

UP GRADE #04 SPECIAL

АПРЕЛЬ 2010

www.upspecial.ru

Все снято!

ВЫБОР
HD-ВИДЕОКАМЕРЫ
**СЕКРЕТЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
ВИДЕОСЪЕМКИ**
КАК СНИМАЮТ
КИНО В 3D
СМОТРИМ
3D-ВИДЕО ДОМА



Новые цифровые камеры

CANON 550D,
SONY ALPHA COMPACT,
PENTAX W90,
OLYMPUS PEN E-PL1:
**ОНИ ВАМ ОПРЕДЕЛЕННО
ПОНРАВЯТСЯ**

Mobile World Congress 2010

WINDOWS PHONE 7,
SYMBIAN 3 И 4,
MEEGO, BADA:
**СИСТЕМЫ, КОТОРЫЕ
ЗАСТАВЯТ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО
СОДРОГНУТЬСЯ**

Системный софт для смартфонов

КАК СДЕЛАТЬ
IPHONE И ANDROID
**УМНЕЕ, ЧЕМ ИХ
ЗАДУМАЛИ**

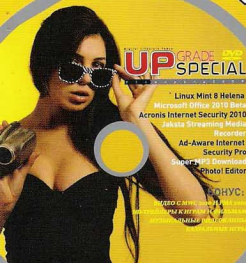
Что будет с торрентами?

TORRENTS.RU ЕЩЕ НЕ УМЕР,
НО ДЕЛО ЕГО УЖЕ ЖИВЕТ!

PLUS

**Linux Mint
MSI Fusion**
Высоко-технологичное оружие
**Новые ноутбуки
Заточка
компьютера под
видеосмотр**

ДВУХСЛОЙНЫЙ DVD - ВНУТРИ!



UP GRADE #04 SPECIAL

Linux Mint 8 Helena
Acronis Internet Security 2010
Jabata Streaming Media Recorder
Ad-Aware Internet Security Pro
Содержит также материалы от
Специального Редактора

Содержит материалы от
Специального Редактора

ISSN 1729-438X



9 771729 438009

HELLOWORLD

- 8 Новинки World Mobile Congress 2010
- 16 Цифровые камеры с PMA Expo
- 22 Добро пожаловать в третье измерение!
- 28 Правообладатели против Torrents.ru

TESTLAB

32 Свежее железо

Samsung Wave S8500, iLet Mini HAL, Onkyo DE411,

LG GW990, Toshiba TG02, Acer neoTouch P400,

Shuttle XS35, Sonim XP2 Spirit, Pentax X90

36 Ноутбук Acer Aspire 1410

39 Материнская плата MSI Big Bang Fuzion

42 Ноутбук Samsung NP-R780-JS02

44 Медиацентр Meijin E5400 Blu-Ray

45 Мышь Logitech Bluetooth M555b

46 Камеры в смартфонах

COVER STORY

Все снято!

- 48 Секреты профессиональной видеосъемки
- 56 Современные камеры, снимающие в Full HD
- 60 Трехмерная истерия
- 66 Как снимают кино в 3D
- 72 Домашнее 3D

SOFT-O-RAMA

78 Все ближе к Windows

Операционная система Linux Mint

84 Новое в Microsoft Office 2010

Excel 2010 – без лишних телодвижений

86 Защита на другом уровне

Acronis Internet Security 2010

88 Полезный софт

Мультиформатная читалка, деактиватор блокиров, суперлончер, аниматор изображений и другие программы

92 Запретный плод

Системные утилиты для iPhone

98 Я – робот (и нет у меня сердца)

Первоочередной софт для Android

100 Выжать все!

Настройка и эффективное использование KMPlayer

BUYER'S HELL

108 Штиль

Оптимальные конфигурации компьютеров для работы и игр

PLAYSPACE

110 Mass Effect 2 и другие игры месяца

114 8 фильмов апреля

116 Новая музыка

118 Письма

редакция

Главный редактор
Руслан Шебуков chief@veneto.ru

Редактор hardware
Геннадий Бойко gene@veneto.ru

Редактор software
Сергей Трошин stn@veneto.ru

Литературный редактор
Лена Фролова

тестирование

Менеджер тестовой лаборатории
Александр Минаев testlab@veneto.ru

оформление

Дизайн и верстка
Илья Викторов mail@diliago.ru
Лена Краснова krasnova@veneto.ru

Иллюстрации в номере
Лена Краснова

Фото на обложке
Лена Краснова

Модель Евгения Неронская

Шрифты
Илья Викторов

реклама

Начальник отдела рекламы
Владимир Сливко slivko@veneto.ru

Отдел рекламы
Павел Виноградов pashock@veneto.ru
Алексей Струк struk@veneto.ru
Татьяна Бичугова bichugova@veneto.ru
тел. (495) 681-7445

PR-менеджер
Анна Шургина shurigina@veneto.ru

подписка

Валентина Гурбанова rodpska@veneto.ru
тел. (495) 681-7837

распространение

Директор по распространению
Ирина Агронова agronova@veneto.ru
тел. (495) 681-7837, 684-5285

ООО "Плавинг Хаус ВЕНЕТО"

Генеральный директор
Олег Иванов

Исполнительный директор
Инна Коробова

офис

Адрес редакции
129090, г. Москва
ул. Гиляровского, д. 10, стр. 1
upspecial@veneto.ru
тел. (495) 681-1684

типография

Издание отпечатано
340 "Амаз-Пресс"
Москва, Столярный пер., д. 3
тел. (495) 781-1990, 781-1999

Тираж 125 000 экз.

