250 Вт, смелая надпись на упаковке: мол, вставляйте любой процессор форм-фактора Socket T и не задумывайтесь о последствиях. Только тут нет всяких энергосберегающих функций, а тепловыделение самых ходовых чипов Prescott несколько выше, чем у Athlon 64, даже без учета полезного действия Cool-n-Quiet. Тестовый камень с частотой 2,6 ГГц машинка вытянула, но как дело обстоит с процессорами более мощными, остается только догадываться.

В целом системы получились достойные, ничуть не хуже своих предшественниц, разве что блоки

питания остались маломощными. Наверное, эти барбонки подойдут тем, кто не хочет отказываться от высокой производительности и от возможности поиграть в любимую игрушку, но вместе с тем не желает, чтобы драгоценное место на рабочем столе занимал большой корпус. Свойственные барбонам недостатки, такие как плохая вентиляция и затрудненный доступ к компонентам, почти полностью устранены за счет грамотной организации охлаждения и модульности конструкции.

Вы спросите: "А как же разгон?" Возможен, очень даже возможен. Позволяла бы материнка его производить, а все остальное – дело оверклокера. А как вы хотели? Корпус маленький, и стандартные

средства охлаждения тут не подойдут. На мой взгляд, в системы Shuttle и им подобные лучше ставить маленькие водянки, обеспечивающие охлаждение процессора и видеокарты. Сливовые ватерблоки делаются на заказ, маленький многопроходной радиатор монтируется вместо штатной вертушки, а в переднюю часть корпуса для принудительной вентиляции внутренностей компьютера ставится несколько маленьких вентиляторов. Помпы, платы контроля над вращением вентиляторов запикиваются в свободные углы и отсеки. Проблемы с недостаточной мощностью БП решаются установкой второго такого же или чего-нибудь наподобие FSP VGA Power, который запросто уместится в пятидюймовом отсеке. Если есть умения и способности, можете сами встроить в корпус от сидюка маленький дополнительный блок питания, схему контроля над температурами и оборотами, да еще и помпу до кучи поставить. Правда, придется отказаться от оптического привода, ну да невелика потеря (а для кого и велика: можно запикинуть его во внешнюю коробочку и подключить к барбону по USB). Шланги укладываются вместе с проводами в ниши, на крутых поворотах ставятся подходящие по диаметру уголки.

Отдельно хочется сказать о SLI-системе: она очень продуманная, вся дополнительная площадь в корпусе использована с толком. От проблемы с хорошим охлаждением двух видеокарт, конечно, не уйти, ну да тут вины Shuttle нет. Все же не она эти самые видюхи производит. UP

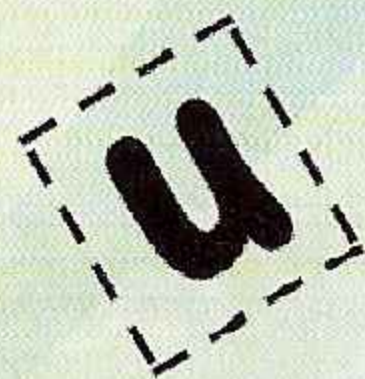
Mazur

mazur363@mail.ru

Технические характеристики барбонов Shuttle

| |  Shuttle SN21G5 |  Shuttle SN26P |  Shuttle SD11G5 |  Shuttle SD36G5M |
|----------------------------|---|---|--|---|
| Цена, \$ | 357 | 680 | 495 | 425 |
| Процессорный разъем | Socket 939 | Socket 939 | Socket 479 | Socket T |
| Системная логика | nForce 410 MCP | nForce4 SLI | Intel 915GM + ICH6M | Intel 945G + ICH7-DH |
| Звуковая подсистема | ALC655 | VIA Envy24PT | Sound Blaster Live! 24-bit | HD Audio Realtek ALC882 |
| Разъемы под накопители | SATA, IDE | SATA, IDE | SATA, IDE | SATA, IDE |
| Встроенная видеоподсистема | GeForce 6100 | нет | Intel Graphics Media Accelerator 900 | Intel Graphics Media Accelerator 950 |
| Подробности | www.shuttle.com | | | |
| Благодарность | Устройства предоставлены компанией Shuttle (www.shuttle.com). | | | |

КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА



www.computery.ru

СПРАВОЧНЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК ПО ЦЕНАМ НА ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ И ОРГТЕХНИКИ


СПРАВОЧНЫЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК ПО ЦЕНАМ НА ВСЕ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРОВ И ОРГТЕХНИКИ



Нас знают все...

Догоняйте с нами своих конкурентов

Москва, ул. Гиляровского, 10

 (095) 681-2527, 681-7445
(095) 681-8361, 681-1684



Игродром

История развития игростроения

Трудно поверить в то, что компьютерные игры гораздо старше, чем большинство сотрудников нашей редакции, чем большинство из вас. Только представьте, ваши родители еще плакали в пленках, когда эта индустрия набирала обороты. Игрушки запускались на аналоговых компьютерах, предназначенных для военных, на больших мейнфреймах, занимавших целые комнаты, на приставках и автоматах, на первых домашних ПК, в развитии которых цифровые развлечения сыграли едва ли не решающую роль. Вероятно, тяга человечества к таким за-

бавам неистребима, пусть это кому-то и непонятно: мы играли, играем и будем играть еще очень долго. Желание остается, меняются только игры.

Зарождение игровой индустрии. Эпоха аркадных игр

Индустрия игр возникла много раньше, чем индустрия игр компьютерных: так, в середине XX века были очень популярны механические игровые автоматы наподобие ставшего классическим пинбола. Однако, как нетрудно догадаться, начало компьютерным развлечениям поло-

жили не воротили тогдашнего игорного бизнеса, а энтузиаст из числа ученых. Профессор Вилли Хигинботэм (Willy Higinbotham), физик, трудился в Брукхэвэнской национальной лаборатории, занимавшейся преимущественно ядерной энергетикой. То был научный центр, где правительство регулярно устраивало своего рода дни открытых дверей с неизменным показом электростанции, обслуживаемой лабораторией. В те времена наука еще не была cool и sexy, а потому люди, далекие от техники, при виде огромного нагромождения непонятных железок на-

чинали откровенно скучать, что немало огорчало Хигинботэма. Человек находчивый и предприимчивый, Вилли решил смастерить нечто способное привлечь внимание посетителей, а поскольку он раньше занимался радарными для высотных бомбардировщиков, показывавшими рельеф местности и объекты, над которыми пролетал самолет, то придумал аналог обычного настольного тенниса. На экране отображались объекты: два игрока, сетка и мячик, — но не сверху, как в более поздней и более известной игре Pong, а сбоку. Играли вдвоем. И понятно почему:

никакого искусственного интеллекта тогда, конечно, не было и в помине. Пара кнопок для перемещения ракетки, еще одна для отбивания мяча. Как и в реальных радарных системах, экраном служил небольшой круглый осциллограф (поначалу диаметром пять дюймов, потом были сделаны и пятнадцатидюймовые модели), а все необходимые вычисления производились на небольшом аналоговом компьютере. Например, траекторию летящего шарика рассчитывала такая же электроника, как и предназначенная для вычисления траекторий баллистических ракет и артиллерийских снарядов. На сборку демонстрационной системы у техника Боба Дворака ушло около трех недель, и еще пару дней они с Хигинботэмом потратили на то, чтобы ту игрушку, названную Tennis for Two, отладить, после чего аппарат был установлен в здании электростанции. На дворе стоял 1958 год.

Несмотря на свою простоту, Tennis for Two пользовался у посетителей и персонала станции невероятным успехом. Игрушка была настолько популярна, что Хигинботэм был вынужден установить лимит времени на один матч. "Теннис" совершенствовался: был установлен осциллограф втрое больше, чем первый, и появилась возможность менять силу гравитации (предлагалось три варианта: земная, лунная и юпитерианская), но всерьез к нему никто не относился. Вильям даже не подумал о возможности патентования своего детища, не говоря уж о том, чтобы сделать его широко известным. Спустя пару лет, в 1960 году, аналоговый компьютер и осциллограф, задействованные в игрушке, понадобились лаборатории для других целей, и Tennis for Two навсегда разобрали, так что практически никакого влияния на последующие разработки он не оказал. Тем не менее детище Хигинботэма сыграло определенную роль в истории компьютерных игр, поскольку благодаря ему в начале 1980-х был лишен силы выданный в 1968 году патент на идею таких видеоигр.

Tennis for Two по современным меркам не был настоящей компьютерной игрой, поскольку работал на аналоговом, а не на цифровом оборудовании: транзисторы – тогда еще новинка – в аппарате имелись, но в незначительном количестве. Однако че-

рез четыре года появилась и первая полноценная компьютерная игрушка, разработанная группой программистов из знаменитого Массачусетского технологического института (MIT) ради демонстрации возможностей компьютера PDP-1 – творения корпорации DEC. Уэйн Уитанен (Wayne Witanen), Мартин Граец (Martin Graetz) и Стив Рассел (Steve Russell) уместили в девяти килобайтах кода фантастически совершенную для 1962 года игру Space War, в которой двое игроков управляли парой космических кораблей, вращавшихся вокруг звезды и пытавшихся подстрелить друг друга. Играть в Space War было непросто: объекты в ней строго подчинялись законам небесной механики, а изменению поддавались только вращение кораблика и его ускорение, так что увлекшийся маневрированием игрок мог врезаться в звезду, вокруг которой кружили он и его соперник, однако красивый графический интерфейс (на протяжении десяти с лишним лет ему не было равных!) и увлекательный геймплей затмевали недостатки. Детище массачусетских энтузиастов очень понравилось DEC, и та включила Space War в штатный комплект ПО для своих компьютеров в качестве тестовой программы, и впоследствии у очень многих PDP, невзирая на их огромную стоимость (от \$120 тыс., да и машинное время было очень дорогим), были стерты от постоянных нажатий восемь клавиш управления, задействованные в Space War. Творцам игры, ставшей невероятно популярной, пришлось добавить в нее систему подсчета очков, чтобы хоть как-то ограничить игроков: иные просиживали за PDP часами, увлеченные космическими баталиями. Space War также стала первой игрой, распространявшейся по компьютерной сети – в те времена еще ARPANET. Сегодня, как и Tennis for Two, эта игра почти забыта, хотя ее, в отличие от изобретения Хигинботэма, переделывали и продолжают переделывать. Взять хотя бы KSpaceduel.

У Space War образца 1962 года, по большому счету, был лишь один недостаток: компьютер крупнее хорошего холодильника, стоящий свыше ста тысяч долларов, немногим был по карману. Поэтому около десяти лет, до 1972 года, когда появились первые телевизионные пристав-

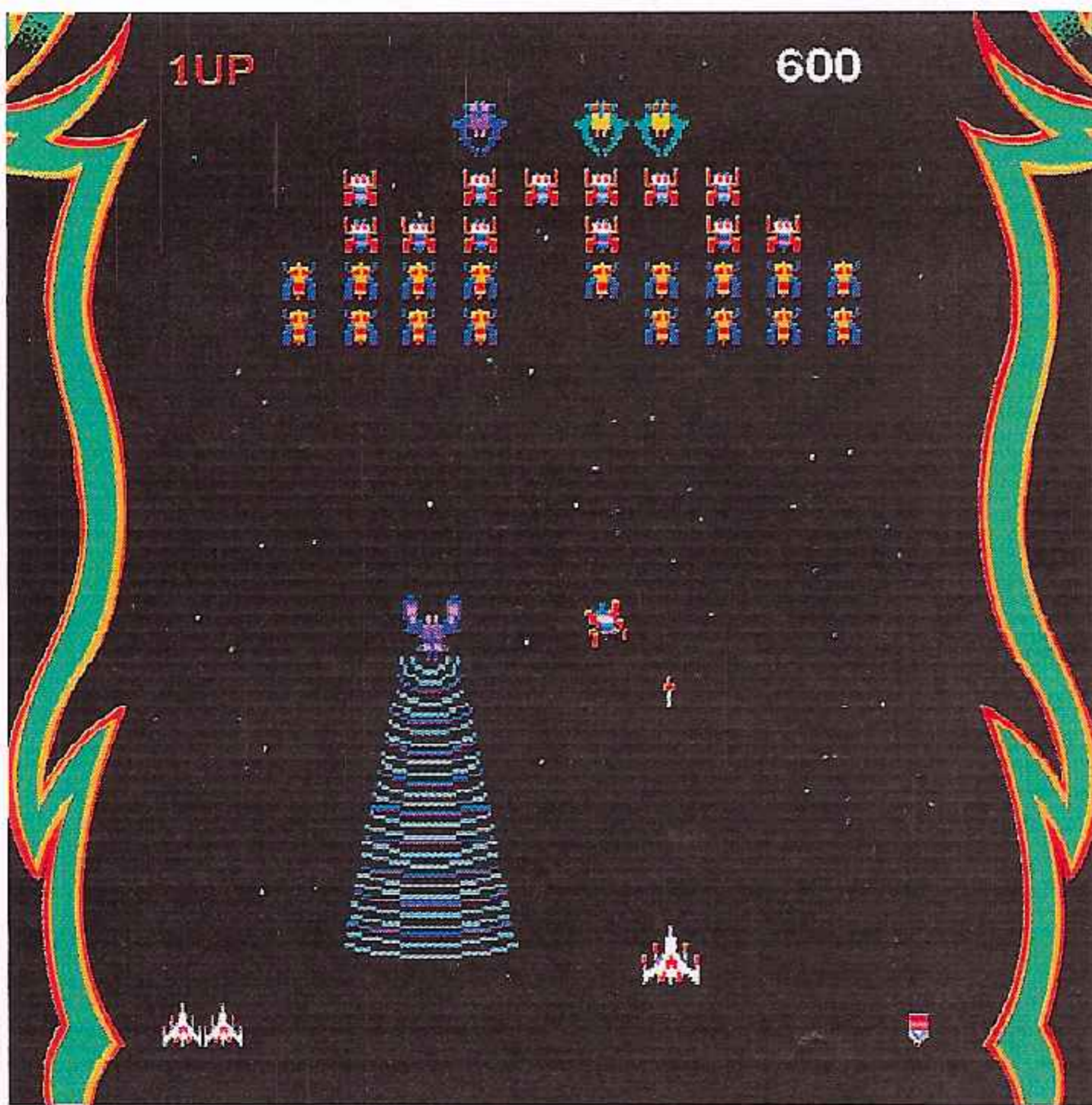
ки, компьютерные игры почти не развивались. Консоли на самом деле были разработаны гораздо раньше: Ральф Баер (Ralph Baer) взялся за создание первого прототипа такого устройства еще в 1966 году (начав с игры, в которой два игрока просто перемещали две точки по экрану и один пытался "съесть" второго) и в 1967-м располагал полноценной приставкой с множеством простеньких игр вроде волейбола, классического пинг-понга и разных тиров-"стрелялок", задействовавших изобретенный им световой пистолет. Оценив перспективы разработки, Ральф в 1968 году запатентовал свое детище и стал предлагать "домашнюю TV-игру" крупнейшим изготовителям телевизионного оборудования. К сожалению, совершенно безуспешно. Тогда еще никто не представлял, какие прибыли сулят компьютерные игры тем, кто рискнет сделать на них ставку. Удача улыбнулась Баеру лишь три года спустя, когда место вице-президента ком-

пании Magnavox занял Билл Бендерс (Bill Benders), высоко оценивавший творение Ральфа. Magnavox приобрела у Баера лицензию на его систему и в 1972 году начала продавать первую в истории телевизионную приставку Odyssey 1TL200. "Одиссей" стоил \$100, но большой популярности так не получил (было продано около ста тысяч приставок). Впрочем, Бендерс все-таки извлек выгоду из сделки, поскольку в течение следующих десяти лет патент Баера давал Magnavox право требовать от других производителей видеоигр соответствующие проценты с продаж.

Чуть раньше, в 1971 году, произошло еще одно знаменательное событие – выпуск первого телевизионного игрового автомата. Идея Computer Space принадлежала Нолану Бушнеллу (Nolan Bushnell) и Теду Дабни (Ted Dabney), почерпнувшим вдохновение в Space War, установленной на PDP-11 в Университете Юты, где учился Буш-



Первый телевизионный игровой аппарат Computer Space



Один из первых аркадных шутеров - Galaga

нелл. Выпуск соответствующих автоматов наладила некогда известная компания Nutting Associates. Однако коммерческого успеха они не имели. Отчасти из-за новизны, отчасти из-за того, что Computer Space была слишком сложной для завсегдатаев баров, игровых залов и тому подобных заведений. Однако Бушнелл и Дабни не унывали и вскоре основали собственную компанию, которая должна была заняться разработкой компьютерных игр. Контору назвали Atari. Сегодня она находится на грани банкротства, и вспомнит-то о ней далеко не всякий, но на заре индустрии фирма Бушнелла

контролировала около двух третей мирового рынка электронных развлечений.

Руководители Atari хорошо усвоили свой первый урок: компьютерная игра должна быть простой, чтобы игрок мог почти мгновенно освоиться с управлением и понять, что нужно делать, так что первым ее продуктом (1972 год) стал гораздо более простой, с примитивнейшим графическим интерфейсом, автомат Pong, идею которого Бушнелл позаимствовал у Баера. А воплотил эту идею Эл Элкорн (Al Elcorn). Простейший пинг-понг для двух игроков, вид сверху, сразу же завоевал такую

популярность, что к первому же такому автомату, поставленному в небольшом баре Andy Capp's Tavern в калифорнийском городке Саннивейл, на следующий день еще до открытия выстроилась очередь. Вечером же хозяин заведения позвонил Элкорну и попросил его починить сломавшийся автомат. Спешно приехавший Эл быстро установил причину "поломки": пакет из-под молока, куда падали монеты, переполнился, и в автомат нельзя было запихнуть ни одного двадцатипятицентовика. Без труда восстановив работоспособность машины, Элкорн немедленно позвонил Бушнеллу, чтобы сообщить о потрясающем успехе, постигшем 1200-долларовый агрегат. В первый же год фирма продала 8500 своих автоматов, но столкнулась с законным возмущением Magnavox. Та отсудила у Atari \$700 тыс. за нарушение патента на игры Odyssey.

Впрочем, остановить вал пиратства оказалось невозможно: многие производители, впечатленные успехом Pong, принялись штамповать такие же автоматы (какое-то время четыре из пяти были, по сути, нелегальными). Измотанный борьбой с пиратами Тед Дабни в конце концов покинул Atari, оставив ее на попечение Бушнелла, под руководством которого компания за следующие десять лет сначала упорно завоевывала, а потом отстаивала свое лидерство на рынке аркад. В 1974 году появился Tank – первый игровой автомат с видеопамятью, в 1975-м Atari выпустила домаш-

ний вариант Pong – игровую стоцолларовую приставку. Она была нарасхват, и за ней стояли в очередях. В 1976-м возмущение общественности вызвала гонка Death Race. Ее признали слишком жестокой и запретили. Тем самым было положено начало продолжающейся по сей день борьбе с компьютерными играми. Кроме того, в 1975-м в приставках стали использоваться микропроцессоры. Gun Fight на базе Intel 8080 стала первой японской игрой, получившей широкое распространение. Вскоре японцы, взявшие курс на усиленное развитие high-tech, принялись вытеснять с рынка развлечений американцев, но в период с 1975 по 1983 год места хватало на всех.

В 1976 году Fairchild Camera & Instrument представила свою Video Entertainment System, в которой впервые были применены ставшие потом привычными картриджи. В 1977 году сходную систему – знаменитейшую Video Computer System, или модель 2600, – выпустила Atari. Следующие несколько лет считаются золотым веком видеоигр. Наиболее известна из них, пожалуй, Pac-Man (1980 год): только по официальным данным, она была заложена более чем в 300 тыс. автоматов, и еще столько же поставили на рынок пираты. Характерная фигурка персонажа Pac-Man до сих пор является одним из наиболее узнаваемых компьютерных символов.

Набирали силу японские Sega и Nintendo, объем рынка видеоигр превысил \$5 млрд. До сих пор те славные времена вспоми-

Ускоритель интересных идей

Еще каких-то двадцать лет назад разработкой компьютерных игр занимались исключительно энтузиасты. Не было ни условий, ни помощи от разработчиков ОС, ни бюджетов – да ровным счетом ничего. А ведь даже тогда понимали, что эта отрасль имеет большое будущее и станет тем самым тепловозом, который потащит компьютерную индустрию к новым свершениям. Напоминает ситуацию с зарождением синематографа. Однако прошли годы, проекты стали разрабатываться не по два месяца, а по несколько лет, их стоимость увеличилась в тысячи раз, рекламные кампании и раскрутка не хуже, чем у современных блокбастеров, а картинка по качеству приблизилась к реальности. Не говоря уж о том, что все это великолепие можно наблюдать на экране какого-нибудь проектора диагональю метра три. И вот вам еще одна модная штуковина –

физический ускоритель. Врага можно будет не только зарезать или пристрелить, но еще и осколками засыпать. Конечно, утрирую, но все же. Наверное, лет пять-семь назад стали делаться игры, до ужаса похожие одна на другую, то есть, запуская практически любую из новых, испытываешь странное чувство: "Где-то я это уже видел". И если современные MMORPG еще цепляют людей непредсказуемостью "реального AI", то в остальных жанрах все чаще и чаще принцип "Главное не качество, а количество" выходит на первый план. Больше полигонов, больше текстуры, больше освещения. Но...

Люди хотят не графический и не физический ускоритель, а ускоритель интересных идей, сюжетов и геймплея. А пока современная индустрия игр вынуждена поддерживать производство нового железа, ждать перемен не стоит.





Первый и некогда очень популярный 3D-шутер от первого лица - Wolfenstein

наются с ностальгией: если у вас установлен Open Office 2.x, попробуйте в электронной таблице Calc в любую ячейку ввести команду =Game("StarWars"). Star Wars была очень популярной игрой 1978 года.

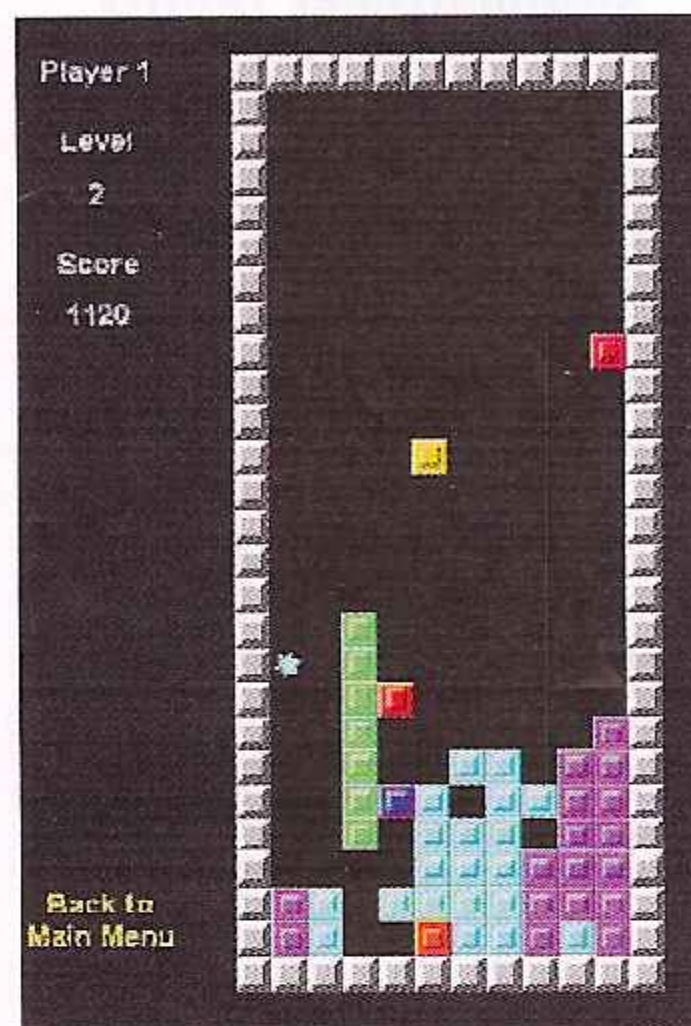
1983 год ознаменовался кризисом индустрии – great crash. Виной тому стало чрезвычайно малое количество новых интересных проектов, в то время как старые переделывались и переделывались, а размах пиратства достиг угрожающих масштабов: покупателям попросту осточертело резаться в двадцать первую по счету версию настольного тенниса или Space Invaders. Легальные производители, озабоченные скорее борьбой со своими теневыми конкурентами, чем собственно выпуском игр, оказались заложниками былого успеха: полки магазинов ломались от их игр, но ни эти продукты, ни что-либо другое супермаркеты покупать не очень хотели. Одни разработчики ушли со сцены, а другие, в том числе Atari, пережили очень непростые времена.

К 1984 году кризис был преодолен, и во многом благодаря Nintendo, но золотой век закончился. Впрочем, Sega, Nintendo и Atari вплоть до середины 1990-х, несмотря на спад интереса к аркадам и игровым приставкам вообще, не бедствовали – выпускали и совершенствовали тайтлы, и некоторые из них дожили до наших дней. Приставочный рынок и сегодня является наиболее привлекательным для игроделов, но колыбелью большинства инновационных решений стал стремительно расширяющийся рынок персональных компьютеров.

Зарождение жанров adventure, quest, RPG и прочих MMORG

Вернемся назад, в 1970-е.

Персональных компьютеров еще нет, зато широко распространены огромные мейнфреймы, рассчитанные на обслуживание большого количества пользователей одновременно. Пытливых студентов и профессоров уни-



Старый знакомый - Tetris

верситетов не удовлетворяла давнишняя Space War, и они принялись изобретать свои компьютерные игры. Однако типовым устройством ввода-вывода в то время являлся телетайп: человек сидел не перед монитором, а перед простейшим текстовым принтером. Оператор вводил команды – компьютер выстреливал ответы на бумаге. Надо сказать, что операционные системы Unix многими своими особенностями обязаны именно тем "печатным машинкам": текстовая консоль (она до сих пор называется tty – teletype), короткие команды с большим ко-



Mario, Super Mario вместе с Yoshi

личеством ключей, выводящих строго запрошенный объем информации, использование странной команды man вместо help (man – от слова manual – в буквальном смысле печатала руководство пользователя на принтере). Кроме того, компьютерные сети того времени (интернета, напомним, еще не существовало) тоже были рассчитаны на передачу сугубо текстовой информации. Компьютерные терминалы, появившиеся позже, унаследовали немало черт от телетайпов. Именно для мейнфреймов делались первые текстовые интерактивные игры (interactive fiction). То был прообраз современных квестов-приключений и RPG. В IF человек общается с компьютером, который как бы является его глазами и руками и в ответ на простые команды, похожие на конструкции естественного языка (вроде enter building или take leaflet then go north), выводит на экран сообщения о том, что видит персонаж и какие события происходят вокруг него. Игрок словно читает интерактивную книгу, сюжет которой определяет сам, своими действиями.

Первый известный текстовый квест был написан Уиллом Кроутером (Will Crowther), работавшим в компании BBN над роутерами для сети ARPANET. Из желания как-то утешить двух своих дочерей, которые тяжело переживали развод родителей и разлуку с отцом, Уилл, увлекавшийся спелеологией, создал довольно точную модель Мамонтовой пещеры (штат Кентукки) и дополнил ее разными приключенческими сюжетами. Colossal Cave Adventure (или, сокращенно, Adventure, а то и вовсе

ADVENT из-за ограничений системы) была написана на "Фортране" и работала на компьютере PDP-10. Игра понравилась девушкам, ее передавали из рук в руки и по ARPANET, и в 1975 году она приобрела широкую известность. Нередко человек, пришедший на работу, вдруг обнаруживал на своем компьютере странную, но захватывающую текстовую игрушку, которую забыл закрыть его коллега по разуму. В 1976 году на Adventure случайно наткнулся Дэн Вудс (Dan Woods), который захотел ее улучшить: оригинальная ADVENT была сложновата в освоении и отличалась обилием спелеологического жаргона. Довольно своеобразным способом отыскав Кроутера (Уилл включил свое имя в текст программы, но не оставил контактной информации, а потому Вудс попросту отправил электронные письма с просьбой откликнуться на все адреса электронной почты вида crowther@sitename, где вместо sitename поставил адреса всех существовавших тогда в ARPANET сайтов) и заручившись его поддержкой, энтузиаст создал свою версию Adventure, с волшебством, загадками и приключениями, куда более похожую на современные квесты. В том же году Джим Джиллогли (Jim Gillogly) из корпорации Rand, ознакомившись с Adventure в версии Дэна, с разрешения Кроутера и Вудса портировал эту игрушку с "Фортрана" на C. Так она попала в мир Unix. Позднее Colossal Cave многократно переписывалась, получила коммерческое распространение и была адаптирована к нескольким компьютерным архитектурам (в том числе и к IBM PC). Своя



Классика жанра - Doom

версия Adventure была даже у Microsoft. На волне популярности бесплатной и общедоступной Adventure были основаны компании Infocom, Adventure International, Legend Entertainment и другие, которые весьма успешно выпускали в 1980-х коммерческие текстовые квесты, начиная с классической серии Zork (1979 год). Впрочем, не прожив и десяти лет, эти фирмы (за исключением Legend, просуществовавшей до 2004 года) обанкротились, а жанр IF утратил коммерческую привлекательность и живет лишь стараниями многочисленных энтузиастов, продолжающих создавать IF-книжки и сегодня. Однако феномен IF породил целый спектр современных жанров компьютерных игр.

Почти одновременно с первыми IF появились похожие на них игры с миром, общим для нескольких игроков. В числе первых таких проектов – Oubliette и Morga, которые были рассчитаны на командную игру, имели неплохой графический

интерфейс и вообще были чрезвычайно продвинутыми для своего времени (1977–1978 гг.). В 1979 году увидела свет игрушка Avatar с псевдотрехмерной графикой. В ней могли сражаться против монстров до пятнадцати человек. Но из-за жесткой привязанности к одной компьютерной системе (PLATO) все эти игры не получили настоящего признания. А вот более простая текстовая игра MUD – Multi-User Dungeon (многопользовательская Dungeon; Dungeon была очень востребованной IF того времени, и впоследствии Infocom выпускала ее под названием Zork) – стала сверхпопулярна и дала название данному жанру компьютерных игр. Иными словами, если IF стала прародительницей adventure, quest и отчасти RPG (впрочем, у RPG вообще очень глубокие корни, в то время были популярны и бумажные RPG, особенно Advanced Dungeons & Dragons, из которой авторы компьютерных игр многое позаимствовали), то MUD



Изрядно похорошевшая классика жанра - Doom 3

может считаться прапрапрабушкой современных MMORPG – World of Warcraft или Lineage II. MUD продержались значительно дольше классических однопользовательских IF, но по мере развития Сети и постепенного отмирания системы BBS о них забывали.

Персональные компьютеры 1980-х

В 1975 году двое друзей, Стив Джобс (Steve Jobs) и Стив Возняк (Steve Wozniak), основали компанию, которой было суждено войти в историю, – Apple Computers. Они познакомились еще в 1971 году, когда вместе работали в Atari над одной из вариаций Pong – игрушкой Breakout. Обязанности между коллегами были разделены следующим образом: Джобс взял на себя общение с руководством Atari, пробивание и рекламирование своей деятельности, а Возняк за каких-то четыре дня разобрался с технической частью. (Говорят, получен-

ные от Atari пять тысяч долларов Джобс поделил так: "Триста пятьдесят долларов – тебе, а оставшаяся половина денег – мне".) Но вообще-то они друг друга стоили. Джобс был гением маркетинга, а Возняк – гением компьютерным. В 1976 году два Стива в гараже организовали производство первого своего детища – Apple I, компьютера для энтузиастов. Откуда взялось странное на первый взгляд название, общеизвестно: Джобс хотел, чтобы в телефонном справочнике их компания была ближе к началу, чем тогдашний лидер отрасли – Atari. Потом, оба Стива любили музыку группы Beatles, которую выпускал основанный этими музыкантами лейбл Apple. Компьютер был чрезвычайно интересным для 1976 года (достаточно сказать, что Возняк ухитрился сделать его гораздо более простым, дешевым и удобным, нежели любой из доступных в то время), но он все равно требовал после покупки доработки – присоединения блока питания, клавиатуры, корпуса, монитора, – а потому не предназначался для широкой публики. Однако Джобс и Возняк сделали около 200 экземпляров Apple I, и вырученных на их продаже денег хватило на разработку более совершенной модели.

Apple II образца 1977 года был полноценным домашним компьютером, который можно было купить в магазине, принести домой, подключить к электрической розетке и телевизору и сразу же использовать. В него были встроены клавиатура и устройство чтения-записи на основе обычных магнитных кассет. В нем были цвет и звук, и он

Первый в мире

В 1981 году компания IBM выпустила... да-да, верно, первый IBM PC 5150 на процессоре Intel 8088 @ 4,77 МГц с 16-256 кбайт оперативной памяти. Он был мощнее Apple II и других персоналок, но по причине высокой цены (около \$3500) особым успехом у широких народных масс не пользовался. Главным образом его покупали корпоративные клиенты, использовавшие IBM PC для решения бизнес-задач. В 1983 году IBM попыталась сделать тогда уже успешный продукт доступным и для домашних пользователей, но IBM PCjr, стоивший \$670, несмотря на всю свою перспективность, на рынке с треском провалился. Время PC тогда еще не пришло, в секторе домашних компьютеров господствовали совсем другие компании: Atari, Commodore и, конечно, Sinclair.

Теперь же все по-другому: персональный компьютер есть практически в любом доме, и никто не вспоминает, как все это зарождалось.



был заключен в заводской пластиковый корпус, допускавший установку нескольких плат расширения. В остальном же Apple II мало чем отличался от первой модели: основанный на двадцатидолларовом микропроцессоре MOS 6502 с тактовой частотой 1 МГц, он работал с оперативной памятью объемом от 4 до 48 кбайт (от ее количества напрямую зависела цена компьютера: \$1298 – за минимальный объем, \$2638 – за максимальный). Монитором (текстовое поле – 40 x 25 мм) служил любой телевизор, принимавший видеосигнал NTSC. В ROM компьютера был зашит написанный Стивом-программистом интерпретатор языка BASIC. Позднее Возняк разработал еще один инженерный шедевр – внешний 5¼-дюймовый дисковод Disk II, подключаемый к Apple II. За счет того, что выполнение ряда функций, за которые обычно отвечали отдельные аппаратные чипы, было возложено непосредственно на операционную систему, талантливый программист умудрялся создавать поразительно простые для того времени схемы. Потом Apple II еще долго совершенствовался: увеличивался объем оперативной памяти, выпускались новые версии BASIC и остального встроенного ПО, в его состав вошел монитор, а цена была снижена, – словом, с производства Apple II сняли лишь спустя шестнадцать лет, в октябре 1993 года. Apple II часто называют первым персональным компьютером в истории, и для него выпускалось множество разнообразных игр, от аркад до ИФ, хотя ему и не было суждено определить лицо игровой индустрии.

История компьютеров Atari довольно проста. Эта компания в конце 1970-х являлась лидером индустрии развлечений и не отреагировать на модную тему "домашнего компьютера", конечно, не могла. Однако восьмибитные машинки Atari, основанные, как и Apple II, на MOS 6502, были выведены на уже освоенный Apple рынок, притом не отличались особенно выдающимися характеристиками или низкой ценой, но были технически сложными, а потому, несмотря на неплохие продажи и частичную ориентацию именно на развлечения и компьютерные игры, так и не получили популярность, какую завоевало творение Возняка. В конечном счете после того, как

конкуренты Atari выпустили гораздо более удачные машины, а сама компания Бушнелла сильно пострадала от кризиса 1983 года, ее детище оказалось на задворках компьютерного мира. Более поздние модели со специальными чипами для быстрой отрисовки графики и со встроенными MIDI-портами, однако же, отчасти восстановили интерес к изделию Atari. Правда, привлекало оно преимущественно художников демосцены и музыкантов.

История Commodore куда веселее. Ее владелец, Джек Трэммиел (Jack Tramiel), в 1950-х работал водителем такси и занимался починкой печатных машинок. Но однажды ему повезло, и он сумел заключить с чехословацкой компанией контракт на производство печатных машинок в Канаде. Однако довольно скоро фабриканты из Японии, быстро наращивавшие экономику родной страны, стали активно продавать свои пишущие машинки и практически вытеснили с этого рынка большинство американцев. Но Трэммиел не унывал и переключился с печатных машинок на счетные аппараты, а потом, когда японцы наладили и их выпуск, – на электронные калькуляторы, в 1970-х получив признание на этом поприще. Увы, счастье Commodore оказалось недолгим, поскольку компания Texas Instruments, ее ведущий поставщик, ранее занимавшаяся лишь изготовлением чипов, в какой-то момент решила начать самостоятельное производство калькуляторов и взвинтила цены на свою продукцию до такой степени, что процессор TI порой стоил дороже, чем собранный на его основе калькулятор. Вынужденная искать другого поставщика Commodore в конечном счете договорилась о покупке уже не раз упоминавшейся во многих СМИ MOS Technology.

Как показала история, Трэммиел не прогадал, согласившись на сделку при условии, что глава MOS и необычайно талантливый инженер Чак Педдл (Chuck Peddle) возглавит инженерный отдел Commodore. Для нового нанятого Чак сделал ряд блестящих продуктов на основе своего MOS 6502, продававшихся по весьма скромным ценам в огромных количествах. Активно использовавшийся в школах Америки и Англии PET, получивший истинное призна-



Родоначальник всех современных RTS (не считая знаменитой "Дюны") - C&C



Лучшая стратегия в реальном времени всех времен и народов - StarCraft



Будущее вселенной C&C



Need for Speed: High Stakes



Need for Speed: Most Wanted



Предшественник Heroes of Might and Magic - King's Bounty



Русские "Герои меча и магии V"

ние VIC-20 (\$299, выпущено 2,5 млн штук) и, конечно же, легендарный Commodore 64 (\$599, выпущено более 17 млн штук, самый популярный ПК всех времен) принесли компании огромную известность. С64 давал отличную графику и звук, куда лучше, чем Apple II и IBM PC, причем был дешевле близкой к нему по функциональности, но несравненно более сложной технологически машины Atari (благодаря сотрудничеству с MOS и гению инженеров Commodore себестоимость С64 составляла всего \$135!). Он дал мощный толчок игровой индустрии: для Commodore 64 за все время, пока он выпускался (1982–1994 гг.), было написано более десяти тысяч разнообразных программ и игр. Главной причиной такой популярности стала ценовая война между Commodore и Texas Instruments, а также другими производителями, пытавшимися продавать свои компьютеры. Впрочем, эта

война, выбившая с рынка домашних компьютеров или разорившая почти всех соперников Commodore, включая Atari, сыграла злую шутку с самой Commodore: более совершенную, но и гораздо более дорогую (\$1300) Amiga 1985 года, долго и упорно конкурировавшую – не обошлось без очередных судебных процессов – с удачной Atari ST, рынок принял прохладно, что привело к прекращению развития Commodore и Atari и к их вытеснению стремительно развивавшимися IBM PC – совместимыми машинами.

Впрочем у нас, в России, более известен, пожалуй, не Commodore, а знаменитый Sinclair ZX Spectrum на основе микропроцессора Zilog Z80: советская промышленность довольно быстро освоила производство клонов этой крайне недорогой и быстрой, так и не получившей большого признания в Америке, но распространенной в Европе машинки. Например, Z80, пона-

чалу импортировавшийся из-за рубежа, в нашем отечестве под названием КР1858ВМ1 выпускается до сих пор. "Спектрымы" делались на коленке, народные умельцы – инженеры из различных радиотехнических НИИ – спорили о достоинствах и недостатках различных печатных плат: московского, ленинградского, зоновского варианта (имелось свыше пятидесяти версий, не считая самодельных компьютеров, вручную собранных на универсальных монтажных схемах), в журнале "Радио" публиковались коды разнообразных программ, существовал даже черный рынок, специализировавшийся на комплектующих и программах, – одним словом, Spectrum был нашим всем. Ни особо красивой графики, ни хорошего звука из этой машинки нельзя было выжать (у иных моделей и дисковод – то не было), а потому она проигрывала более дорогим компьютерам и приставкам, но каких-либо разум-

ных альтернатив ей просто не существовало.

Что до самих игр... В 1980-х на рынке домашних компьютеров происходило становление очень многих жанров. Процветали разнообразные аркады – вертикальные, горизонтальные и изометрические (2,5D), – стрелялки-скроллеры, гонки (плоские и псевдотрехмерные), небольшие игрушки вроде легендарного "Тетриса" Алексея Пажитнова. Текстовые ИФ по мере совершенствования обрастали графикой, но одновременно, к сожалению, постепенно теряли текстовый интерфейс (роль мыши, наоборот, возрастала, и игроку предлагалось выбирать одно из нескольких стандартных действий или предлагаемых игрой вариантов), и постепенно из ИФ выделились жанры quest и adventure. Появлялись и прототипы стратегий, stealth action (легендарная Metal Gear), survival horror и даже трехмерных шутеров (неплохо для процессоров с

частотой от 1 до 4 МГц). Пожалуй, все современные жанры сформировались именно на домашних компьютерах 1980-х.

Типичной для тех лет была 16-цветная графика, с разрешением примерно 320 x 200, основанная на технологии спрайтов – небольших изображений, которые, как это делается и в мультипликации, накладывались одно на другое для формирования окончательной картинки. Спрайты часто поддерживались видеокартами на аппаратном уровне, что даже с учетом низкой производительности первых компьютеров обеспечивало достаточно высокую скорость обновления экрана. Звук поначалу был представлен простейшими однобитными синтезаторами и спикерами, но к 1990-му стандартом стало наличие специализированных звуковых карт в домашних компьютерах. Во всем этом не было ничего принципиально нового: оттачивались не столько технологии, сколько сами компьютерные игры. Эксперименты, изобретения... Не то что сегодня. Заодно образовывались комьюнити игроков, оттачивались схемы производства и распространения игр. Типичными для первых домашних компьютеров были простейшие встроенные модемы. Они превращали программу в звук и, наоборот, звук в программу. Соответствующие закодированные сигналы обычно записывались на обыкновенные аудиокассеты и считывались бытовыми магнитофонами, что делало их копирование крайне простым. При необходимости игрушку можно было передать и по телефону, известны даже случаи массового распространения программ (!) по радио: любители попросту сохраняли передачи на магнитофон. Весьма продвинутой игра требовала всего нескольких минут подобной записи.

Позднее в качестве носителей стали использоваться пятидюймовые, а позднее и трехдюймовые дисководы (хотя, впрочем, у нас широкое распространение они получили уже с IBM PC – совместимыми компьютерами), а гейммейкеры взяли на вооружение схемы защиты игр от копирования. Сложность игр, равно как и компьютерного оборудования, была относительно невелика, и потому наиболее интересные из них обычно имели версии для всех наиболее популярных платформ. Большинство компьютеров включали в себя те или иные ин-



Новый и незнакомый Tekken 6

терпретаторы языка BASIC, который нередко служил заодно и оболочкой операционной системы, и свободно распространялось множество разнообразных исходников программ на этом языке, хотя игры и серьезный софт все же передавались преимущественно в машинных кодах, а не в командах BASIC. В общем, то был неплохой мир, любопытное время, хотя, признаться, я, уже почти не заставший его, ностальгирую по аркадам и квестам тех лет не так, как по великолепным игрушкам начала 1990-х. Однако многие не разделяют мое мнение: в России, да и вообще в мире существует немало любителей ретро, которые запускают старые игры с использованием специаль-

ных эмуляторов на современных платформах. Попробуйте поиграть в игры серии King's Quest, Zork, Lode Runner: они и сейчас способны увлечь любого человека с развитой фантазией.

Эпоха домашних компьютеров закончилась перед началом 1990-х, когда в полной мере проявились преимущества открытой архитектуры и обязательного курса на совместимость с IBM PC, выбранного в начале 1980-х, не стало. Затянутые в ценовые войны, соревнующиеся в выпуске интереснейших, но, увы, штучных мощных компьютеров Sinclair, Atari, Commodore и ряд более мелких производителей сами не заметили, как оказались под мощным прессом со-

стороны компаний, выпускавших PC куда более дешевые, чем прежде. Цены на конечный продукт удалось снизить за счет увеличения числа производителей соответствующего железа. Персоналки обзавелись намного более мощными процессорами и стали выдавать приличные графику и звук. Вдобавок накопилась большая база предназначенных для PC программного обеспечения и игр, которые работали и на старых, и на новых машинах. Исправлять что-либо было слишком поздно: совершенно неожиданно единственной по-настоящему игровой платформой, помимо приставок нового поколения, оказались изначально рассчитанные на бизнес-клиентов компьютеры, за которыми (поскольку они уже не ассоциировались исключительно с IBM) постепенно закрепилось название "x86-совместимые". Выросшая производительность и широкое распространение жестких дисков и CD-приводов обусловили качественный скачок в развитии компьютерных игр в 1990-х. А впоследствии, когда к ним добавилась вся мощь современной архитектуры мощнейших процессоров, видеокарт и акустики, все это переросло в мега-индустрию современных электронных развлечений. Но об этом – в следующий раз. UP

Продолжение следует...



Старый знакомый - Street Fighter 2

Сергей Озеров
oz@veneto.ru

О дисках, мышах и лампочках

Что было с диском?

Q Имеется комп: процессор – P4 1,5 ГГц, мать – Intel D850MD, видео – ASUS GeForce3 Ti200, оперативка – 512 Мбайт (то ли Kingston, то ли Infineon, не помню), жесткий диск – IBM Deskstar на 40 Гбайт, система – Windows XP SP2, диск разбит на четыре раздела примерно по 10 Гбайт каждый. Около полутора месяцев назад, когда я хотел выйти в интернет (по dial-up) и дозванивался до провайдера, завис комп. Намертво, хотя непонятно, с чего это он, ибо, кроме звонилки, только несколько фоновых приложений работало, не могли они так загрузить компьютер. После ребута диск не прочитался на этапе загрузки Windows.