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

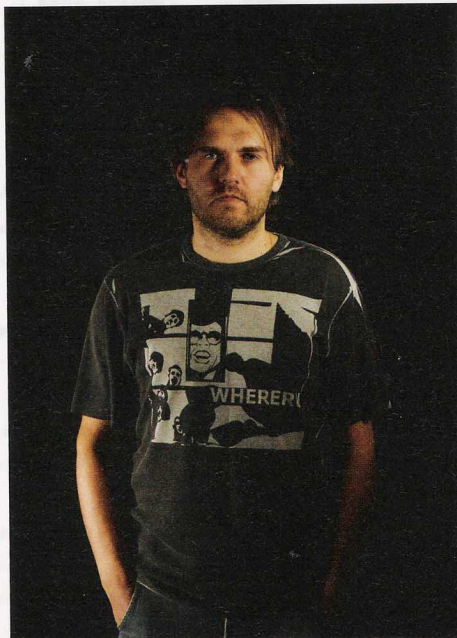
Журнал "UP Special" (Агрегат Специальный) зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия (свидетельство ПИ №ФС77-26535 от 07 декабря 2006 г.)

Вы можете подписаться на UP Special в любом почтовом отделении.

Подписные индексы журнала в почтовых каталогах:

"Поспечать" – 83217
"Почта России" – 10832
"Пресса России" – 11824

© 2003–2010 UP Special



ОБ ИНДИВИДУАЛИСТАХ И КОЛЛЕКТИВИСТАХ

Одна за другой нам показали свои новинки Apple и Microsoft – iPad и Windows Phone 7. И знаете, что я скажу? Это совершенно разные устройства, и не только по размеру и функциональности – они предназначены для совершенно разных по типу людей.

Apple iPad – это такой гаджет для индивидуалистов. Нет, конечно, там есть интернет, электронная почта с "Фейсбуком" и "Одноклассниками" – все понятно. Но основная его функция – развлекать человека, предоставляя ему тот контент, который сам обладатель iPad себе выберет. Электронные книги, подписки на журналы и газеты, музыка и сериалы – все это каждый выбирает себе сам, это глубоко личные предпочтения, которые объединяются одним емким выражением: "О вкусах не спорят". И все это доставляется прямо сюда, тебе в гаджет. Никуда не нужно ходить, никого не нужно ни о чем просить, заказывать, куда-то звонить и что-то требовать. Ты молча, в удобное для тебя время и в удобном месте получаешь исключительно то, что нужно именно тебе и в удобной для тебя форме. Рай для индивидуалистов.

He to Windows Phone 7 Series. В самую его основу положена мысль, что человек

– существо коллективное, если не сказать, стадное. Как только ты включаешь смартфон на WP7, сразу же окунаешься в жизнь других людей: видишь их новые фотографии, читаешь их твиты и записи их блогов, можешь поиграть с ними в многопользовательские игры или коллективно поработать над документами. И, конечно же, сам можешь поделиться с ними своими горестями и радостями, картинками, видеоклипами и музыкой. Для личной жизни времени просто не остается.

Так что соображайте побыстрее, кто вы такой, а то скоро весь мир разделится на две части, и тогда уже думать будет поздно. А я лично для себя эту проблему уже решил.

У меня и блого-то нету.

руслан шебуков upspecial.blogspot.com

НА ДИСКЕ:

ПРОГРАММЫ НОМЕРА

Linux Mint 8 Helena Free (eng)

LINUX

СОФТ-ЭКСПРЕСС

Acronis Internet Security 2010 Trial (eng)
Jaksta Streaming Media Recorder Demo (eng)

ОФИС

Бета-версия пакета Microsoft Office
Профессиональный 2010

ПОЛЕЗНЫЕ УТИЛИТЫ

1by1 1.68 Free (Eng)
STDU Viewer 1.5.382 Free (Eng)
RansomHide 0.2.27 Free (Rus)
TurboLaunch 5.1.2 Shareware (Eng)
Сумма прописью 2.0 Free (Rus)
Tales Animator 2.0 Free (Eng)
Pistonsoft MP3 Audio Recorder 1.10.10.33 Trial (Eng)
Holomatrix 1.0 Trial (Eng)
Super MP3 Download 3.3.2.8 Demo (Eng)
Photo! Editor 1.1 Free (Rus)
Caribbean Islands 3D Screensaver Trial (Eng)