ПК ничего не говорил, а HDD издавал характерное похрустывание (словно плеер царапанный диск читает). Грешным делом подумал, что полетел БП. Поставил винчестер в другой комп – та же история. В BIOS и на той, и на другой машине он совершенно нормально определялся, но данные считать не мог! При загрузке с дискеты мне говорили, что это диск формата RAW, и вежливо посылали. Долго-долго мучился, но наконец при запуске с загрузочного диска через пять минут запустилась установка Windows. Она тоже предложила форматнуть диск. Наплевав на кучу всего важного, скопившегося там года за три-четыре, согласился. Система разместилась на E:, но затем-то отформатировала мне C:.

Когда "винда" встала, при перезагрузке тоже грузилась неприлично долго (около одной-двух минут). Сразу поставил Partition Magic 8. Оказалось, что E: вообще не пострадал, C: был отформатирован "виндой", D: был заполнен до отказа, по мнению Partition, но ни эта программа, ни Windows прочитать оттуда ничего не могли, когда производилось обращение к диску, он похрустывал и вызывал зависание, на F: Partition вообще писал: "Check Failed", естественно, не позволяя оттуда ничего считать (как и с D:). Погоревав, я решил все это форматнуть. D: отформатировался без лишних вопросов, а вот F: так и не захотел со мной дружить. Так комп работал дня два и каждый раз грузил "винду" не-

прилично долго, похрустывая диском. Я догадался в Partition спрятать несговорчивый F: и получил нормально грузящийся комп и не издающий хроста диск, зато объемом 30 Гбайт. Где-то через неделю я решил еще помучить F: – сделал ему unhide и отформатировал его. Он форматнулся! Тут надо сказать, что до всей этой истории 90% системных данных было на C: и где-то по 5% на D: и F: (само собой, проценты определил навскидку). После этого диск вполне нормально работал еще около месяца, выдерживал проверку антивирусом, то есть был вполне здоров. Отсюда первый вопрос: что это было?

Позже, раздобыв денежки, решил взять другой накопитель, тем более что места на старом не хватало. Купил Seagate Barracuda на 200 Гбайт. Теперь перед загрузкой Windows на экране секунд пять-десять просто мигает курсор, а потом операционка загружается нормально, все работает без нареканий. Второй вопрос: такое подвисание (диод обращения к HDD не мигает) нормально и вызвано большим объемом диска или надо что-то делать? Не приведет ли это в итоге к поломке диска?

О настольной лампе и проблемах с мышами

Q Решил поделиться с любимым журналом историей из разряда "удивительное рядом". Началась она шесть лет назад. Тогда государственная контора, в которой я работаю, приобрела два офисных компьютера. С обоими машинами шли мыши Mitsumi ECM-S3102 (PS/2). До того у меня дома четыре года жила почти такая же мышь, только подключалась она к COM-порту (модель, к сожалению, не помню), и горя я с ней не знал. Новая мышь на одном из компьютеров проработала неделю и издохла. Сначала курсор перестал перемещаться по вертикали, а потом и вовсе замер. "Обрыв!" – подумал я и повез мышь в сервис, поскольку гарантия на нее не кончилась и вскрывать ее было нельзя. В сервисе я оказался в дурацком положении, поскольку мышь заработала сразу и без всякого ремонта. Когда я привез ее обратно, все повторилось. Наплевав с горя на гарантию, я ее вскрыл и, к огромному своему удивлению, обнаружил, что обрыва действительно нет. Мало того, будучи подключенной к другому компьютеру, мышь заработала. В результате многочисленных экспериментов выяснилось, что она отказывается работать не с определенным компьютером, а в определенном месте. Однако дальше дело не пошло, и, промучившись месяц, я купил другую мышь, а глючную оставил на той машине, с которой та согласилась работать. Все забылось. И вот на днях история получила неожиданное продолжение. На одном из относительно новых компьютеров (двухлетнем) мышь вдруг по-



вела себя точно так же, как и ее сестра шесть лет назад. Я возобновил поиск неисправности с утренней энергией. Удостоверившись в том, что на мышь влияют какие-то паразитные поля, я провел простой эксперимент: накрыл ее куском алюминиевой фольги, и – о чудо! – манипулятор заработал! Я собрался было оклеивать "грызуна" изнутри фольгой, но совершенно случайно выяснил, что источником всех неприятностей был предмет, вызывавший меньше всего подозрений, а именно простая настольная лампа! Мышь впадала в ступор, если к ней подносили лампу ближе чем на полметра. Так вели себя все мыши данной модели, причем с любыми лампами. Такая вот история.

A Интересная у вас лампа, я бы от греха подалее избавился от нее в спешном порядке.

A А знаете, как поступил бы я на вашем месте, если бы у меня неожиданно пропал диск? Первым делом проверил бы его диагностической программой. Обратите внимание – диагностической, а не предназначенной для форматирования и разметки дисков! Натравив на винчестер Partition Magic и помиксовав разделы и данные, вы убили всю информацию на пластинах, да к тому же затерли следы, по которым можно было определить, что вообще случилось. Поэтому сказать, в чем дело, ни я, ни вы, скорее всего, не сможете. Ясно одно: с диском что-то не так, и ему в любом случае требуется простейшая диагностика. MHDD вам в помощь.

Подвисание в начале загрузки ПК вызвано задержками в определении дисков. Старый винчестер виноват или новый, точно сказать нельзя, но, вероятно, старый. Да и вообще не особенно надейтесь на ваш заслуженный IBM Deskstar. Заодно проведите диагностику нового.

И этого ему мало?

Q Пишу тебе под впечатлением от статьи о том, как один товарищ разогнал собственноручно собранный комп (заметка "Но и этого мне мало"). Человек, заплативший свои последние деньги (потому что хард, видяха, БП – старые), хочет разом сжечь большую часть своего нового железа (CPU и DDR) и, главное, упорно этого добивается. Я уверен, что если он не найдет другой комп для проверки своего проца, то CPU сгорит у него на родной машине. Появились артефакты – уменьши разгон! У него не грузится нормально ntoskrnl.exe, а он хочет еще поддать газу! Посоветуй ему не грузить ОС: из-за ее отсутствия снижается нагрузка на процессор, и его можно будет еще чуть-чуть подразогнать!

DataFile

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте - conf.computery.ru/cgi-bin/conference/start.asp - живет зверек "hard-модератор", который ответит на все ваши самые сокровенные вопросы о системе. Рассчитывать на ответ также можно, отправив письмо на адрес problem@veneto.ru. Пожалуйста, учтите, что для техподдержки используется только этот почтовый ящик, но никак не upgrade@veneto.ru.

Раз стеснен в средствах, копил бы на новые видяху и БП, авось поиграл бы нормально в игрушки. Думаю, скоро ему нужно будет собирать деньги не на БП, а на новый процессор.

A А я думаю, что чтение вашего письма произведет на пользователя, о котором идет речь, некое впечатление и он не станет этого делать. По крайней мере, я на это надеюсь.

Ну, мало, и что?

Q Это письмо – ответ на заметку "Но и этого мне мало". Хочу сказать, что у меня стоит EPoX 8KDA Series, Athlon 2800+, боксовый кулер, корпус открытый, но непродуваемый, память – 2 x 256 Мбайт (попате, одна

планка – 266 МГц, вторая – 333 МГц) и 1 x 512 Мбайт (не помню частоту, но что-то топовое, Kingmax).

Так вот, как только я собрал эту машину, разогнал процессор до 2880 МГц (320 МГц x 9). Однако мне не очень понравилась температура (+70 °C в простое). После такого разгона я снизил частоту чипа до 2430 МГц (270 МГц x 9). С тех пор все работает как часы уже больше года, даже при экстремальных температурах этого лета (+35 °C в тени).

Память не гнал (думаю, понятно почему: неизвестно, чем это чревато). Напряжение на процессоре и чипсете составляет +0,05 В. Температура камня – +35... +38 °C при 3000 об./мин. Кулер почти не слышно за "карлсонами" фирменного 450-ваттного БП. В игрушках

NFSMW, F. E. A. R., Half-Life 2 E1 и других температура не превышает +50... +55 °C летом и +40... +43 °C зимой при максимальных установках.

Мои друзья разгоняли Athlon не менее чем на 20%. У меня была единственная проблема – не инсталлировалась Windows, когда на плате стояли все планки памяти. Пришлось оставить одну – 512-мегабайтную. Однако с ней система больше чем на 2% разгоняться не захотела. Пришлось поставить все планки обратно. Так что, по-моему, зря вы так отнеслись к человеку. "Атлоны" гонятся очень хорошо. Однако частенько надо пошаманить. Как в моем случае.

A Могу сказать точно: раз Windows на ПК не ставится, то разгон не очень удался. Невозможность поставить ОС – это явный признак переразгона. Так что пошаманить, конечно, можно, но, если вы неожиданно потеряете все данные на диске, не удивляйтесь. Да-да, такое возможно из-за лишних мегагерцев. Разгон – хорошая вещь, но не стоит им чрезмерно увлекаться. **UP**

Сергей Бучин
sb@veneto.ru

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00

тариф "Вечерний. Неделя"

6\$/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

22\$/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ

50.5/час с 00:00 до 09:30

51/час с 09:30 до 20:00

Все налоги включены

Регистрируйся: (495) 995 1060,

234-0056, 745-7171

имя: demo, пароль: demo

<http://www.zenon.net/services/dialup/>



www.zenon.net
reg@zenon.net
(495) 956 1380

Доходы SAP: меньше, чем ждали

Один из крупнейших производителей бизнес-софта – немецкая компания SAP не оправдала прогнозы аналитиков в части реализации лицензий, а также в части операционной прибыли и общей торговой выручки. Впрочем, речь не идет об убытках: просто SAP чуть-чуть не дотянула до некоторых предсказанных экспертами показателей по итогам второго квартала. Так, продажи лицензий выросли на 8% и принесли компании €621 млн вместо ожидавшихся €675 млн, а ее операционная прибыль составила €558 млн (предполагалось €567 млн). Указанные расхождения ничуть не смутили генерального директора SAP Хеннинга Кагерманна (Henning Kagermann), отметившего устойчивый спрос на продукты компании и насыщенность каналов их распространения.

Источник: news.com.com

Индийские программисты процветают

Третья по величине индийская софтверная компания Wipro отчиталась об увеличении своей чистой прибыли на 44% по сравнению с прошлым годом. Глав-



ная причина роста – нескончаемый поток заказов из-за рубежа: половина – из США, четверть – из Европы. Западные корпорации все охотнее переводят разработку своего ПО и обслуживание back-office-систем в Индию, где живет множество квалифицированных программистов, требующих гораздо меньшей зарплаты, чем их западные коллеги, и притом отлично говорящих по-английски. Что же касается непосредственно Wipro, то за год компания нашла 62 новых клиента, поглотила три зарубежных фирмы и наняла дополнительно более 2,5 тыс. сотрудников. Всего в ее штате числится 56 тыс. человек.

Источник: hosted.ap.org

AIM Pro: строго для бизнес-общения

Вышла финальная версия программы для быстрого обмена сообщениями – AIM Pro. Новинка ориентирована на корпоративный сегмент и обеспечивает пользователям повышенную безопасность, возможность совместной работы, а также голосовую связь. Главным же своим достижением AOL считает введение совместимости с календарем Microsoft Outlook, которая и выдает принадлежность нового интернет-пейджера к категории бизнес-софта. Данная опция позволит сотрудникам лучше планировать свое общение и сразу отмечать потраченное на разговор время. Пока программа работает только с Outlook, однако в дальнейшем возможна ее интеграция с другими органайзерами. AIM Pro будет распространяться бесплатно и при этом обойдется без встроенной рекламы.

Источник: www.internetnews.com

Mozilla гарантирует бессмертие

Очередную экстравагантную акцию проводит руководство Mozilla в честь трехлетия основания компании. В качестве подарка фирма обещает вечную славу каждому

пользователю, который уговорит хотя бы одного своего товарища перейти на Firefox. Имена тех, кто выполнит это условие, увековечат в коде браузера Firefox 2.0 (он выйдет осенью). Как именно, пока неясно. Однако доподлинно известно, что их можно будет увидеть на так называемой цифровой стене друзей Firefox (Firefox Friends Wall), находящейся в штаб-квартире Mozilla. В общем, тщеслав-



ным личностям следует поторопиться: последний день приема заявок – 15 сентября.

Источник: www.betanews.com

Virtual PC появится в свободном доступе

Как сообщила Microsoft, готов апдейт для системы виртуализации Virtual PC 2004 Service Pack 1.

Автоматика под настроение

Появление формата аудиокомпрессии под названием MP3 довольно быстро изменило как ситуацию на рынке музыки, так и жизнь отдельных граждан. Никто и не подумает удивляться тому, что у человека на компьютере и на оптических носителях хранится несколько десятков, а то и сотен гигабайтов музыки. С одной стороны, это хорошо, потому что выбор определенно лучше, чем его отсутствие. С другой – избыток возможностей порождает проблемы. А что, если человек хочет быстро найти музыку себе под настроение? Выбрать один трек – дело нехитрое, но ведь в памяти современных плееров умещается не один и не два часа звука. Как же быть зажавшемуся и оттого несчастному меломану (а это определение, между прочим, в наше время подходит чуть ли не любому слушающему музыку владельцу компьютера, подключенного к широкому интернет-каналу)?

Немецкие специалисты приняли чаяния народа близко к сердцу и в настоящее время ведут работу над программой, которую, не мудрствуя лукаво, нарекли AudioRadar. Утилита представляет собой автоматический сортировщик музыки и распределяет композиции по категориям, руководствуясь четырьмя общими критериями. Каждому треку присваиваются значения по следующим параметрам: быстрый – медленный, ритмичный – мелодичный, спокойный – динамичный, резкий – мягкий. Программа имеет графический интерфейс, и пользователь в доступной форме получает статистику и узнает, какие еще композиции из его коллекции близки по настроению к некоей эталонной песне. Впрочем, программа пока не закончена. Она не всегда верно оценивает композиции и вообще порой ведет себя странно. И тем не менее само начинание очень полезное.



Причем вслед за этим заявлением последовало другое – о скором переводе данного продукта на бесплатную основу.

Более того, компания собирается разместить в Сети для свободного скачивания Virtual PC 2007, которая появится в следующем году и будет поддерживать Windows Vista. Напомним, та же участь недавно постигла и Virtual Server 2005 R2. Ко всеобщему удовольствию, дистрибутив Virtual PC 2004 SP1, выложенный в общий доступ на FileForum, занимает всего лишь 18 Мбайт.

Источник: www.betanews.com

Бесплатная виртуализация от VMware

Не отстает от своего главного конкурента компания VMware. Она выпустила финальную версию VMware Server (это наследник GSX Server) и намерена бесплатно ее распространять. Данный шаг продиктован желанием фирмы подвигнуть клиентов на покупку более мощного коммерческого продукта ESX Server, а заодно продемонстрировать свою силу, подать себя как одного из лидеров сектора программной виртуализации. VMware Server, позволяющий сделать несколько различных виртуальных машин на одном-единственном сервере, работает на любом x86-компьютере и поддерживает 64-битные системы, включая Linux, Windows, NetWare и Solaris.

Источник: www.betanews.com

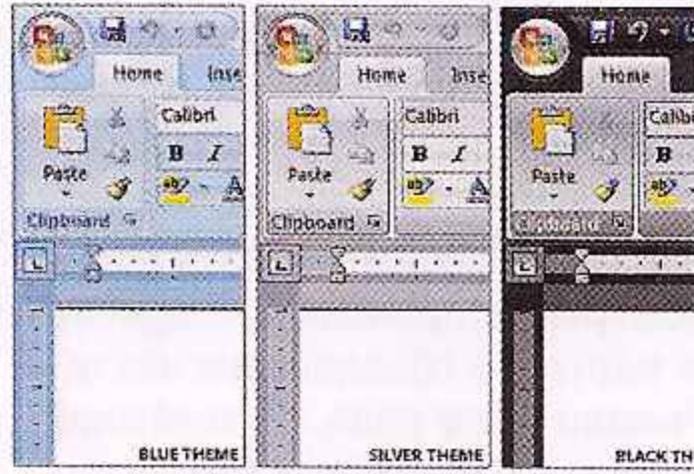
LANDesk автоматизирует службу техподдержки

Компания LANDesk Software, занятая в сфере администрирования сетевой инфраструктуры средних предприятий, вышла на рынок автоматизации сервиса технической поддержки. Она представила программу LANDesk Service Desk, создавая которую заплатила за лицензии на разработки английской фирмы Touchraper. Данный шаг очень важен для компании, поскольку она испытывает сильное давление со стороны конкурентов, уже выпускающих подобные продукты. Таким образом, LANDesk Software надеется предложить своим клиентам не просто набор технологий и инструментов для управления сетевой инфраструктурой, а комплексную бизнес-услугу.

Источник: www.crn.com

Новая тема для Office 2007

Microsoft продолжает экспериментировать с пользовательским интерфейсом готовящегося к выходу Office 2007 и дополнила пакет новой темой в серебристых тонах – в дополнение к голубой и черной гаммам. Соответствующий



скриншот опубликовал в своем блоге Дженсен Харрис (Jensen Harris), заведующий разработкой Office. В компании считают, что не слишком яркий серый цвет наиболее удачно сочетается с офисными документами. Кроме того, в Microsoft отказались от закругленного левого верхнего угла меню. Впрочем, окончательный вариант дизайна появится через несколько недель.

Источник: www.betanews.com

Microsoft подстегивает разработчиков

Несмотря на то что до выхода Vista еще не меньше полугода, Microsoft предусмотрительно попытается привлечь независимых разработчиков софта (independent software vendor – ISV) к написанию приложений для готовящейся ОС. На прошедшей в Бостоне партнерской конференции Velocity 2006 всем присутствовавшим раздавали компакт-диски с подробными инструкциями и рекомендациями по созданию программ для Vista. Некоторые принялись адаптировать свои продукты к этой ОС, однако основная часть вольных вендоров пока не спешит с поддержкой Vista. Ведь многие их клиенты только-только перешли на Windows XP с еще более ранних редакций. Возможно, постепенно разработчики станут предлагать ПО с версиями для обеих платформ, урезая часть функций в программах под Windows XP.

Источник: www.crn.com

Oracle обновляет PeopleTools

Oracle продемонстрировала обновленный инструментарий для разработчиков – PeopleTools 8.48. Данный релиз примечателен, во-первых, возможностью развертывания PeopleSoft-приложений

средствами Oracle Fusion Middleware, а во-вторых, усилением SOA-функциональности, которое особенно важно, поскольку SOA-подход способствует естественному развитию веб-сервисов и открывает возможность для их прямой публикации в любом UDDI- или WSDL-совместимом реестре, устраняя необходимость в создании специальных адаптеров. Кроме того, в продукт интегрирована технология Oracle XML Publisher, поддерживающая работу с XML-, DOC- и PDF-документами.

Источник: www.infoworld.com

McAfee не ведает, что творит

Обнаружена серьезная уязвимость в одном из компонентов антивирусного ПО от McAfee! Официальные лица компании признали наличие дыры в ePolicy Orchestrator (ePO) Common Management Agent, применяемом крупными корпорациями для управления антивирусным программным обеспечением на своих многочисленных компьютерах. По счастью, проблема касается

только предыдущих версий продукта. В сборке 3.5.5, вышедшей еще в начале года, бреши нет. Однако, что удивительно, в McAfee узнали об этом радостном факте только в июле, да и то не сами, а от компании eEye Digital Security. "Мы и не подозревали о существовании ошибки и о том, что сами же исправили ее еще в январе, – признается Джон Вьегга (John Viega), вице-президент и главный архитектор систем безопасности McAfee. – При работе над апдейтом 3.5.5 мы старались лишь оптимизировать продукт и не собирались выискивать прорехи". Собственно, именно оптимизация хранения данных и привела к ликвидации уязвимости.

Источник: news.com.com

Новая ОС для старых ПК

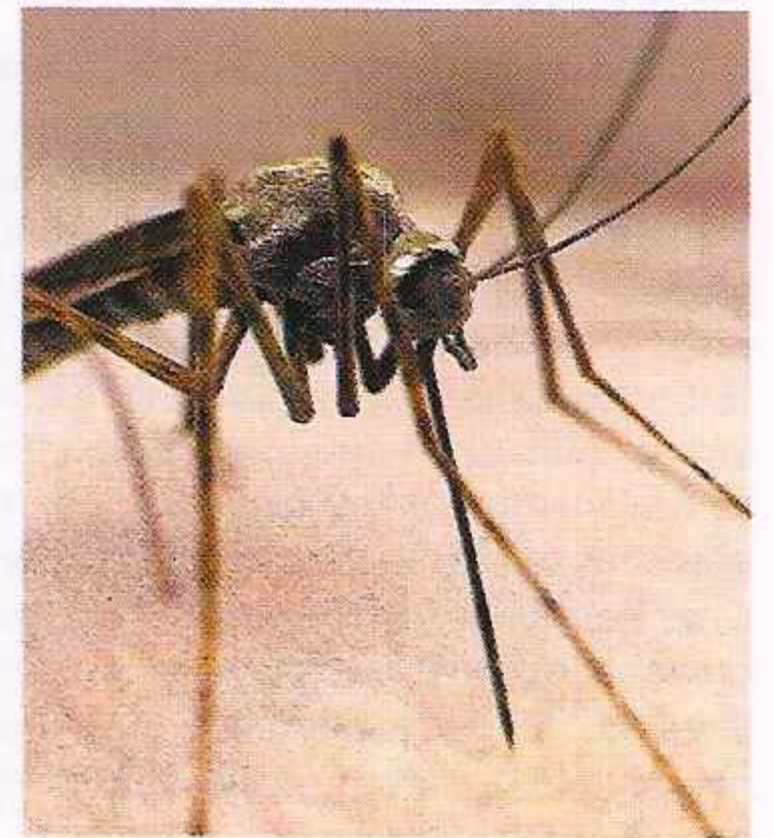
Microsoft представила новую ОС, которая превращает старые компьютеры в машины категории "тонкий клиент". Windows Fundamentals for Legacy PCs доступна только для корпоративных заказчиков, подписавшихся на программу управления лицензиями Software Assurance. Операционка,

Софт против кровопийц

Много загадок природы разгадано на сегодняшний день, а в обозримом будущем наука раскроет еще не одну тайну. Однако два вопроса до сих пор не дают ученым покоя: как победить насморк и что делать с комарами?

Насморк пока никто не одолел, есть лишь паллиативные меры против него, а вот с двукрылыми кровососущими люди справляются. Существует множество химических и иных способов борьбы с этой напастью, но их список неуклонно расширяется.

На сей раз отличились корейские специалисты. Озаботившись благополучием компьютерщиков, они написали программу, которая способна отгонять комаров от сидящего за ПК человека. Принцип работы софтины довольно прост: она генерирует звуки на высоких частотах (от 200 до 600 Гц), которые для комаров невыносимы. Утилита совершенно бесплатна, но требует предварительной настройки: звук, которым следует отпугивать комаров, зависит от того, где они обитают. По крайней мере, так считают авторы софтины. Поверим им на слово. Для компьютерщиков, измученных этими назойливыми насекомыми, программа должна стать настоящим спасением. Но необходимо учесть кое-какие нюансы. Во-первых, программа эта сделана корейцами и для корейцев, поэтому ее придется скачивать с корейских же ресурсов на корейском языке, а во-вторых, - делают оговорку предусмотрительные инсекто-ненавистники, - утилиту следует считать работающей, если после ее запуска помещение, где находится компьютер, покинула хотя бы одна комариха из трех.



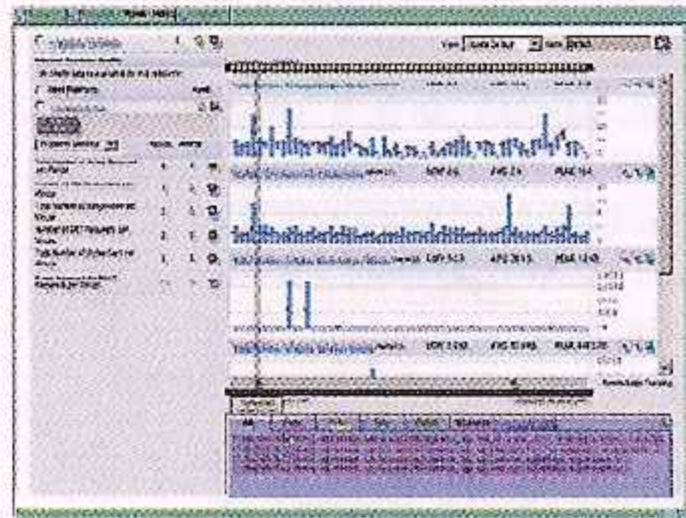
конечно, далека от полнофункциональной системы, однако позволяет вдохнуть жизнь в компьютеры, у которых недостаточно ресурсов на Windows XP. Предложенная ОС рассчитана на запуск всего лишь нескольких приложений, таких как утилиты для просмотра документов. Основной же софт будет располагаться на более мощных серверах. Microsoft преследует очевидную цель – дать владельцам слабых машин последние обновления системы безопасности и современные средства администрирования.

Источник: www.pcworld.com

Дешевое ПО для сисадминов

Новичок в мире IT – компания Hyperic собирается растрясать рынок софта для сетевого администрирования и запускает OpenSource-проект по созданию малобюджетного продукта указанной категории. На днях был представлен исходный код системы, названной Hyperic HQ, и открылся сайт для пользователей и разработчиков, желающих сообщать о найденных в про-

грамме ошибках и писать различные дополнения к ней. По большому счету, новинка представляет собой типичное ПО, предназначенное для мониторинга внутрикорпоративной сети на предмет наличия системных сбоев и для анализа производительности такой инфраструкту-



ры. Однако Hyperic HQ обойдется корпоративным клиентам дешевле, чем другие такие продукты: \$780 в год за одну обслуживаемую машину – это сравнительно немного.

Источник: uk.builder.com

Google – за ODF

Компания Google стала членом альянса ODF, созданного с целью продвижения стандарта OpenDocument. Текстовый ре-

дактор Google Writely уже понимает ODF-файлы. По поводу перспектив поддержки OpenSource-формата в другом недавно анонсированном онлайн-приложении – электронной таблице Spreadsheet – компания пока не сделала официального заявления. Тем не менее присоединение Google к альянсу на фоне повсеместной адаптации ODF, особенно в государственных учреждениях, служит еще одним подтверждением тому, что OpenDocument стремительно набирает сторонников. Ведь еще в марте это объединение насчитывало всего лишь 36 компаний, сейчас же их почти в семь раз больше.

Источник: uk.builder.com

Очередной рейд Microsoft

Microsoft подала в суд сразу на 26 американских продавцов, подозреваемых в распространении пиратских копий ее программ, как напрямую, так и посредством инсталляции на компьютеры. В целях сбора доказательств агенты корпорации делали пробные закупки сразу в нескольких штатах страны. В список контрафактных

продуктов попали различные версии Windows и офисный пакет Office 2003. Примечательно, что некоторые ответчики и прежде привлекались к ответственности за подобные нарушения. Такие же мероприятия Microsoft проводит по всему миру, в том числе и в России.

Источник: arstechnica.com

Microsoft Office надежнее OpenOffice.org

Достигнув версии 2.0, бесплатный офисный пакет OpenOffice.org явно прибавил в функциональности и удобстве, улучшилась его совместимость с Microsoft Office. Однако в плане безопасности свободно распространяемый набор приложений пока уступает своему главному конкуренту. Именно к такому выводу пришли специалисты Минобороны Франции. Оказываясь, в стенах этого учреждения целый год изучали оба продукта. Программисты написали особый вирусоподобный код, предназначенный для выявления слабых мест пакетов, и установили, что OpenOffice.org более уязвим для определенных атак, особенно организуемых при помощи макросов. Результаты данных испытаний будут переданы в OpenOffice.org. Французские эксперты надеются на то, что разработчик исправит обнаруженные ошибки.

Источник: arstechnica.com

Data Palette: автоматизация мониторинга БД

Компания StrataVia подготовила программное обеспечение, облегчающее поддержку баз данных. Продукт, получивший название Data Palette, предполагает автоматизацию выполнения административных задач, таких как резервное копирование информации, с последующим их выполнением в среде, включающей в себя базы от Oracle, IBM и Microsoft. Как только приложение обнаруживает сбой, тут же срабатывает определенный триггер, запускающий механизм выполнения той или иной задачи. Например, при падении производительности какого-либо приложения Data Palette выявляет нужную базу данных, находит пользователей, отправляющих ей бесполезные запросы, и выдает администратору соответствующее предупреждение.

Источник:

www.computerworld.com

Война шестого поколения

Для постиндустриальной эпохи, в которую мы имеем неосторожность жить, характерно множество особенностей, какие не были присущи ни одной из социально-экономических формаций прошлого. В частности, мы благополучно дожили до так называемых войн шестого поколения.

Небольшой комментарий для тех, кто с такой классификацией войн не знаком. Война четвертого поколения – это мясорубка, в которой люди применяют механические средства уничтожения себе подобных. В войне пятого поколения задействуется оружие массового поражения, в первую очередь ядерное. Наконец, война шестого поколения предполагает, что с использованием современных технических средств первым делом выводится из строя инфраструктура противника, а также по возможности и при необходимости наносится максимальный вред наиболее уязвимым и с трудом поддающимся восстановлению частям вражеской страны.

Оказалось, что для достижения столь похвальных результатов не нужны даже бомбы, хотя они тоже не помешают. По слухам, во всех ОС, произведенных западными компаниями, есть определенные, не описанные в официальной документации компоненты, которые по команде знающих людей в одночасье выведут из строя средства управления чем угодно. Косвенно наличие такой возможности подтверждается тем, что все недавние конфликты с участием западных стран сопровождались явлением наподобие полтергейста: неожиданно у противника США в самый ответственный момент отказы-



вали то комплексы ПВО, то средства связи, то еще какие-то важные инфраструктурные компоненты. Противопоставить такому оружию на данный момент практически нечего, так как ни одна страна пока не в состоянии разработать полноценную, способную удовлетворить ее потребности в целом операционку. Поэтому через пару-тройку лет будет очень легко предсказать, какое государство готовится к вооруженному конфликту: резкий рост расходов на разработку собственных операционных систем будет указывать на это с чрезвычайно высокой степенью вероятности.

И все равно мы еще увидим войну, которая начнется с того, что в стране, которая в ней проигрывает, перед первой бомбардировкой неожиданно погаснет свет и перестанет течь вода из кранов... И мониторы загорятся синими экранами, предвещающими бурю.

Морская обезьяна против дракона

Особенности браузера SeaMonkey

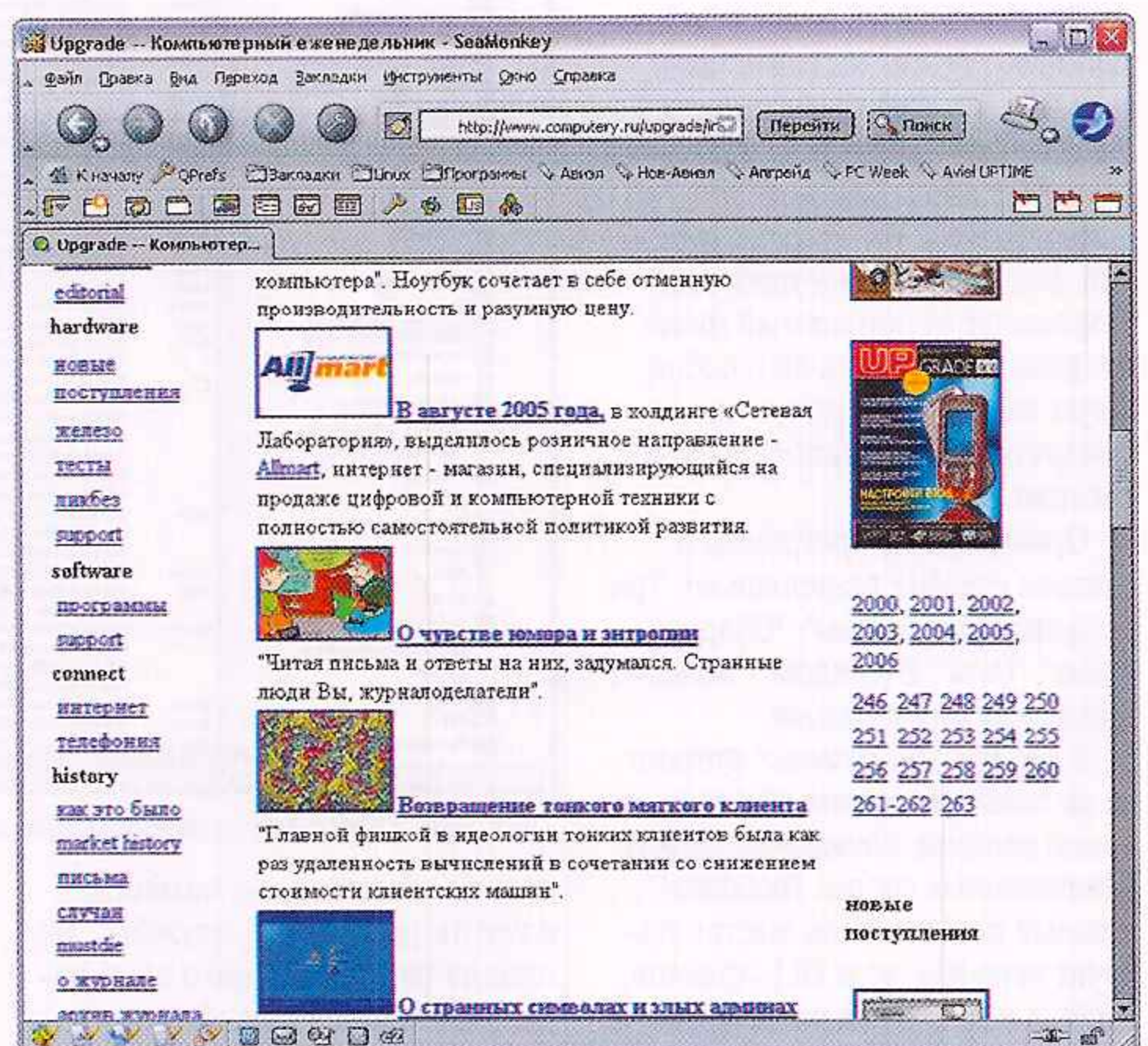
Проект Mozilla плавно превращается в SeaMonkey. Однако сам дракон никуда не исчез: разработчики заявили, что проживет он до последнего клиента (в смысле – пользователя). С одной стороны, это хорошо, ведь вместо одной программы мы, пусть и формально, получили целых две. С другой стороны, необходимость делать выбор – это лишняя головная боль.

Думай теперь, что лучше – продолжить эксплуатацию привычной программы или переходить на новую с совершенно неочевидными плюсами. Вопрос особенно актуален для разумного и прагматичного пользователя, у которого хватает ума усомниться в верности тезиса "Новое всегда лучше старого". Утверждение "Старое всегда лучше нового" тоже не безусловно верно. Поэтому выход один – разобраться с произведенными в приложении усовершенствованиями и оценить их реальную полезность. Итак, приступаем.

Прежде всего, следует заметить, что разработкой коммуникационной системы SeaMonkey занимается не Mozilla Foundation, а специально созданный для это-

го SeaMonkey Council. Он был учрежден именно после того, как фонд объявил о своем намерении прекратить развитие браузера. Как это часто случается в мире свободного софта, некоторые программисты были против такого решения. Старшие товарищи спорить не стали, предоставили новому проекту ресурсы и пообещали оказывать ему всяческое содействие. Правда, название программы, а заодно и логотип попросили сменить. Так и появилась на свет "морская обезьяна" (или просто "креветка").

То ли для того, чтобы подчеркнуть софтверную преемственность, то ли по иной причине создатели SeaMonkey сделали свое приложение полностью совместимым с его предшественником на уровне профиля. Иными словами, программы используют один и тот же набор служебных файлов. Но палка – то о двух концах. На первый взгляд удобно: переход с одной программы на другую легок, поскольку заново настраивать ничего не приходится. Однако работать с обоими приложениями одновременно можно, только если у них разные профили. В общем, иметь на ПК и



Одно движение мышью – и показываемый SeaMonkey сайт избавлен от всевозможных украшений.

то, и то не очень удобно. Поэтому компромисс практически исключен: или – или. Другие варианты (организация нескольких одинаковых профилей) – это не что иное, как создание трудностей на пустом месте.

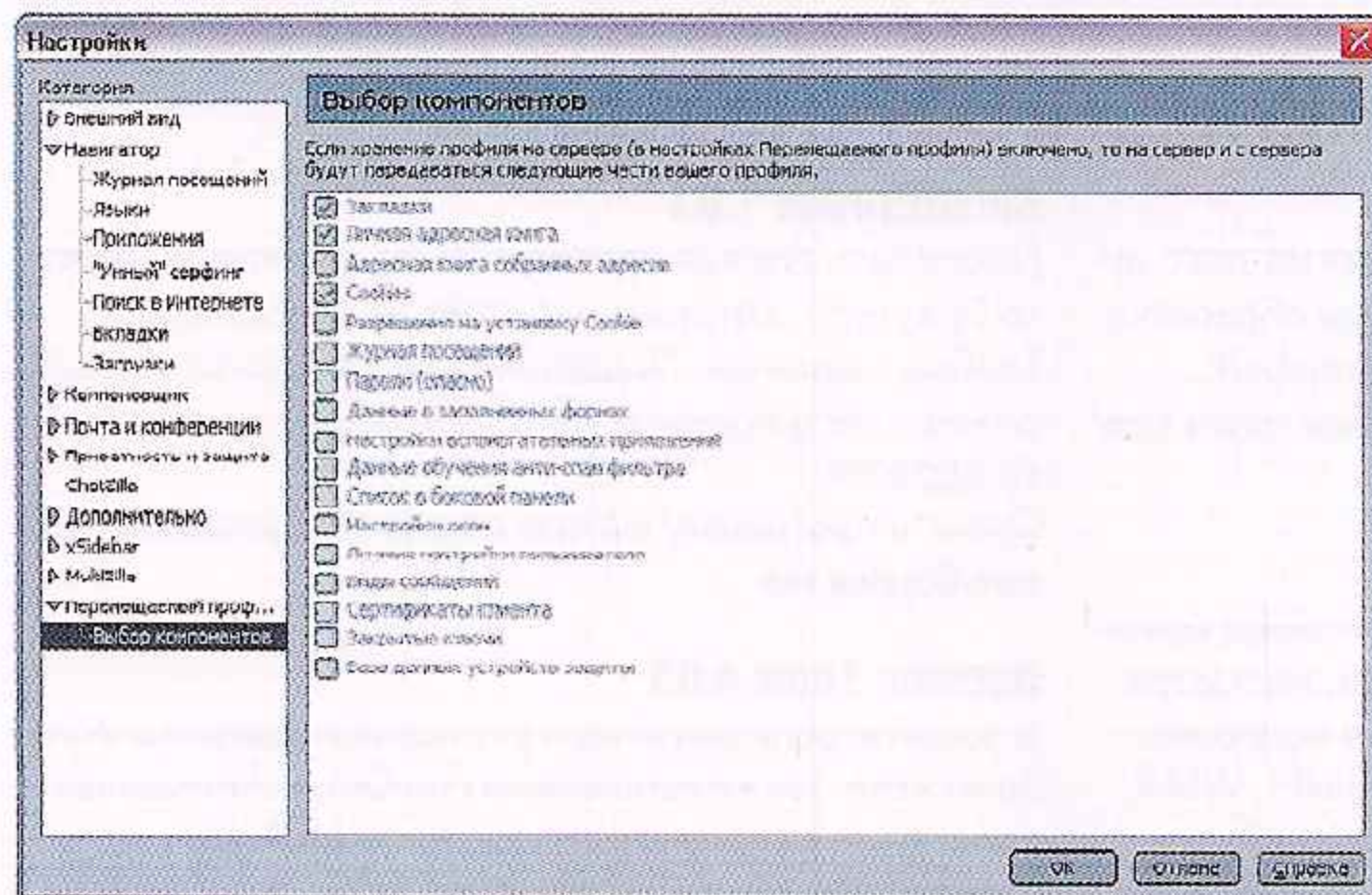
Впрочем, анизотропия все-таки имеет место. Дело, как нетрудно догадаться, в расширениях. Почти любой модуль, написанный для программы Mozilla, нормально чувствует себя в паре с SeaMonkey, а вот с обратной совместимостью сложнее. И учитите, что благодаря плагину xSidebar (xsidebar.mozdev.org) "креветка" может использовать расширения Firefox.

Первое бросающееся в глаза различие между браузерами – в их реакции на страницу, которая почему-либо недоступна. Mozilla докладывает о том, что документ не содержит данных, причем адресная строка пуста. SeaMonkey поступает совсем иначе. Она сооб-

щает пользователю о возможных причинах неудачи и предлагает перезагрузить страницу. Конечно, URL сохраняется.

Возможно, практическая польза от всего этого неочевидна: сайт – то все равно не загружен. Однако такой поступок браузера должны по достоинству оценить те, кто до сих пор сидит на художном диалоге и платит только за время пребывания в Сети. Откройте нужное количество вкладок, наберите все адреса и дайте команду на их открытие еще до подключения. А после удачного коннекта нажмите на кнопку "Попробовать снова". Минуту-другую сэкономите – и то хлеб.

Если же вы попросите "дракона" сохранить в закладках недоступную страницу, он только посмеется над вами. "Морская обезьянка" сговорчивее. По сути дела, ей вообще все равно, видите вы что-то или нет. Запомнить так запомнить. И баста.



Все настройки браузера SeaMonkey можно хранить не только на локальной машине, но и на удаленном сервере.

В SeaMonkey имеется еще один инструмент, относящийся к неправильному отображению страниц. Называется он Reporter. Его предназначение – сообщать разработчикам программы о сайте, выглядящем в этом браузере как-то не так. Правда, мне не удалось проинтуичить причину, по которой команда попала в справочный раздел. По-моему, ей в "Инструментах" место.

Обычно веб-дизайнеры при оформлении страниц используют различные стили. Кому-то это нравится, кому-то нет. SeaMonkey, в отличие от Mozilla, может очень быстро избавить пользователя от созерцания плодов чужого самовыражения. В меню "Вид" появился пункт "Использовать стиль", где следует выбрать "Нет", чтобы впредь не видеть никаких рамок с оборочками. Неплохой подарок поклонникам минимализма.

Если вам часто требуется открывать много страниц, то вы наверняка заметили одно неприятное ограничение, имеющееся в браузере Mozilla: нельзя перетаскивать табы по панели. Это действительно неудобно: как еще упорядочить сайты, с которыми работаешь? SeaMonkey этого недостатка лишена. Тасуй вкладки как угодно, лишь бы польза была.

Таким образом, если вы привыкли запускать поисковую машину, щелкать по всем более или менее подходящим ссылкам и затем внимательно просматривать каждую из открывшихся страниц, то функция перетаскивания табов вам пригодится. Я, например, люблю искать быстро, а читать с чувством, с толком, с расстановкой. Первое зависит от меня, второе – от содержимого сайта, а третье – от браузера. К SeaMonkey в этом смысле претензий никаких. А вот Mozilla подкачала.

Если приходится одновременно просматривать несколько сайтов, то ориентироваться в них можно по названиям страниц, отображаемым в заголовках табов. С картинками несколько сложнее, к тому же отдельные творческие личности дают им осмысленные названия типа ImageN. SeaMonkey пытается хоть как-то облегчить жизнь веб-серферу, выводя в закладки миниатюры.

Как и положено всякой уважающей себя обезьяне, она расторопнее тяжелого и неповоротливого дракона. Не столько из-за своих физических качеств, сколько благодаря смекалке и выдумке. Так, история каждой

вкладки хранится в кэше. Поэтому перемещения при помощи кнопок "Вперед" и "Назад" производятся чуть ли не мгновенно, к тому же экономится трафик, который не везде так дешев, как в Москве.

Очень часто на одной странице много интересных ссылок. Казалось бы, открывай линки в новых вкладках и переходи на нужную. Но "драконья" проблема заключается в том, что очень сложно определить, переключаться на конкретный таб или еще немного подождать. SeaMonkey поинформативнее. Ссылка примет вид посещения сразу же после того, как страница, на которую она указывает, будет отображена.

Позволю себе подвести промежуточный итог. Очевидно, что SeaMonkey лучше подходит пользователю, который имеет дело с большими объемами информации. Перетаскивание табов, сохранение недоступных страниц, миниатюры изображений... Мелочи, конечно, но их количество переходит в качество: повышенное удобство налицо.

Теоретически к числу дополнительных удобяшек SeaMonkey можно отнести автоскролл по нажатию на среднюю кнопку мыши. По мне, толку от этой функции никакого, поскольку читать ползущий по экрану текст крайне неудобно. Хотя не зря говорят, что на вкус и цвет товарищей нет: раз эта возможность реализована во многих программах, значит, она кому-то нужна.

Также средняя кнопка задействована в менеджере закладок SeaMonkey (и в соответствующей

боковой панели). Если кликнуть ею по папке, то в закладках откроются все находящиеся там ссылки. Пункт "Открыть все ссылки во вкладках" имеется в контекстном меню – как у "дракона", так и у "креветки". Однако если на современных мышках так много кнопок, то пусть хоть какую-то пользу принесут.

Мышь вообще довольно серьезно задействована в SeaMonkey. Вот вам один способ навигации по странице. Если потянуть правой кнопкой за бегунок прокрутки, то, как и следовало ожидать, страница поплывет вниз. Чтобы вернуться к исходной точке, поведите мышью влево, не отпуская кнопки. Движение курсора вправо переведет окно в конечное положение. Этот прием очень удобно использовать при чтении длинных текстов.

К сожалению, промежуточные этапы никак не фиксируются, туда-сюда – и больше ничего. Но усложнять навигацию тоже неразумно. Таким образом, разработчики нашли золотую середину и, главное, остановились на достигнутом. Большая редкость в наше время, между прочим.

Очень интересное новшество ожидает того, кто решит воспользоваться встроенной справкой SeaMonkey. Думаю, остались еще люди, на каждый вопрос сами себе дающие один ответ: "RTFM!" Более того, кое у кого из этих товарищей слова не расходятся с делом. Так вот, поиск в справочной системе происходит по мере ввода текста. Во-первых, это позволяет вводить не все слово: часть ответов вы можете

получить, напечатав всего несколько букв. Как-никак экономия времени. Во-вторых, если тема поиска известна приблизительно, постепенность тоже очень полезна.

Наконец, в SeaMonkey введена возможность использования так называемого перемещаемого профиля. Увы, ничто не вечно в этом мире – ни система Windows, ни жесткие диски. Хранить все настройки коммуникационной системы на локальной машине – это быстро и удобно, но страшно. Раз – и нажитое непосильным трудом пропало в одно мгновение. Остается только локти кусать.

SeaMonkey предлагает хранить все добро на удаленном сервере. Хотя сервера тоже гибнут, но лишнее место для складирования личных данных – это уже хорошо. А повышенная надежность – это несколько тысяч бережливости от гибели нервных клеток, которые не восстанавливаются.

Наконец, сравним встроенные почтовые клиенты Mozilla и SeaMonkey. "Креветка" умеет проверять орфографию не только в написанном письме, но и в процессе набора текста. Также можно удалять вложения из полученных сообщений для экономии дискового пространства.

По характеристикам браузер значительно превосходит своего предка. Вопрос лишь в том, нужно ли веб-серферу это богатство. Можете прожить без новых функций? Тогда и причин для миграции нет. **UP**

Сергей Голубев

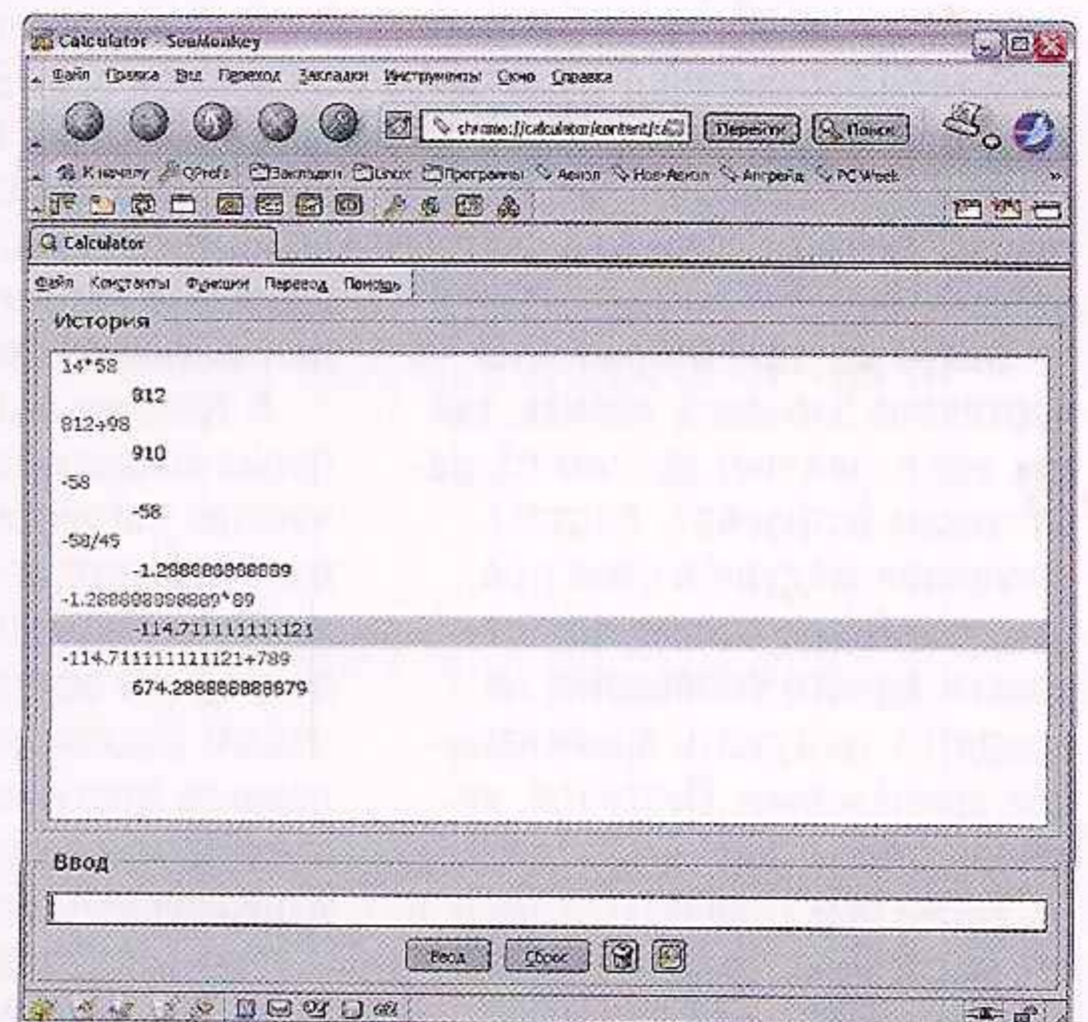
sergey.golubev@gmail.com

Подключаем расширения

Как я и сказал, плагин xSidebar позволяет браузеру SeaMonkey использовать расширения, написанные для Firefox.

Технология очень простая. Сперва идем на страницу xsidebar.mozdev.org/installation.html и устанавливаем непосредственно xSidebar. Честно говоря, особой пользы именно в нем я не вижу: продукты серии Mozilla достаточно хороши безо всяких боковых панелей. Место на экране они занимают, а радикального прироста функциональности не дают. Зато теперь нам доступны дополнительные модули. За ними отправляемся на xsidebar.mozdev.org/modified.html. Мне, например, понравился калькулятор – вызывает ностальгические ассоциации.

Проект еще достаточно молод, и хочется надеяться, что в ближайшем будущем расширений, пригодных для использования в SeaMonkey, станет больше. Тогда у "морской обезьяны" появится еще один существенный плюс.



Рассекреченный агент

Коммуникационная система Mail.ru Agent

Как говорил Аркадий Райкин, пускай у нас все будет, но хоть чего-нибудь не хватает. Лично мне недостает хорошей (в моем понимании, естественно) коммуникационной системы. Начну с того, что изложу свои требования к такому приложению.

Прежде всего, система не должна быть малоизвестной. Во все не потому, что меня тянет к мейнстриму, дело в обычной устойчивости: у крупного проекта больше шансов существовать долго и счастливо, чем у лилипута. Следовательно, неразумно тратить время на освоение того, что, вероятнее всего, закроется через несколько месяцев.

Но она не должна быть и слишком популярной, а то понаедут всякие чайники, на которых хакеры и спамеры слетаются, аки мухи на мед. Конечно, защитить систему не ахти какая проблема, но головная боль никому не интересна. Поэтому я предпочитаю нечто среднее – популярная, но не самая распространенная. Таким образом, какая-то стабильность гарантируется, но ради этого в толпу влезать не надо.

Мультисистемность – это всегда плюс: мало ли как жизнь сложится и под какой ОС я буду сидеть завтра? Ради такого пустяка, как смена платформы, я вовсе не хочу заново подбирать весь прикладной софт. Про мучительную боль за бесцельно прожитые годы я еще со школьной скамьи помню. Чем в монитор пялиться и трафик сжигать, лучше на рыбалку сходить.

Опять же, про открытость протокола забывать нельзя, так как это позволяет другим разработчикам встраивать соответствующие модули в свои программы. Стало быть, ради отправки одного сообщения не придется загружать оригинальное приложение. Пустячок, конечно, а приятно.

Также мне хотелось бы иметь в своем распоряжении несколько методов обмена информацией. Какие-то дела подразумевают по-

дробное изложение сути проблемы в письме, для чего-то лучше всего подойдет пейджинг, а иногда важно услышать интонацию голоса собеседника.

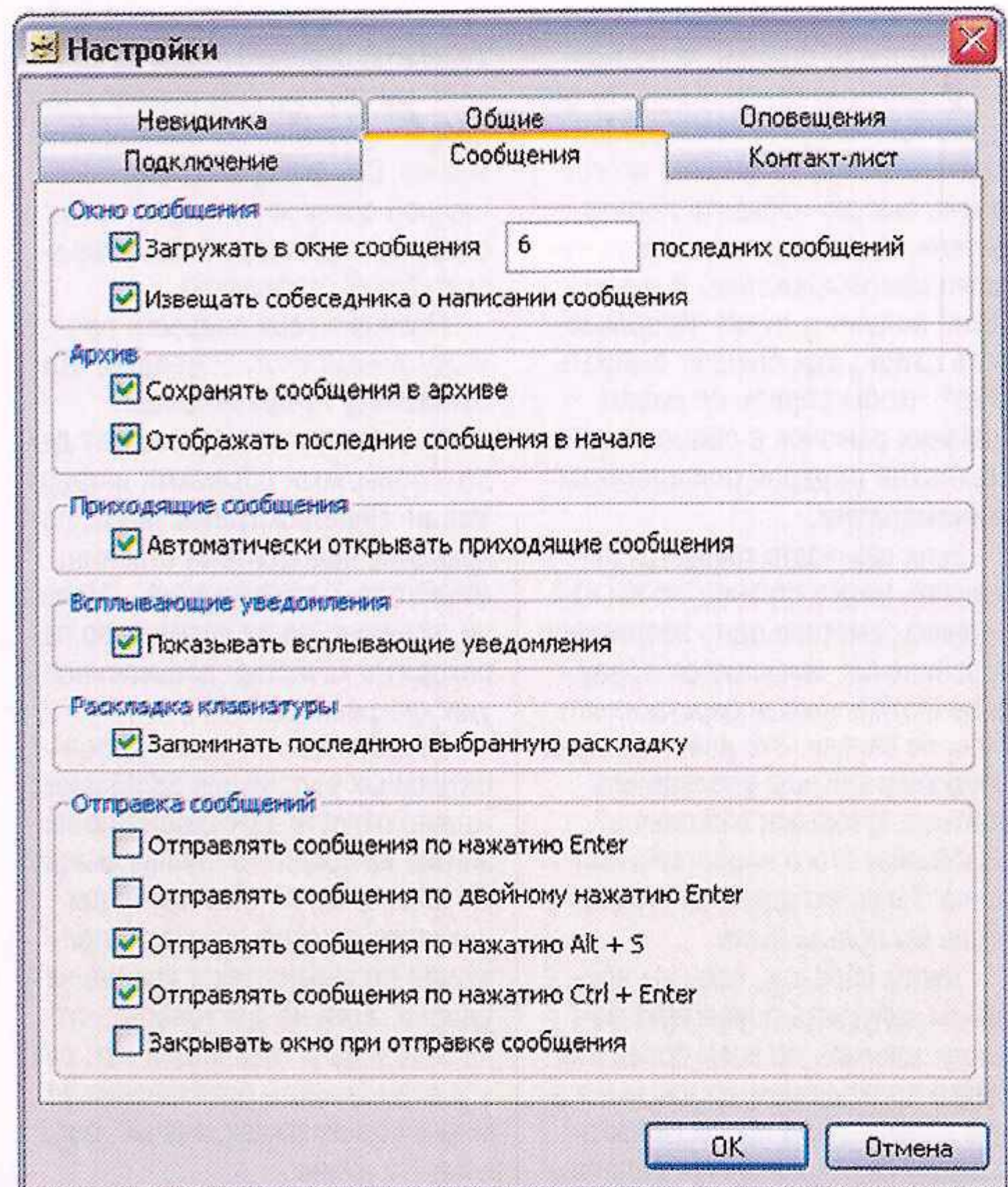
Однако прошу не путать полноту с избыточностью. Все бесполезное вредно – в этом я совершенно убежден. Если коммуникационная система предлагает мне загрузить какие-то прикольные картинки, то это откровенно напрягает. Закон сохранения гласит, что если где-то прибавит, то откуда-то непременно убавит. А жизненный опыт подсказывает мне, что появление прибабасов каким-то образом связано с ухудшением качества основных функций.

Именно с этих позиций я и предлагаю рассмотреть коммуникационную систему Mail.ru Agent. Но сначала немного сухой информации. Скачать клиент можно по адресу agent.mail.ru. Размер установочного файла – 1,65 Мбайт, интерфейс русский, распространяется программа бесплатно. Для работы в системе требуется иметь почтовый аккаунт на Mail.ru.

Существует проект уже два года, поэтому есть все основания говорить о его состоятельности. Однако доминирующего положения на рынке он так и не занял, следовательно, пользователю не нужно опасаться спама, вирусов и прочих прелестей сверхпопулярных систем. Более того, за несколько дней тестовой эксплуатации – ни одного дисконнекта по вине сервера. Таким образом, первым двум условиям сервис полностью соответствует.

К тому же его отечественное происхождение подогревает мое чувство патриотизма. Да и прагматичную сторону вопроса нельзя сбрасывать со счетов: вся техподдержка осуществляется на нашем родном языке, причем помощь доступна по всем коммуникационным каналам, поддерживаемым сервисом.

Разумеется, полностью ограничить пользователя от скучающих бездельников Mail.ru не спосо-



Разработчики программы решили не грузить пользователя избытком настроек, большинство из которых ему просто не нужны.

бен. Понимаю, что нескольких дней тестирования явно недостаточно для каких-то серьезных выводов, но все же рискну привести конкретные цифры. Рассматриваемый нами сервис за три дня "порадовал" меня тремя "преведами". За то же самое время в мою аську стукнулись 12 желающих развеять личную тоску. И между тем показатель сети Jabber – ноль.

Теперь мы подошли к самому главному – функциональности. Начинаться проект как самый обычный интернет-пейджер. Сегодня он позволяет не только обмениваться сообщениями, но и пересылать друг другу файлы и контакты из контакт-листа. Добавьте к этому электронную почту (адрес-то на Mail.ru уже есть), и получите полный спектр традиционных сетевых средств передачи информации.

Пейджинговый модуль реализован достаточно аккуратно: авторы тщательно изучили все, что было сделано до них. Разве что поиск пользователя по анкетным данным организован чуть-чуть лучше, чем у остальных. Например, по поиску с пустыми полями пользователь получит целый список людей, готовых к общению. Хотя является ли это плюсом – большой вопрос.

Очевидно, что повышенная открытость без необходимой защищенности – это однозначный минус. Поэтому разработчики реализовали в своем продукте возможность запрещать другим пользователям поиск по своей анкете, что фактически ограничивает круг его общения только знакомыми. Разумеется, имеются игнор-листы и режим невидимости, включение которого можно ускорить, настроив клавиатурную

комбинацию. В общем, все как в лучших домах.

Если вашего собеседника нет возле компьютера, то наверняка у него в кармане лежит мобильный телефон, на который можно отправить SMS. Тут возможны два варианта: абонент или есть в вашем контакт-листе, или его там нет.

Вариант первый очевиден. Попросите собеседника указать в анкете его номер мобильного телефона. Интересно, что разработчики сделали так, что он может быть невидимым ("видимость" телефонных номеров настраивается в чекбоксе "Сделать телефоны видимыми для окружающих"). То есть использовать адресную книгу сервиса для пополнения списка, хранящегося в мобильнике, никак нельзя, только если сам владелец номера разрешит. Второй вариант: можно самому присвоить контрагенту любой номер мобильного, который душа пожелает, и отправлять SMS туда. Надо заметить, что в последней версии ICQ пользователям тоже предлагается услуга отправки SMS на российские мобильные, однако существенное положительное отличие Mail.Ru Agent от "аськи" заключается в том, что его пользователи получают эту услугу совершенно бесплатно и практически без ограничений, тогда как "аська" предлагает заранее оплатить определенный пул сообщений.

А что делать, если нужный вам человек вообще не является пользователем коммуникационной системы Mail.ru Agent? Самый простой ответ (уговорить его зарегистрироваться) является правильным, но неполным. Сервис дает возможность отправлять SMS кому угодно, лишь бы номер был известен (гарантия доставки, правда, дается только абонентам российских операторов). Для этого существует специальная опция "Добавление контакта для звонков и SMS". После первой подобной операции будет создана специальная группа "Телефонные контакты". Далее – как обычно. Правда, не забудьте предупредить собеседника, что отвечать он будет за деньги – \$0,25 за одно сообщение.

Итак, занимающийся обменом текстовыми сообщениями модуль реализован весьма недурно. Прежде всего, хочется отметить унификацию интерфейса. Процедуры отправки и приема посланий абсолютно одинаковы

что для интернета, что для сети сотовой связи. Это удобно, да и все правила секретности соблюдены: никто не получит твоих личных данных, пока ты сам этого не пожелаешь.

Необходимо сказать несколько слов о доступе к почтовому ящику. Все же электронная почта пока остается самым востребованным средством коммуникации. В Mail.Ru Agent разработчики предусмотрели сервис уведомлений о приходе писем. Пришло письмо – появилась мигающая иконка в трее, навел на иконку курсор – сразу узнал тему и автора полученного письма. Если сообщение заинтересовало, двойной клик – и браузер уже открыл соответствующую страницу с веб-интерфейсом.

Встроенный почтовый клиент отсутствует. Хорошо это или плохо? Зависит только от вашего провайдера и его тарифных планов. Одно дело – стабильно работающий анлим, другое – когда каждый мегабайт на счету. Впрочем, первых становится все больше, а вторые потихоньку уходят в прошлое.

От ценовой политики провайдера зависит и востребованность услуги обмена голосовыми сообщениями. У вас копеечный трафик, есть микрофон и динамики? Тогда нет смысла стучать по клавишам – приглашайте собеседника к живому разговору. Если сравнивать этот сервис с более раскрученным Skype, то следует отметить более теплые отношения Mail.ru Agent с файрволлами и хитрыми сетевыми устройствами, блокирующими вирусорассылателей. То есть отечественный продукт менее склонен к сюрпризам в виде отключений от интернета по непонятным на первый взгляд причинам.

Разумеется, я никоим образом не хочу сказать, что создатели Skype допустили при написании программы какую-то ошибку. Безусловно, всю вину за неприятные казусы следует возложить на кривые руки как самого пользователя (в случае с файрволлом), так и обслуживающего персонала сети (если шалит шлюз). Однако будем мыслить трезво: сменить приложение намного проще, чем часть тела, тем более чужого.

Увы, компьютер есть не у всех. И, как это ни обидно, иногда возникает необходимость как-то пообщаться с несетевым человеком. Сервис Mail.ru позволяет это сделать. Для этого используется вер-

сия Mail.ru Agent 4.6, ее можно найти на сайте, установка займет не больше минуты.

Помимо этого необходимо приобрести московскую карту оплаты "Арктел" или оплатить PIN-код в интернет-магазине. В нем принимаются к оплате кредитные карты, почтовые, банковские и электронные переводы, также оплату можно произвести через онлайн-платежные системы (WebMoney, Rapida, E-Port, CreditPilot и другие). К слову сказать, звонки из Skype в России оплатить затруднительно, так как российские кредитки крайне неохотно принимаются зарубежной платежной системой, а других способов не предлагается.

После всего этого звони на любой телефонный номер в любую точку земного шара.

Никаких особых технических новшеств по сравнению с другими аналогичными инструментами тут нет, поэтому сосредоточимся на экономическом аспекте вопроса. Звонок на любой федеральный мобильный номер обойдется пользователю в 0,15 у. е. Вы спросите меня, что такое у. е? Вот тут есть сложность. Курс условной единицы и, как следствие, стоимость карт оплаты может различаться в зависимости от конкретного распространителя. Не знаю, как вы, но я очень люблю точность во всех вопросах. Особенно когда речь идет о деньгах и времени. Видимо, придется пользоваться интернет-магазином, хоть с ним все понятно.

Конечно, Mail.ru эти упреки можно адресовать лишь косвенно, ведь ценовую политику определяет фирма "Арктел", но пора бы крупным интернет-компаниям уже научиться выбирать себе адекватных партнеров.

Впрочем, мое отношение к "уям" вовсе не должны разделять все. Поэтому продолжу рассказ о приблизительных ценах. Хотите звякнуть домой г-ну Бушу и высказать все, что вы думаете по поводу присутствия войск НАТО в Крыму? Можете это сделать за 0,04 у. е. в минуту. А вот беседа с его грузинским другом обойдется вам ровно в два раза дороже. Если же есть желание позвонить лично главе Украины, то придется разориться на 0,11 у. е. за каждую минуту разговора. Так что дешевле все-таки ограничиться разговором с самым главным либералом и попросить его передать все сказанное вами своим единомышленникам.

Как и следовало ожидать, меньше всего стоят звонки по России (сервис-то наш). За минуту разговора с абонентом, живущим в первопрестольной, придется выложить 0,03 у. е. Питер еще дешевле: гони 0,02 у. е. и болтай свои 60 секунд. Дороже всего Чукотка и Дальний Восток. Тут предстоит разориться на 0,07 у. е. Нутром чую, что получается дешевле, чем по обычному телефону, но доказать не могу – цены-то приблизительные.

Теперь про излишества. Первое – картинка, которая будет отображаться в окне сообщений. Задумка такова: загружай фотографию, и собеседник будет видеть твою физиономию. Думаю, что радость это доставит, главным образом, девочкам в период полового созревания. И привлечет к сервису любителей "преведов" и прочего пустопорожного трепа. Может, идея рассчитана на визуалов, которые не в состоянии запомнить ники в собственном контакт-листе. По мне, так все это выльется в разбухание игнор-листов и более ни во что.

Второе – онлайн-игры. Тут все более-менее пристойно – шашки, шахматы, морской бой. Но я человек старорежимный и предпочитаю всем этим баловаться на скамейке в парке.

Дабы закончить на радостной ноте, сообщу приятное известие. Компания Mail.ru объявила об открытии внутреннего протокола обмена данными своего инстант-мессенджера. На практике это рассекречивание означает, что сторонние разработчики могут встраивать в свои программы коммуникационные модули без согласования с компанией. Или писать клиентские приложения, работающие на других платформах. Хотя между "могут" и "будут" разница существенная. Так что поживем – увидим.

Подведем итоги. Воодушевляет стабильность работы, высокая функциональность и открытость протокола. Опять же, качественный продукт отечественного производства. Удручает (лично меня, как истинного демократа) отсутствие клиентов, работающих под Linux и Mac OS X. И вызывает недоумение повышенное внимание разработчиков ко всяким знакомствам, блогам, фоткам, играм и прочим вещам, привлекающим к сервису скучающих бездельников. UP

Сергей Голубев
sergey.golubev@gmail.com



В поисках пушистых моделей

Братья наши меньшие в объективе фотокамеры

Как было бы здорово, если бы животные умели позировать перед камерой! Вы усаживаете свою собачку в выгодную позу, она вам игриво улыбается, вы неторопливо делаете несколько снимков – дело сделано. Но нет, братья наши меньшие норовят все делать по-своему. Мы можем быть лишь сторонними наблюдателями их собственной, непонятной нам жизни.

За хорошими фотографиями необходимо отправляться на настоящую охоту.

Вместо ружья

На охоту не принято ходить с пистолетом. Для успешной съемки животных и насекомых требуется нечто большее, чем мыльница со стеклянной дырочкой. Во-первых, фотокамера должна обеспечивать широкий диапазон фокусных расстояний, ведь пушистая фотомодель может оказаться на любой, порой неожиданной дистанции. Во-вторых, важным фактором является скорость фокусировки камеры. Пугливая птичка может улететь, если

вы будете несколько секунд производить фокусировку на ее ярких перышках.

Многие фотокамеры допускают использование фильтров, надеваемых на объектив. Съемка животных может происходить при самых неблагоприятных погодных условиях, поэтому стоит заранее побеспокоиться о защите оптических элементов. Кроме того, фильтры могут улучшать качество снимков.

С защитным фильтром вам не страшны ни зной, ни слякоть, по-

тому что передняя линза объектива всегда в безопасности.

Положив камеру в удобную сумку, можно отправляться на охоту за самыми ценными для каждого фотографа трофеями – интересными снимками.

Фотоохота

Съемка животных – это, в первую очередь, терпение. Огромное терпение. Животные не умеют специально позировать для вас, поэтому приходится ждать интересных моментов.



"Шпионский заговор". Камера - Konica Minolta D5D, ЭФР = 75 мм, диафрагма - $f/2,8$, выдержка - $1/40$ с, чувствительность - ISO 800.

Старайтесь использовать режим серийной съемки. Например, ваша кошка только что покушала и облизывается. Каждое мгновение уникально и неповторимо. Сделав серию, можно впоследствии выбрать наиболее выразительный кадр.

При съемке птиц старайтесь максимально приблизиться к модели, но делайте это очень медленно, неторопливо. Снимайте прямо во время движения. В один момент птица испугается и улетит, но ваша флэш-карта уже будет наполнена большой серией снимков.

Особого внимания заслуживает съемка птиц в полете. Модель постоянно находится в движении, что делает невозможной фокусировку традиционным способом. Для того чтобы птица получилась на снимке резкой, необходимо воспользоваться режимом непрерывного автофокуса. В этом режиме камера постоянно фокусируется на точке, находящейся в центре кадра. Если модель удаляется от фотографа, то камера автоматически включает мотор фокусировки и птица остается резкой на всем протяжении слежения. Главное – не упустить ее из видоискателя. Используйте режим серийной съемки. Так как вы непрерывно следите за перемещением птицы, то фактически используете технику съемки с проводкой. Задний план будет размываться в движении (Motion Blur), а птица будет отображаться на снимках резко. Если вы остановите камеру во время экспонирования, то на месте фона будет традиционное бокэ, а птица, в свою очередь, будет сильно смазана (опять же, Motion Blur). Поэтому в данном случае очень важно вести плавное

слежение за объектом, позволяющее охотиться на птиц прямо в полете.

Без фокусировки с близкого расстояния (режим "макро") съемка насекомых, миниатюрных видов птиц невозможна. Основная проблема состоит в том, что подобные условия фотографирования вынуждают очень сильно прикрывать диафрагму в целях увеличения глубины резко изо-



"Пчела". Камера - Konica Minolta D7D, ЭФР = 300 мм, диафрагма - $f/32$, выдержка - $1/125$ с, чувствительность - ISO 200, вспышка.

бражаемого пространства. При этом значительно уменьшается световой поток, попадающий на сенсор, что затрудняет задачу получения снимков, лишенных зернистости.

Если не учитывать "фактор диафрагмы", присутствующий во время макросъемки, то фотоохота на животных – это в большей степени творческий процесс. Настройки фотокамеры играют

лишь вспомогательную роль, на первый план выходит умение фотографа выбрать нужный ракурс и вовремя нажать на кнопку спуска затвора камеры.

Дрессировка фотографий

Обработка фотографий животных весьма специфична. На первый взгляд кажется, что мы имеем дело с аналогами портре-

Таблица 1. Преимущества и недостатки популярных типов фотокамер при съемке животных

| | Компактная цифровая камера с диапазоном эквивалентных фокусных расстояний 35-420 мм (12-кратное увеличение) | Зеркальная камера с телеобъективом (в среднем от 100 до 300 мм) |
|---------------------|---|---|
| Преимущества | Низкая цена, небольшой вес, высокая кратность приближения. Чаще всего в "ультразаумах" есть режим "макро". | Высокое качество снимков, высокая скорость фокусировки, широкие возможности управления глубиной резкости. |
| Недостатки | Низкое качество снимков на высоких значениях ISO, слабые возможности управления глубиной на больших фокусных расстояниях, крайне медленная фокусировка. | Высокая цена качественной оптики, большие габариты и вес. |

Таблица 2. Преимущества и недостатки популярных типов фотокамер при съемке насекомых

| | Компактная цифровая камера с режимом "макро" | Зеркальная камера с макрообъективом |
|---------------------|--|--|
| Преимущества | Низкая цена, компактность, небольшой вес, большая глубина резкости при малых значениях диафрагмы во время макросъемки. | Реальная картинка проецируется на сенсор в масштабе 1:1. Высокая скорость фокусировки. |
| Недостатки | Мелкий масштаб, низкая скорость фокусировки. | Необходимость установки высоких значений диафрагмы для обеспечения большой глубины резкости. |

Таблица 3. Типы недорогих, доступных фильтров

| | UV | Skylight 1A, 1B | ND | Protect |
|------------------------|--|--|---|---|
| Цель применения | Защита от ультрафиолетовых лучей, повышение контрастности снимков. | Защита от ультрафиолетовых лучей, небольшая корректировка синего тона теней. | Позволяет снимать животных при очень ярком солнечном свете без уменьшения относительного отверстия диафрагмы. | Водоотталкивающие свойства, защита от физических повреждений. |

тов. Действительно, при съемке животных используются большие фокусные расстояния, сильно размывается фон, а на первый план выходит образ модели. Но между тем обработка снимков преследует совершенно иные цели.

В отличие от портретов, в нашем случае требуется обеспечение максимальной резкости во время обработки снимков. Если шерстка вашей любимой кошечки потеряет свою текстуру, фотография сразу лишится своего очарования.

Поэтому стоит упомянуть об одной уже ставшей банальной истине: старайтесь снимать в RAW. И дело даже не в гибкости управления и других преимуществах формата. Производители практически всех компактных камер используют довольно мощные алгоритмы подавления шумов во время внутренней обработки JPEG. В результате даже при съемке с использованием чувствительности ISO 200 довольно часто можно наблюдать плачевную картину. Шумов нет, контурная резкость присутствует, но мелкие детали бесследно исчезают.

Поставив перед собой основную цель – сохранение максимальной детализации – можно приступить к обработке фотографий на компьютере.

RAW-конвертер

В предыдущей статье я советовал пользоваться конвертером Bibble Pro, так как он позволяет достигать неплохих результатов в пакетном режиме, без особого вмешательства со стороны пользователя. В нашем случае получается обратная ситуация. Мы имеем огромное количество

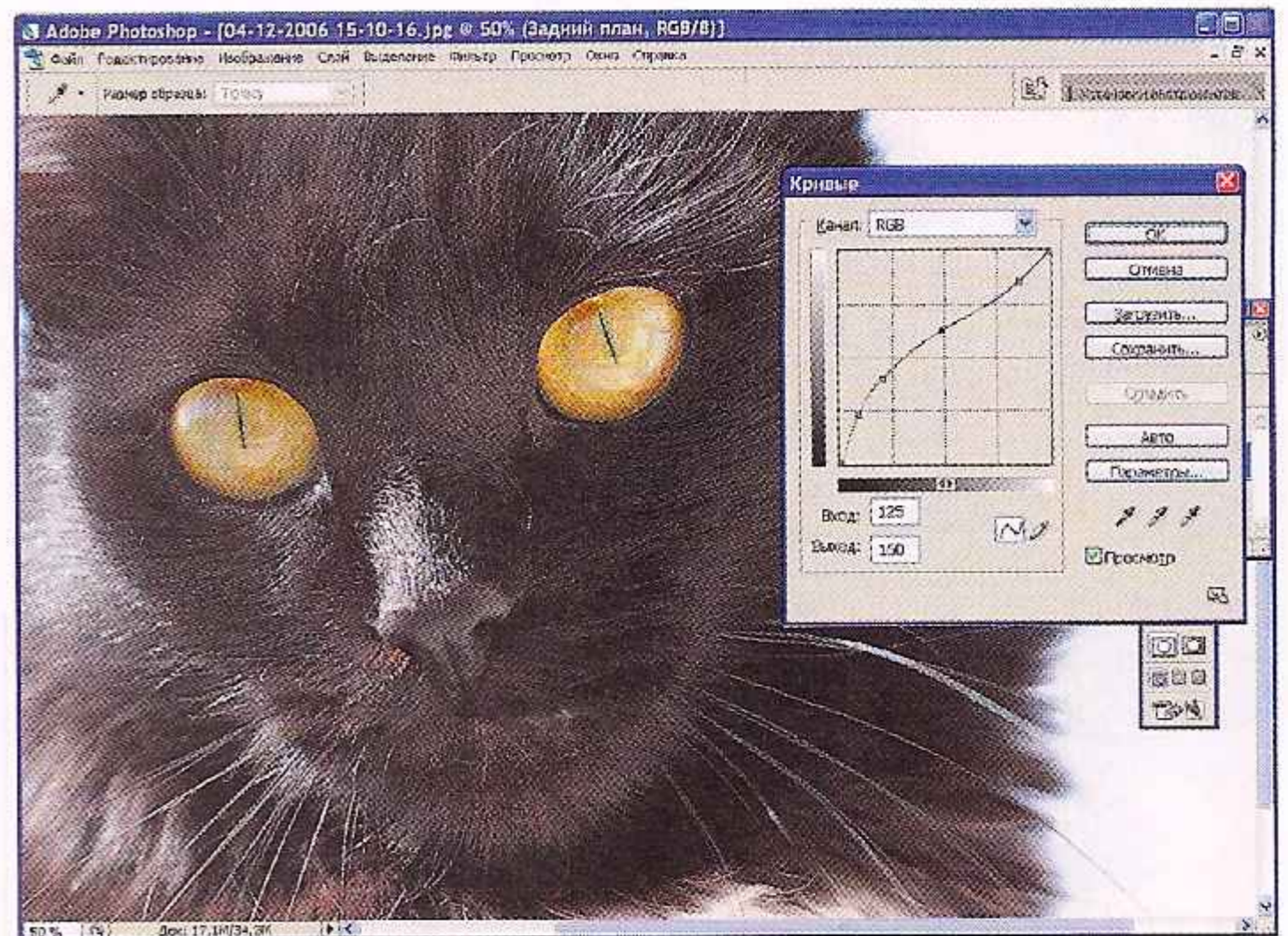
снимков, из которых, дай Бог, лишь сотая часть заслуживает внимания, но именно эти фотографии мы должны тщательно обработать.

Лучше всего воспользоваться конвертером Capture One Pro, обладающим специфическими свойствами, которые нам будут полезны.

Capture One Pro обеспечивает максимальную резкость и детализацию при конвертировании. На форумах в интернете довольно много полемики по поводу того, как программа обрабатывает контуры объектов. В качестве примера можно рассмотреть обработку усов кошки или собаки. Многие конвертеры, обладающие алгоритмами сглаживания контуров, могут так сгладить данный элемент, что он просто сольется с общим фоном. Capture One Pro, несмотря ни на что, прорисует четкие линии, принесая в жертву пластичность, мягкость картинки. По этой причине вы не потеряете ни одного перышка на птице, ни одного клока шерсти на животном и в полной мере сможете насладиться видом волосатых лапок пауков и пчел.

Capture One Pro в процессе обработки исходного материала автоматически удаляет цветовой шум, оставляя лишь монохромную зернистость. Нам именно это и нужно, ведь попытка полного уничтожения шума приведет к потере детализации, что в случае обработки снимков животных недопустимо.

Обработку снимка стоит начинать с корректировки экспозиции. Установите ползунок EC в такое положение, при котором на гистограмме из вкладки Capture не будет предупреждений о выходе за пределы динамичес-



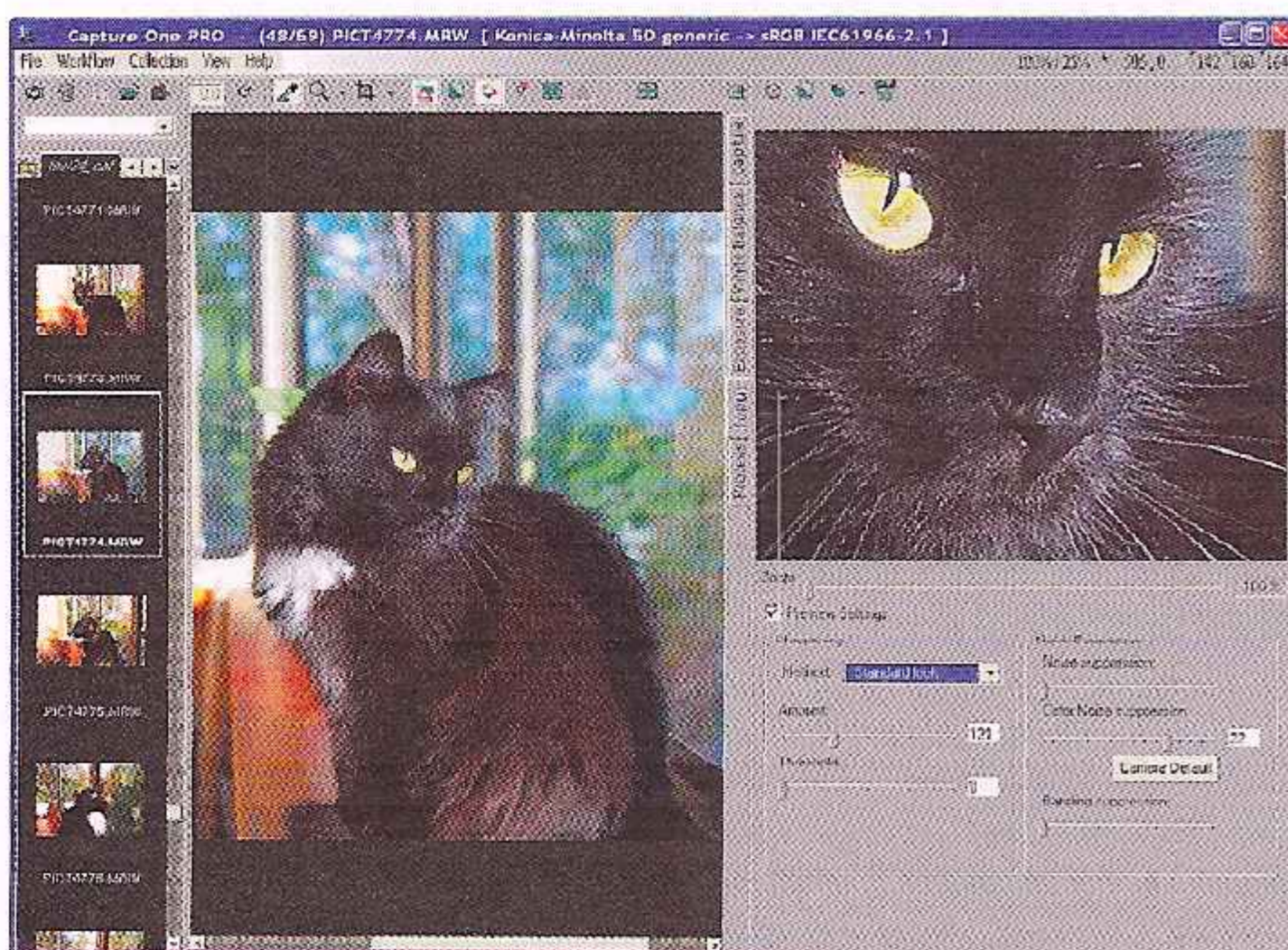
Управление экспозицией с помощью кривых в Adobe Photoshop

кого диапазона. С помощью корректировки кривой реально добиться оптимальной яркости снимка. Некоторые проблемы могут возникнуть во время обработки снимков животных с черной шерстью. Для четкого отображения текстуры шерсти придется пожертвовать общей контрастностью снимка. Установите правило распределения яркости в положение Linear response, а затем с помощью кривой поднимите график у основания, там, где происходит управление тенями. Остальную часть графика постарайтесь, напротив, выпрямить, чтобы в бликах не появилось засвеченных участков. Благодаря подобной обработке темные участки изображения получают высокую контрастность, и, как следствие, черная шерсть начинает лосниться и сверкать.

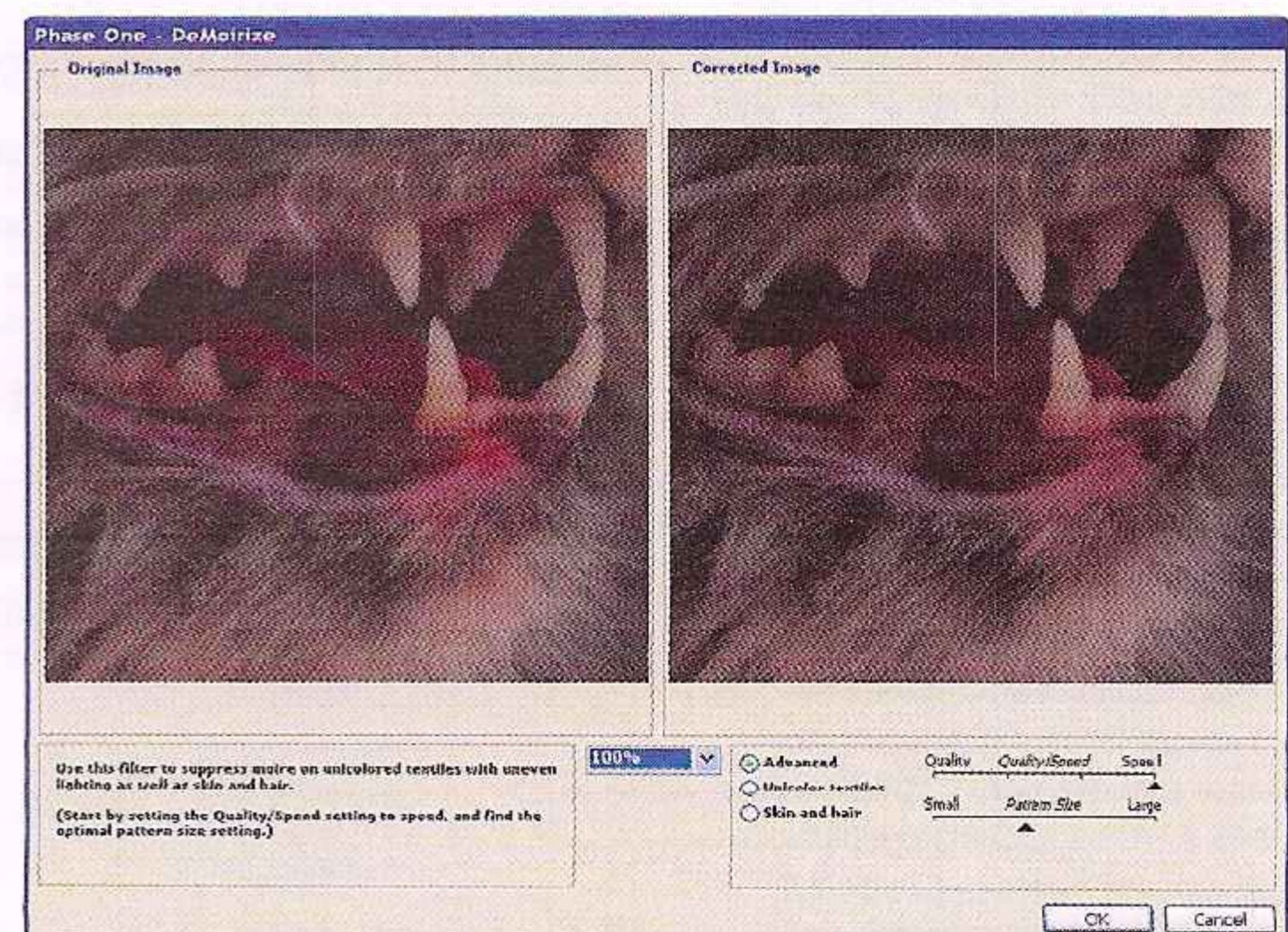
Далее стоит правильно установить баланс белого. Снова приходится говорить о черных кошках. Традиционная установка

баланса белого с помощью автоматики или указания нейтральной точки не всегда дает желаемый результат. Черная текстура, будучи освещенной извне, очень легко съезжает в сторону того или иного тона. Но если начинать выстраивать баланс белого, отталкиваясь от текущих искажений, то их нейтрализация приведет к нарушению общего баланса. В данном случае важно найти компромисс. Capture One Pro содержит специальный инструмент корректировки баланса белого, основанный на управлении цветовым кругом. Вы можете немного сдвинуть баланс в направлении, противоположном цвету искажения черной текстуры. При этом практически не нарушается общая цветовая картина, но влияние искажения заметно ослабевает.

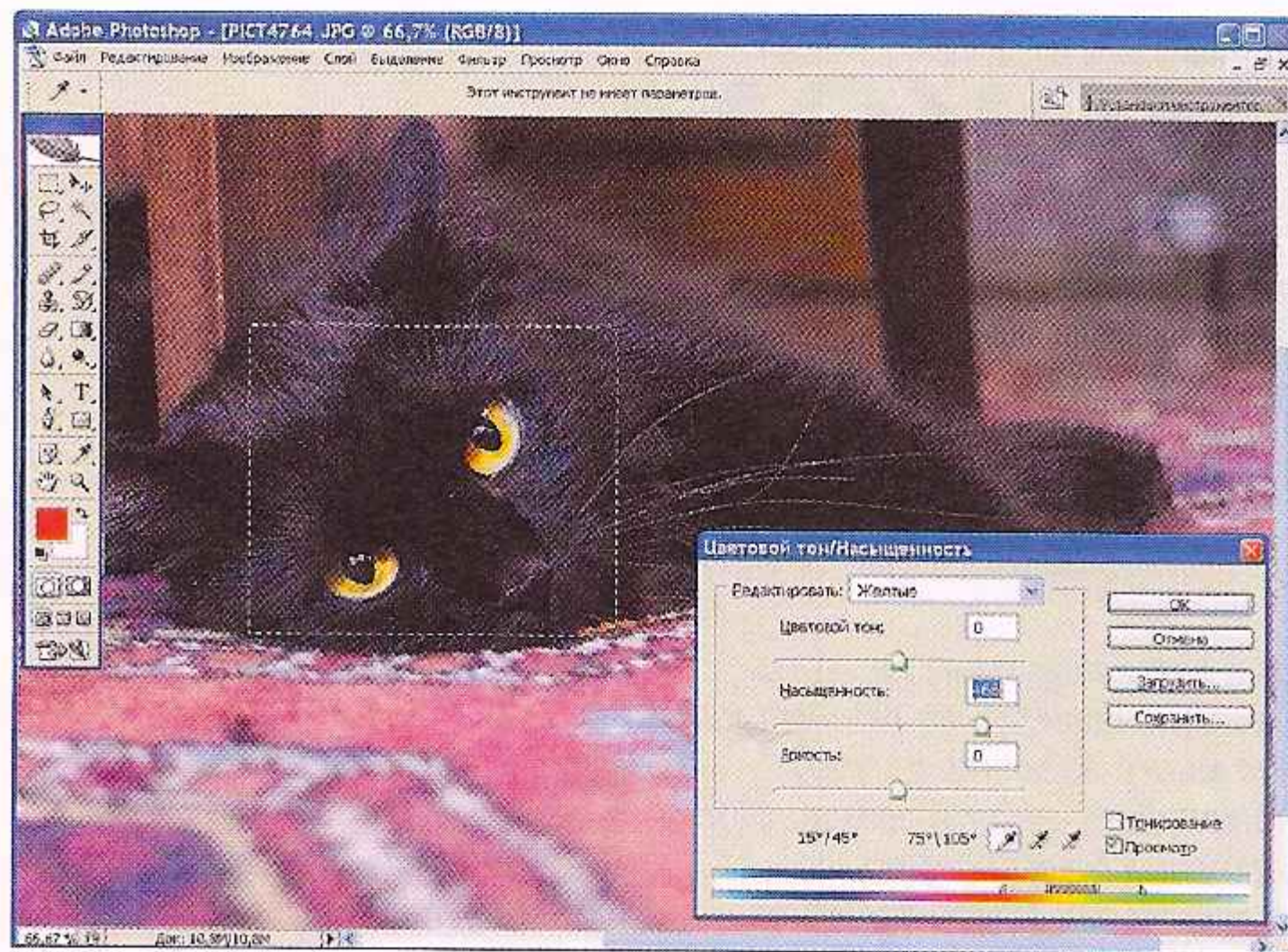
Во вкладке Focus отключите механизм подавления шумов Noise suppression. Регулятор подавления цветочных шумов можно не трогать, так как конвертер



Повышение резкости в Capture One Pro. Самое важное - шерсть.



Удаление цветового шума с помощью плагина Phase One Demoirize



Увеличение насыщенности отдельных оттенков в Adobe Photoshop

при любых настройках очень хорошо удаляет цветовой шум. Не стоит во время работы забивать голову тем, что не влияет на конечный результат.

Повышение резкости лучше производить с помощью метода Standard look, который более агрессивно, чем Soft look, обрабатывает информацию. Степень повышения резкости подбирается по вкусу, а минимальный порог обработки данных стоит сделать нулевым. Даже небольшое повышение данного параметра резко снижает эффективность обработки.

После первичного редактирования всех удачных кадров можно преобразовать RAW в более удобные для просмотра и дальнейшей обработки форматы TIFF или JPEG.

Работа в Photoshop

Если ЦФК снимает только в формате JPEG, то все операции по обработке придется возложить на графический редактор. Когда упоминают о подобном продукте, то сразу вспоминается легендарный Adobe Photoshop. В нем мы и будем обрабатывать фотографии зверюшек и насекомых.

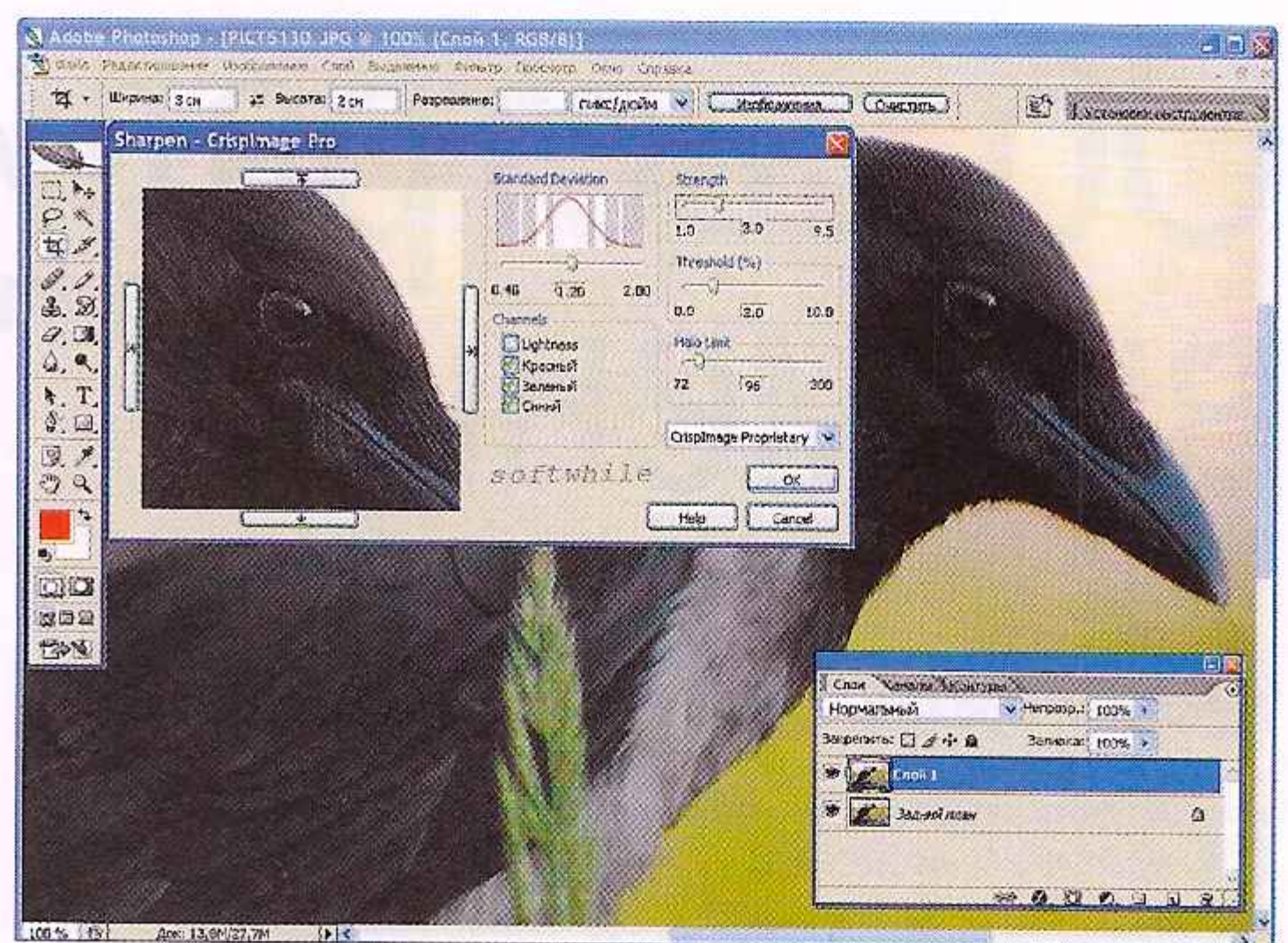
Как уже было сказано ранее, использование инструментов для подавления шумов строго противопоказано. Однако цветовой шум можно побороть без какого-либо ущерба для мелких деталей. Для этого воспользуемся плагином Phase One Demoirize. Правила хорошего тона гласят: все операции над изображением должны производиться в отдельном слое. Но плагин работает только с задним планом! Для того чтобы иметь страховку, создайте копию слоя, но обработку все равно производите с самым

нижним слоем. При этом регулировка прозрачности будет иметь обратный эффект. Стопроцентно прозрачный второй слой позволит полностью показать работу плагина.

Настройки плагина позволяют настроить баланс между степенью точности обработки информации и скоростью. Стоит заметить, что даже при установке максимального качества обработка изображения занимает всего лишь несколько секунд. Phase One Demoirize немного снижает насыщенность цветов на фотографии, что, впрочем, практически не сказывается на восприятии общей картины.

Управление яркостью на фотографиях животных с черной шерстью осуществляется также с помощью кривых. Вы поднимаете график у самого основания, и шерстка начинает сверкать.

Следующим этапом может стать настройка цветового баланса снимка. Если вы использовали плагин Phase One Demoirize, то, скорее всего, изображению не будет хватать насыщенности цветов. Adobe Photoshop позволяет управлять насыщенностью и цветовым тоном с помощью специального инструмента (Ctrl + U). Его истинная мощь скрывается в выборе оттенка для редактирования. По умолчанию вы управляете всеми оттенками сразу. Однако вы можете подчеркнуть или, напротив, завуалировать отдельные детали с помощью управления конкретными оттенками. Кошка лежит на красном ковре. Яркий цвет сильно отвлекает и оттягивает внимание. Вы можете понизить его насыщенность, выбрав данный оттенок из списка для редактирования. Кроме того, никто не запрещает обработку



Повышение резкости с помощью плагина CrisplImage Pro

отдельных фрагментов изображения. У кошек очень выразительные глаза. Подчеркните их, повысив насыщенность соответствующего цвета.

Так как вы работаете лишь с узким диапазоном цветов, то изменение настроек фрагмента изображения не порождает артефакты на границах выделения. С помощью ручного указания границ цветовой палитры в нижней части рабочего окна инструмента, вы можете предельно точно подобрать тот диапазон, который затронет лишь редактируемый элемент и не повредит общую картину.

Повышение резкости изображения должно производиться с учетом способа просмотра результата. Если вы будете любоваться фотографией на мониторе, то за основу стоит брать максимальную четкость изображения при 100%-м масштабе. Если же фотография будет распечатана на бумаге, то, конечно, многое зависит от размера отпечатка. Впрочем, проводя некоторую аппроксимацию, можно прийти к выводу, что при подготовке изображения к печати стоит просто увеличивать радиус применения фильтров по отношению к просмотру на мониторе.

Воспользуемся для повышения резкости плагином CrisplImage Pro. Отличительной особенностью алгоритма его работы является возможность выбора отдельных каналов для повышения резкости. Путем выбора тех каналов, которые доминируют в текстуре шерсти или перьев вашей модели, вы можете дополнительно акцентировать внимание потенциального зрителя на объекте съемки, в меньшей степени затрагивая элементы общего плана.

Последний этап обработки фотографий обычно заключается в кадрировании, в окончательном выборе композиции. В отличие от классических портретных снимков, здесь нет каких-либо жестких правил. Мои личные предпочтения сводятся к довольно плотному кадрированию, к жесткому отсечению второстепенных элементов. Важно помнить, что возможности современных цифровых фотокамер намного опережают требования к линейному разрешению для печати в популярном формате 10 x 15. Даже если вы оставите малую часть исходного кадра, это, скорее всего, никоим образом не скажется на качестве фотографии в семейном фотоальбоме.

Зоопарк

Лет десять тому назад, когда на рынке присутствовала лишь аналоговая фототехника, никто из любителей практически не снимал животных. Огромные затраты на пленку, низкая оперативность камер – все это было несовместимо с требованиями, предъявляемыми к фотоохоте.

Доступность ЦФК сделала свое дело – мы стали снимать все подряд без оглядки на количество потраченных кадров. Домашние питомцы, паучки и прочая живность – все они стали всегдашними наших фотоальбомов.

И пусть не каждому из нас суждено работать в журнале National Geographic, но создать свой уникальный зоопарк на страницах альбома не составит особого труда. С чего начать? Взяв с собой фотокамеру, отправляйтесь на охоту за шедеврами! **UP**

Юрий Меркулов
merkulov@mozilla.ru

Об австралийском времени и "Корзине"

Не включается Automatic Updates

Q Не могу включить Automatic Updates в Windows XP Service Pack 2. Ни на "Панели управления", ни на сайте Windows Update. Выдает ошибку 0x80070424. В списке сервисов вообще нет службы Automatic Updates! Что делать?

A Попробуйте переустановить этот компонент системы. Выполните такую команду: %SystemRoot%\System32\rundll32.exe setupapi, InstallHinfSection DefaultInstall 132 %SystemRoot%\INF\AU.INF.

При запросе нажмите кнопку Browse и укажите папку %SystemRoot%\ServicePackFiles\i386 либо аналогичную папку дистрибутива Windows XP SP2. Перезагрузите систему.

Удаляй - создавая

Q С удовольствием прочитал в UPgrade Special вашу статью "Windows De Luxe". Давно хотел оптимизировать свои "форточки", а тут нате - практическое руководство! Огромное спасибо за просветление темных и за помощь в нелегкой борьбе с творением дяди Билла! Многое стало понятнее, да и дар у вас особый - объяснять слож-

ные вещи понятным языком. Респект! Если это не отнимет у вас много времени, ответьте, пожалуйста, на мой вопрос. При удалении Messenger по инструкции все было гладко, но вот внести изменения в реестр не удалось. Просто не нашел ветвь HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Policies\Microsoft\Messenger\Client. Не подскажите, что делать?

A Все очень просто: если в реестр надо внести какие-то параметры, но раздела, в котором, собственно, и должны находиться эти параметры, не существует, то создайте его сами! И только-то!

Верните "Корзину"!

Q Что делать, если нигде нет значка "Корзины" и папки Recycler тоже нет? Как восстановить "Корзину"?

A Все довольно просто. Сперва внесите в реестр такой параметр (или убедитесь в том, что он есть): HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\MyComputer\NameSpace\{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}, @="Recycle Bin". Таким образом вы создадите "Корзину" в "Моем компьютере". Если она не появится, перезагрузите Explorer или ОС. Далее попробуйте удалить какой-нибудь файл на диске и через контекстное меню созданной вами папки очистить "Корзину". Если отображение скрытых файлов и папок включено, то вы увидите на диске каталог Recycler.

Редактируем VOB-файлы напрямую

Q Какой видеоредактор работает с VOB-файлами напрямую и, соответственно, прямо в них умеет изменения сохранять? А то переводить материал в AVI и обратно замучился, да и качество теряется.

A На ваш вопрос ответили посетители нашего форума. (Да и на некоторые другие вопросы тоже, например о PowerPoint. Так что не забывайте о нем, там вам быстро окажут помощь!) Попробуйте использовать программы от Sony - Vegas и DVD Architect. О работе с Vegas подробно было написано в UPgrade Special.

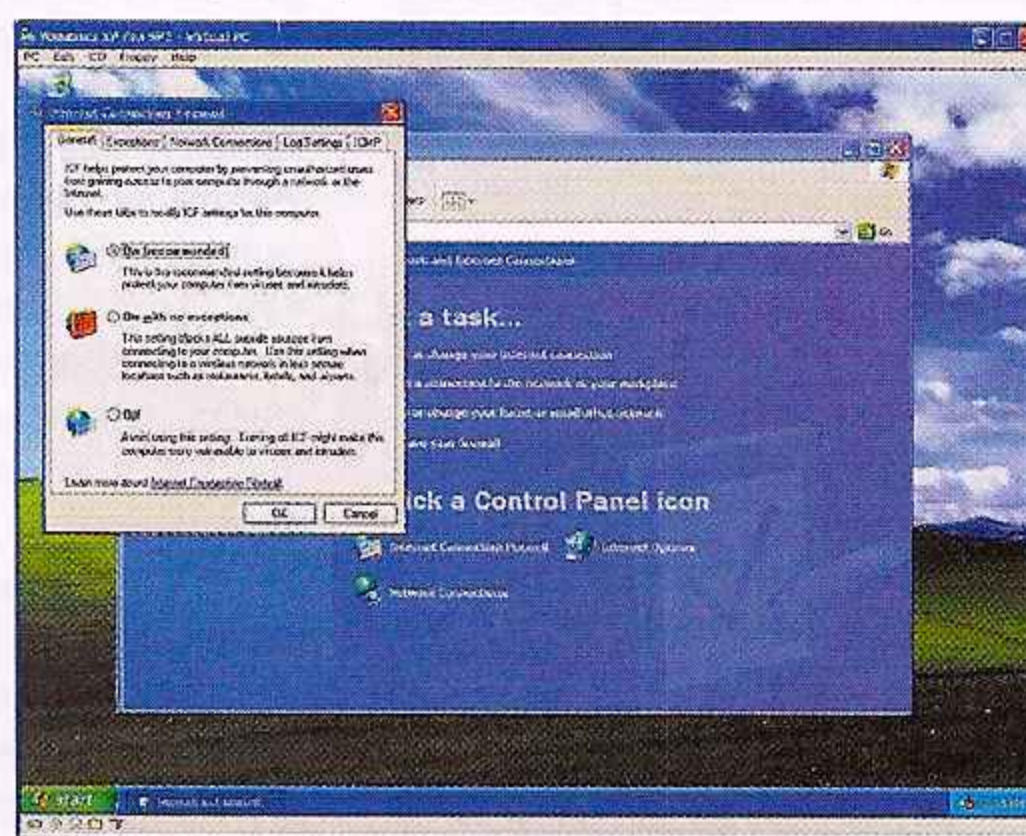
Месть недобитого вируса

Q Слетела "винда". Грузится, показывает приветствие, дальше - просто синий "Рабочий стол" без иконок и "Панели задач". Жму Ctrl + Alt + Del, появляется

Windows по австралийскому времени

Q В начале июля с Windows Update скачался патч для Windows XP SP2, обозначенный как KB913670, и сколько я ни пытался его установить, ничего не получается. Failed - и все! Я и напрямую на сайт заходил, скачивал, и через автоапдейт пробовал - никак! И никаких объяснений, непонятно, почему он не ставится. Пришлось мне в конце концов просто запретить упоминание этого патча, а то система после каждой загрузки ПК предлагает его установить... Но с проблемой все же хочу разобраться. Или его вообще не нужно скачивать? Вроде как он к Австралии относится. Тогда почему его автоапдейт загружает?

A Данный патч вносит изменения в систему согласно тому, как изменился учет времени в Австралии. Вдруг вас занесет в эту далекую жаркую страну? Тогда не попадете впросак с неверным переводом часов при смене часового пояса. Подробности - в статье support.microsoft.com/kb/913670. Из нее же вы узнаете, что сам этот патч в действительности служит лишь для удаления другого патча, KB912475, который был выпущен раньше и также предназначен для внесения в систему данных о зимнем и летнем времени в Австралии. Вот тут-то мы и сталкиваемся с проблемой. Дело в том, что опытные пользователи обычно не сохраняют на своих ПК информацию, необходимую для деинсталляции хотфиксов. Ее удаляют, например, с помощью программы Remove Hotfix Backup Files (www.dougknox.com/xp/utills/index.html). В результате новый патч не может убить старый, так как не на-



ходит нужных для этого данных. Это первый известный мне случай, когда использование Remove Hotfix Backup Files приводит к таким последствиям. Но решение есть. Самое простое - зайти на страничку www.war59312.com/archives/2006/06/29/kb913670_install_fix, скачать ZIP-архив с недостающими файлами и распаковать его в папку Windows, чтобы там появилась директория с именем \$NtUninstallKB912475\$. После этого KB913670 установится нормально, и можно будет снова почистить диск с помощью Remove Hotfix Backup Files. Другой вариант - взять эту папку с другого ПК, на котором ее не удаляли. Либо попробуйте уничтожить в реестре все упоминания о KB912475, потом скачать и установить патч заново, а затем проинсталлировать KB913670.

TaskManager. Пытаюсь запустить explorer.exe – ошибка ("Файл не найден"). Сам файл существует, лежит в папке Windows. Запускаю с путем – та же фигня. Запускаю SFC, он проводит проверку и проценте на пятнадцатом–двадцатом выдает: "Вставьте правильный диск с Windows XP SP2". Что через Alcohol вставляю, что дистрибутив на болванку записываю – все едино. Через некоторое время требует диск, хотя он есть...

A Опять ответ из нашей конференции. Советует AlexSan: "Делаешь REG-файл dellFEOexplorer.reg и запускаешь через TaskManager: REGEDIT4
[-HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Image File Execution Options\explorer.exe]
Это неудачно убитый вирус..."
А по поводу дистрибутива – загляните в раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Setup и посмотрите значения параметров ServicePackSourcePath и SourcePath: данные пути, по идее, должны вести к файлам Service Pack и к файлам дистрибутива с интегрированным SP2.

Базы Outlook: ближе к телу

Q А можно ли базу Outlook Express хранить на сетевом диске?

A Нет, Outlook Express 6 работает только с локальным диском. Попытаться перенести базу можно, но это чревато сообщениями об ошибках. Например, вылезет 0x800c013b, если вы попытаетесь отправить письмо. Так что все DBX-файлы храните на своем винчестере.

Растеряха PowerPoint

Q Как сделать так, чтобы при перемещении презентации не терялся файл видео? При копировании файла презентации в другую папку или на другой диск видео перестает проигрываться, PowerPoint не находит его. Я пробовал делать так, чтобы все в одной папке было, но без толку. Приходится по новой вставлять видео.

A Попробуйте в настройках PowerPoint открыть диалог "Сервис" > "Параметры" > "Общие" > "Использовать ссылки на

DataFile

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте - conf.computery.ru/cgi-bin/conference/start.asp - живет зверек "soft-модератор", который ответит на все ваши самые сокровенные вопросы о системе. Рассчитывать на ответ также можно, отправив письмо на адрес problem@veneto.ru. Пожалуйста, учтите, что для техподдержки используется только этот почтовый ящик, но никак не upgrade@veneto.ru.

звуковые файлы более..." и присвоить этому параметру значение 50 000. Должно сработать.

Амнезия у Outlook

Q На рабочем компьютере, похоже, кто-то что-то повывал... Outlook Express перестал распознавать имена контактов при их вводе в поле To. Раньше можно было просто вбить в него имя, правильный e-mail программа подставляла сама, а теперь приходится вписывать туда сразу e-mail, и распознавание по имени не действует. Адресная книга в порядке. Как бы это поправить?

A Для начала проверьте, не отключена ли эта функция. Возможно, просто кто-то по незнанию изменил соответствующий параметр в реестре. Введите в командной строке:
reg add HKCU\Software\Policies\Microsoft\Windows\Cur-

```
rentVersion\Identities /V
"Locked Down" /T REG_DWORD
/F /D 0/.
```

Отговорки Windows Update

Q Столкнулся с глюком Windows Update. "Error number: 0x80245003. Windows Update has encountered an error and cannot display the requested page" – такое сообщение выдается при попытке обновить систему.

A Откройте консоль CMD.EXE и выполните нижеприведенные команды:
net stop wuauaserv,
rmdir /s /q %windir%\softwaredistribution\wuredir,
net start wuauaserv.
Также в случае подобного сбоя и ошибки с кодом 0xc80003fa рекомендуется удалить временные интернет-файлы и cookies, очистить "Журнал".

Синий экран. От файрволла

Q На новом компьютере почти сразу после установки Windows XP SP2 вылез такой синий экран: "STOP 0x000000D1 DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL". Причем с упоминанием файла HTTP.SYS. Что делать? Может ли это быть связано с файрволом?

A Да, похоже на то. Либо смените файрволл, либо установите апдейт за номером KB916595 (www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyId=39BF8D62-CA70-4E85-BD7B-5566599E1926): он призван решать такие проблемы.

Убить и возродить

Q При загрузке Windows XP выдается сообщение: "The application or DLL C:\Windows\system32\winspool.drv is not a valid Windows image. Please check this against your installation diskette". Что это значит?

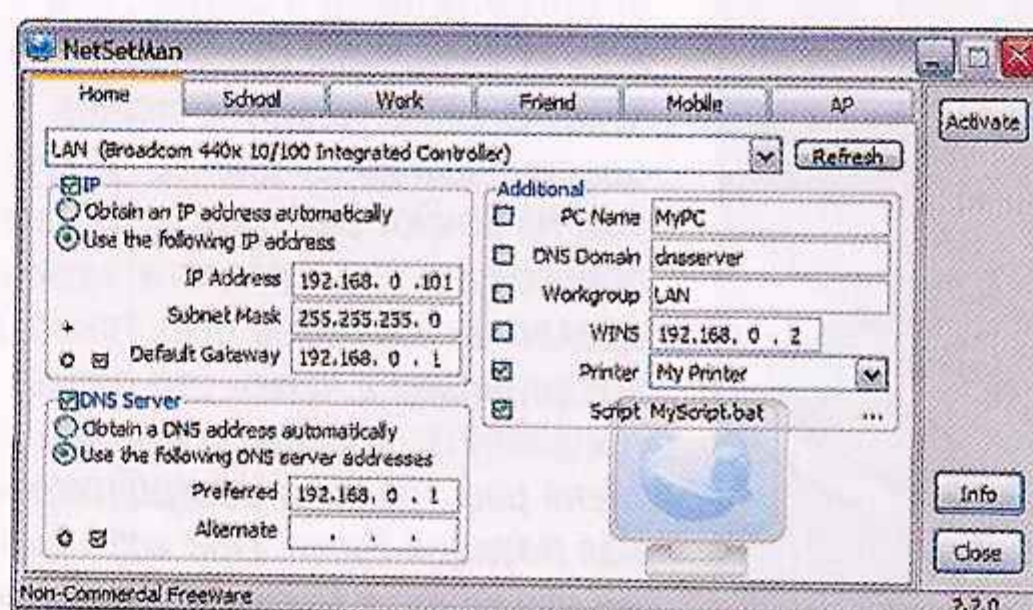
A Поврежден этот файл – Winspool.drv. Найдите его у себя на диске и удалите. Восстановите его рабочую копию из дистрибутива ОС. **UP**
Сергей Трошин
stnvidnoye@mail.ru

Голубая интеграция

Q Достаточно давно появилась у меня мысль о том, что при наличии множества интерфейсов и устройств для выполнения одной задачи встает вопрос об удобстве их совместного и последовательного использования. Приведу пример: на ноутбуке есть встроенная аудиосистема, внешняя аудиокарта и Bluetooth-гарнитура. Во время работы мне хочется слушать музыку через наушники, подключенные к встроенной аудиокарте, а при необходимости разговаривать с помощью гарнитуры через Skype. Изменять настройки через Control Panel неудобно. Есть ли какой-нибудь софт, который упрощает этот процесс или доходчиво объясняет софтинам (WinAmp, Skype и прочим), с каким аудиоустройством работать?

Другой пример: ноутбук подключается к LAN ви-той парой в двух офисах, иногда дома. Настройки TCP/IP везде разные, причем в двух местах они прописываются вручную. Есть ли способ при помощи какого-либо менеджера профилей или другого софта решить эту задачу?

A Ага, попались! Вы журнал-то наш, наверное, в лучшем случае листаете изредка? Угадал? Потому что если бы вы читали UPgrade и UPgrade Special регулярно, то подобные вопросы у вас не возникали бы. Наши постоянные читатели давно знают, что для решения первой задачи как нельзя лучше подходит System Tray Audio Device Switcher, она же System Tray Audio Device Manager (ftp3.ru.freebsd.org/pub/winsite/winxp/audio/STADS.EXE, ftp.chg.ru/pub/winsite/winxp/audio/STADS.EXE). Это сидящая в трее переключалка аудиоустройств. Со второй же задачей справится программа NetSetMan (www.netsetman.com), которая тоже располагается в трее и позволяет вам менять сетевые настройки двумя щелчками мыши. Кстати, обращаюсь к тем, у кого не так много аудиоустройств, а только штатная звуковая карта и Bluetooth: обновите драйверы, новая версия от Widcomm за номером 5.1.0.1700 уже поддерживает Skype. Вы найдете ее по адресу forum.gsmhosting.com/vbb/forumdisplay.php?f=237.



Про власть UPgrade и суперизобретение




Здравствуй, Журнал! Обращаюсь не к кому-то конкретно, а именно ко всему коллективу и даже в какой-то степени к сообществу журнала, включающему в себя не только авторов, редакторов, тестеров, художников, фотографов (никого не забыл?), но и читателей. Вы много говорите о том, что читатели влияют на то что вы пишете и даже пытаетесь сформировать более оперативную и эффективную обратную связь, но со стороны читателей хочу отметить, что и вы оказываете влияние на аудиторию. Я говорю не только об образовательном влиянии, но и о влиянии на мировоззрение читателей. Мировоззрение конечно по большей части айтишное, но, кстати, и не только: вы ведь не забыли, что Журнал уже стал культом, хотите вы этого или нет. То есть если говорить об успехе Журнала, как печатного издания, то успех состоялся. Но сейчас я не об этом. Сейчас я заговорю о том как Журнал может повлиять (и влияет) на IT индустрию. Российский рынок высоких технологий конечно далеко не самый большой, но изменения происходящие на нем не могут не учитываться производителями, а значит производители будут делать то, что рынок этот потребляет более активно и охотно. Это логика рыночных отношений: на чукотке легче толкнуть теплое одеяло, чем кондиционер. И тут уже начинают работать те самые пресловутые маркетологи: новое одеяло на 5% более шерстяное, а кондиционер в чуме — это очень продвинуто, красиво и модно. Меня расстраивает созерцательная позиция Рима. При всем моем уважении к мнению и таланту

этого, по всей видимости замечательного человека, поругаю его за пассивность. Нельзя доводить Журнал до состояния зеркала событий: вышла новая железка, ждем новую программу, фирма А продалась фирме Б, новую железку погоняли, оказалась ничего... Индустрия катится в глубокую... э-э-э, катится в общем. Компьютер превращается в бытовой прибор с неизвестной начинкой, некоторый производитель изменил номенклатуру своих процессоров до состояния полного непонимания, другой под шумок протолкнул 64 битные камни в народ раньше, чем все поняли для чего это надо, почти исчезли ЭЛТ мониторы (хотя и по сей день качество изображения у них лучше, чем у ЖК). Разве можно просто наблюдать, как примитивизируется компьютер и превращается в очередной прибор для домохозяйки вроде телевизора? Вас читают десятки тысяч людей. И именно эти тысячи людей покупают IT продукцию. Не только для себя, но и для десятков своих знакомых. Для сотен тысяч людей в России компьютер (монитор, колонки, крутую мышь) подобрал Журнал UPGRADE. Как вы напишете, так и будет. Образованный вами человек не победит покупать новый камень только из-за того, что у него цифра в названии больше и не купит колонки только из-за деревянного корпуса. Если вы хотите чтобы индустрия развивалась и сохранилась концепция PC (я имею в виду истинную открытость архитектуры), не смотрите на процесс со стороны. Участвуйте в нем. Больше эмоций и объективных доводов и люди вам поверят. И пойдут на компьютерный рынок.

Вот цепь которую я видел неоднократно: Журнал описал железку А, неделю ее нет на прилавках ("сегодня уже спрашивали, но нету"), в начале следующей недели она уже везде. Вы же не пишете просто: "это хорошо, а это плохо", всегда следует "потому что". И мы вам верим. Не отдавайте нас маркетологам. Вы в ответе за тех кого приручили.

Костенко Дмитрий

 Здравствуйте, Дмитрий. Вспомнилась мне по этому поводу распространенная метафора: дескать, СМИ – это четвертая власть. С чем, конечно, можно поспорить. Безусловно, массмедиа обладают возможностью формировать не только мнение, но и – в отдельных, особо запущенных случаях – мировоззрение людей (смайл). Влиятельность определяется доступностью и распространенностью источника информации, а также степенью доверия реципиента к оному. Плюс способом подачи этой самой информации. Как я себе думаю. Проецируем все вышесказанное на наше издание. Бесспорно, нам чрезвычайно приятно, что (внимание, цитата) "для сотен тысяч

Конвертация рукописей

Письма приводятся в том виде, в котором мы их получили на наш главный ящик, - то есть без исправлений орфографических, стилистических и пунктуационных ошибок. Символы цензуры: @#\$% заменяют ненормативную лексику, <...> - купюры, *** - прочие замены.

Ваш e-mail не указывается на страницах журнала, но если вы желаете, чтобы он был опубликован, - сообщайте об этом в письме. Авторам


всех опубликованных писем вручаются призы - MP3-флэш-плееры **Gembird Kolibri 121 (128 Mb)** от группы компаний **Gembird** (www.gembird.ru), специализирующейся на производстве и дистрибуции компьютерных аксессуаров и периферии, а также электронных компонентов и комплектующих.

Звоните, приезжайте. С уважением, всегда ваш, почтовый ящик upgrade@veneto.ru.

людей в России компьютер (монитор, колонки, крутую мышку) подобрал Журнал UPgrade. Как вы напишете, так и будет". Но мы все-таки больше рассчитываем на людей, способных анализировать потоки данных и мыслить самостоятельно (это, по-моему, как раз можно назвать айтишным образом мышления (смайл)). Вернее, даже, наверное, "рассчитываем" – немного не то слово. Пытаемся апеллировать к головному мозгу читателей (смайл). Вот, к примеру, эditorиалы "созерцательного и пассивного" Remo. Собственноглазно видела, какой резонанс они вызывают. Кто-то согласен, кто-то не согласен – позиции разные, но основ-

ная цель достигается: люди начинают задумываться о вещах, о которых он пишет. Главное слово здесь – "задумываться". Предлагаю вам воспринимать UPgrade как средство информации и пищу для размышлений, а не как прямое и безоговорочное руководство к действию. (Хотя времена меняются, и, может быть, когда-нибудь он в это самое руководство и превратится. Возможно, даже внезапно. – Прим. Remo.) В общем, декартова формула определения человека, на мой взгляд, по-прежнему актуальна. Cogito ergo sum. Мыслю, следовательно, существую. Овощей и без нас в России хватает.

P. S. А от маркетологов мы вас, к сожалению, спасти пока не сможем: отпугивающие свистки кончились (смайл). Но мы уже заказали новую партию!

 Здравствуйте, upgrade. Я читаю (очень выборочно) ваш журнал по семейным обстоятельствам – покупает его моя сильная половина. В отличие от него и доброй половины (смайл) ваших читателей мне у вас нравится далеко не все. Но это дело (и проблемы) моего вкуса! Честно говоря, побудило вас написать одно из последних SMS-голосований, а именно "Статьи какого автора журнала UPgrade вам нравятся больше

КАК ПОДПИСАТЬСЯ НА UPGRADE

- Заполните подписной купон на обороте и платежное поручение, зачеркнув календарные номера месяцев, в течение которых Вы хотите получать наш журнал.
- Перечислите деньги на наш расчетный счет через Сбербанк по приведенной квитанции или по форме ПД4.
- Отправьте подписной купон и копию квитанции об оплате по адресу: 129090, отдел подписки ООО "Пабблишинг Хаус Венето", Россия, г. Москва, а/я 10 или по факсу: (495) 684-5285, 681-7837 или по e-mail podpiska@veneto.ru.
- Если мы получили вашу заявку до 15 числа текущего месяца, то подписка начнется со следующего месяца.

Общая сумма платежа рассчитывается по схеме: стоимость подписки на один месяц умножается на количество месяцев, отмеченных Вами.

С 2006 г. в Москве журнал доставляется подписчикам курьером в офис или до почтового ящика на следующий день после выхода номера из типографии. Стоимость подписки для жителей **Москвы** - 176 рублей в месяц (включая НДС и стоимость доставки).

В регионы России журнал отправляется заказной бандеролью. Стоимость подписки для жителей **регионов** - 150 рублей в месяц (включая НДС и стоимость доставки).

Извещение

ООО "Пабблишинг Хаус Венето"
(наименование получателя платежа)
7702333042 / 770201001 № 40702810538180130521
(ИНН / КПП) (номер счета получателя платежа)
в Вернадском отделении Сбербанка России 7970
(наименование банка получателя платежа)
БИК 044525225 № 30101810400000000225
(номер кор./сч. банка получателя платежа)
Подписка на журнал UPgrade по месяцам:
(наименование платежа)
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 200__ год
куда _____
(почтовый индекс, адрес)
кому _____
(фамилия, инициалы)
Стоимость подписки (включая НДС) _____ руб.

Кассир

ООО "Пабблишинг Хаус Венето"
(наименование получателя платежа)
7702333042 / 770201001 № 40702810538180130521
(ИНН / КПП) (номер счета получателя платежа)
в Вернадском отделении Сбербанка России 7970
(наименование банка получателя платежа)
БИК 044525225 № 30101810400000000225
(номер кор./сч. банка получателя платежа)
Подписка на журнал UPgrade по месяцам:
(наименование платежа)
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 200__ год
куда _____
(почтовый индекс, адрес)
кому _____
(фамилия, инициалы)
Стоимость подписки (включая НДС) _____ руб.

Квитанция

Кассир

всего?" Понятно, конечно, что все эти голосования – лишь попытка провести маркетинговые исследования. Но, уважаемые, если уж вы пользуетесь методами "вражеских" вам идеологий (в вашем журнале маркетологов не пинает только ленивый), так делайте это корректно!!!

О чем думал человек, составлявший вопрос про авторов мне не понятно – но вы получили результат, которым совершенно не сможете воспользоваться, разве что действительно повысить сотрудникам зарплату! Почему? Ну как можно сравнить editorial, тесты "железа", обзоры софта и т.п. Это типа "выберите что лучше: банан, мотоцикл или память DDR2 фирмы ****".

Почему нельзя было провести голосования по темам (железо, софт, новости, ликбез, техподдержка и, не смеяйтесь, ответы на письма читателей – привет Янкиной – и т.п. – продолжите сами)??? Так вы хотя бы получили (пусть не репрезентативные, но!) предпочтения вашей читательской аудитории, если уж для вас это так важно. А сравнивать опусы (в хорошем смысле) Рето с остальными статьями вообще

неправильно – у него и тема свободная, и цели иные, чем у остальных авторов! Он, так сказать, – вне конкурса.

Успехов вам, уважаемые, и пожеланий ТАК больше не лажаться!

С уважением, **e-design**



Добрый день, e-design.

Да уж, у нас, вон, даже читатели маркетологов пинают, это вы правы.

ИМНО, любимый автор и любимая рубрика – это несколько разные вещи. Я понимаю, что вы имели в виду сравнение не рубрик как таковых, а текстов внутри определенной рубрики. В целом мысль здравая, и мы над ней обязательно подумаем. Но нам, ко всему прочему, еще и общая статистика важна. Должны же мы знать, чей слог улаживает взор и слух, а кому, напротив, стило в руки ни под каким предлогом не давать! Чтоб, опять же, публике хорошо было. Вот сведения разными способами и собираем.

Привет и вам от Янкиной, кстати.



Здравствуй коллектив любимого журнала! Хвалить вас не буду – сами все знаете. А вот спасибо пожалуй скажу: помогли

и компьютер собрать и фотик вы брать – всем очень доволен. Да и вообще множество полезной информации каждую неделю не дает засохнуть мозгу... Давно хотел написать, но вот только собрался. И вот по какому поводу. Вычитал у вас о том, что сотрудники компании IBM как только им взбредет в голову здравая мысль по оптимизации чего либо или там по поводу нового суперизобретения бегут к своему начальству, выкладывают свои мысли в более-менее внятной форме и получают за это денежное вознаграждение, уважение и полное моральное удовлетворение. А как поступать надо у нас в приступах внезапного осинения? С кем делиться? Вот меня недавно посетила на мой взгляд очень неплохая мысль (на мой взгляд): а что если совместить экран для проектора с эээ... как-то это называется правильно, короче шторами. Ведь основные проблемы при использовании проектора в домашних условиях – это солнечный свет и проблема поиска свободной стены куда можно повесить экран без ущерба для полочек и художественных шедевров в рамочках. Когда идет фильм – окно не нужно, мешает,

когда фильм не идет – поднимаем экран и любимся птичками. По моему очень удобно. Исполнение? думаю в этом нет особых сложностей – главное задаться целью: по периметру рама, устраняющая щели и задняя светонепропускающая поверхность экрана. Далее можно додумать взявшись за дело...

И вот куда мне теперь деть мое суперизобретение? (смайл) <....> Надеюсь на понимание и жду свежего номера. Жму руку.

Корчагин Павел



Ой, да и на здоровье, Павел (смайл).

Вот я думаю, где у вас опечатка в слове "осинение"... Если приступы внезапного посинения, значит, у вас с суставами что-то или воздуха не хватает. То есть однозначно к доктору. А если приступы осинения, то вы обратились по адресу, нам пишите, мы патентовать будем, а потом производственникам продавать. Так что, Павел, ждем от вас еще более смелых идей и новаторских решений.

А вообще – тема. Просто, удобно и практично. Молодец. **UP**

Лала Лалалаева

yankee@veneto.ru

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т. ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

“ _____ ” _____ 200 _____ г. _____
(подпись плательщика)

Информация о плательщике

_____ (Ф. И. О., адрес плательщика)

_____ (ИНН)

№ _____ (номер лицевого счета (код) плательщика)

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т. ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

“ _____ ” _____ 200 _____ г. _____
(подпись плательщика)

Информация о плательщике

_____ (Ф. И. О., адрес плательщика)

_____ (ИНН)

№ _____ (номер лицевого счета (код) плательщика)

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Возраст _____

Ф. И. О. _____

Область / край _____

Индекс _____

улица _____

Город _____

код (домофон) _____

кв. _____

Дом _____

Телефон (код города) _____

подъезд _____

самые новые
и популярные игры

чемпионаты
по различным играм

мощные современные
компьютеры

скоростной
интернет

низкие
цены

огромный выбор
напитков и блюд

дружественная
атмосфера

игровые приставки

уютный бар

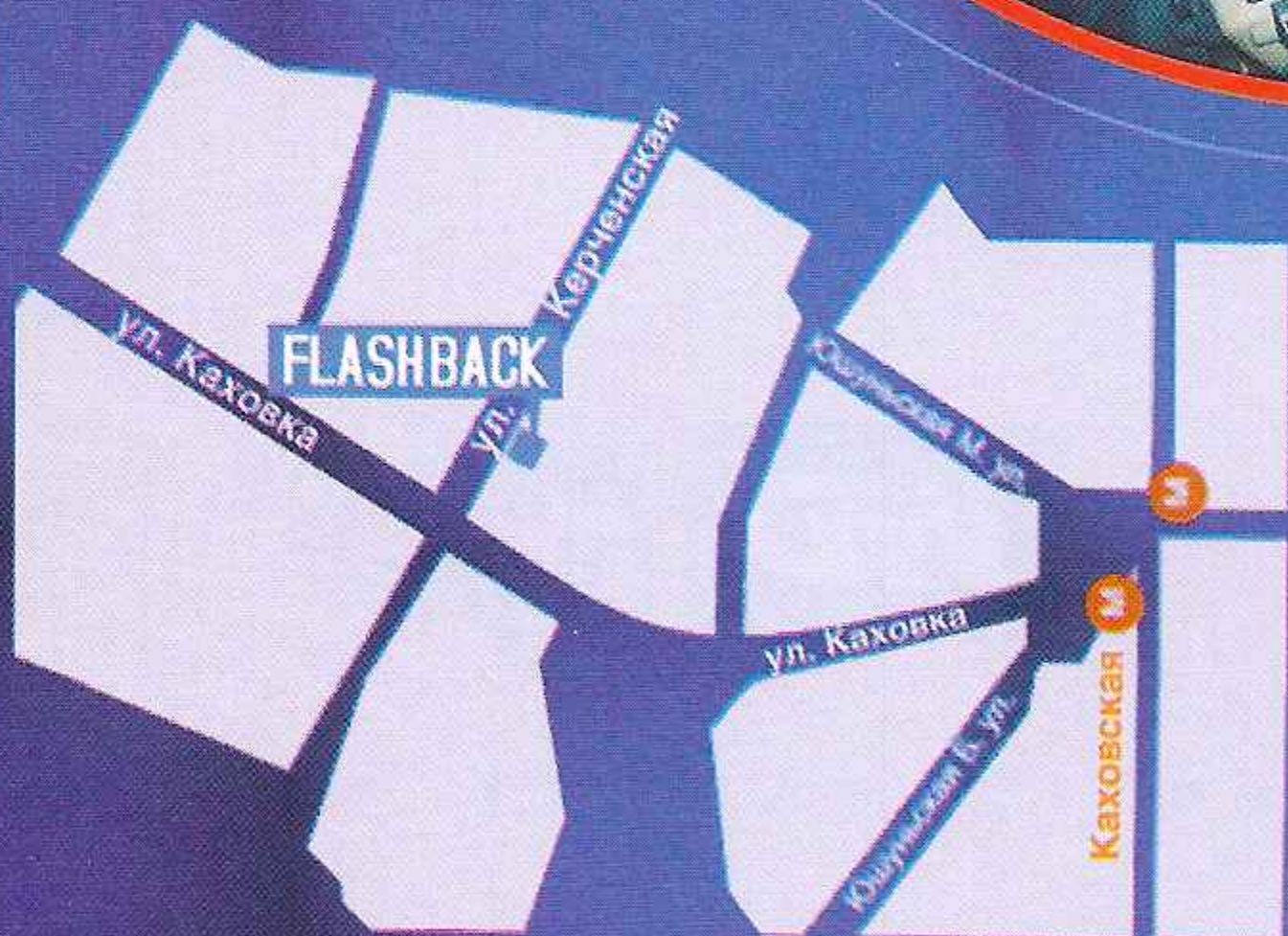
бильярд

Самое
СТИЛЬНОЕ
и уютное
МЕСТО В СТОЛИЦЕ

интернет-клуб

FLASHBACK

www.flash-back.ru



Флэшбэк-1

ул. Керченская, д. 1Б, т. 510-1011



Флэшбэк-2

Ясный проезд, д. 26, к. 2, т. 785-8501

МЕСТА НА ЖЁСТКОМ ДИСКЕ НИКОГДА
НЕ БЫВАЕТ
СЛИШКОМ МНОГО



Музыка Фото Видео Игры

Жёсткие диски WD справятся с любой из этих задач.

Сколько поместится на ёмком жестком диске WD?

| | 320 ГБ | 500 ГБ |
|---------------------|--------|--------|
| Цифровых фотографий | 6400 | 10000 |
| Цифровой музыки | 128 ч. | 200 ч. |
| Видеоматериалов | 13 ч. | 20 ч. |
| Современных игр | 26 | 46 |
| Программ | 32 | 50 |
| Общая ёмкость | 318 ГБ | 498 ГБ |



WD NetCenter™



WD Caviar



PUT YOUR LIFE ON IT.™

Подробная информация о жестких дисках WD и корпорации Western Digital находится на официальном сайте www.wdc.com
Внешние накопители на жестких дисках подлежат обязательной сертификации.
Выдан сертификат соответствия РОСС US.ME91.B00563