ПРОГРАММЫ

ГРАФИКА

ACDSee Pro 3.0 Build 387 Trial (eng)
ACDSee Photo Manager 11.0 Build 113 Trial (eng)
ACDSee Photo Editor 2008 5.0.286
Picasa Photo Organizer 3.6.0 Build 105.41 Free (eng)
XnView 1.97.2 Free (eng)
Firegraphic 10.5.10505 Trial (eng)
Paint.NET 3.53.3690.27077 Free (eng)

ИНТЕРНЕТ

БРАУЗЕРЫ И РАСШИРЕНИЯ
Google Chrome 5.0.335.1 Dev / 4.0.249.89 Stable Free (eng)
ChromePlus 1.3.7.0 Free (eng)
Firefox 3.7 Alpha 2 / 3.6 Free (rus)
Opera Web Browser 10.50 Build 3296 Final Free (rus)
Internet Explorer 8 8.0 Final For Windows XP / Vista / Win 7 Free (rus)
C-Kiosk #1 Anonymous Browser 1.0.0.1 Free (eng)
AM-DeadLink 4.1 Beta 1 / 4.0 Free (eng)

ВЕБ-ДИЗАЙН

AceHTML 11 Free (eng)
Amaya 11.3.1 Free (eng)
XStandard Lite Free (eng)
Evrsoft First Page 2006 3.0 Free (eng)
KompoZer 0.8b3 / 0.7.10 Free (eng)
NVU 1.0 Free (rus)
SeaMonkey 2.0.3 Final Free (rus)

ЗАГРУЗКА ФАЙЛОВ

Download Master 5.5.15.1179 Free (rus)
FlashGet 3.3.0.1092 Trial (eng)
FlashFXP 3.8 Beta (3.7.9 Build 1343) / 3.6.0.1240 Trial (eng)
Offline Explorer Enterprise 5.8.3158 Trial (eng)
Rapidshare Auto Downloader 3.8.2 Free (eng)
µTorrent 2.1 Build 18304 Alpha / 2.0 Build 18296 Stable Free (eng)

ЭЛЕКТРОННАЯ ПОЧТА

Mozilla Thunderbird 3.1 Alpha 1 "Lanikai" / 3.0.1 Free (eng)
The Bat! Professional Edition 4.2.23 Trial (rus)

ИНТЕРНЕТ-ПЕЙДЖЕРЫ

Mail.Ru Аренд 5.6 Build 3278 Free (Rus)
QIP Infium 2.0 Build 9032 RC4 Free (rus)
Pidgin 2.6.6 Free (rus)
ICQ 7.0 Build 1211 / Lite Free (rus)
Miranda IM 0.9.0 Build 6 Alpha / 0.8.15 Free (rus)

ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ

Skype 4.2.0.152 Free (rus)
X-Lite 4.0 beta / 3.0 Free (rus)
Gizmo for Windows 4.0.5.400 Trial (eng)
Sippoint Mini 1.0.1.124 beta Free (rus)

ИНТЕРНЕТ-УТИЛИТЫ

Java Runtime Environment 6 Update 18 Free (eng)
Adobe Shockwave Player 11.5.6.606 Free (eng)
Adobe Flash Player 10.1.51.95 Beta 3 / 10.0.45.2 Free (eng)
FeedDemon 3.1.0.20 Free (eng)

МУЛЬТИМЕДИЯ

КОДЕКИ

XPD Codec Pack 2.5.1 Free (eng)
Windows 7 Codec Pack 2.3.0 Free (eng)
K-Lite Mega Codec Pack Update 5.7.5 Build

20100222 / 5.7.0 Free (eng)
Vista Codec Package 5.6.2 Free (eng)
FFDShow MPEG-4 Video Decoder 2010-03-03 Rev3301 Free (eng)
DivX Pro for Windows (incl. DivX Player) 7.2.2 Shareware (eng)

РЕДАКТИРОВАНИЕ И ОБРАБОТКА

Google SketchUp 7.1.6860 Free (eng)
VirtualDub 1.9.8 Build 32706 Stable Free (eng)
Auto Gordian Knot 2.55 Free (eng)
All Media Fixer 9.13 Trial (eng)
ASF-AVI-RM-WMV Repair 1.82 Trial (eng)

ПРОИГРЫВАТЕЛИ

VLC media player 1.0.5 Goldeneye Free (rus)
Media Player Classic - Home Cinema 1.3.1249.0 Free (eng)
Media Player Classic 6.4.9.1 revision 89 Portable Free (eng)
BS.Player 251.1022 Free (eng)
Winamp 5 Full 5.572 Build 2830 Free (eng)
Cyberlink PowerDVD 9.0.2227 Trial (eng)
Corel WinDVD Pro 2010 10.0.5.361 Trial (eng)
KMPlayer 2.9.4.1436 Beta 1 Free (eng)
Crystal Player Pro 1.98 Shareware (eng)
DVD X Player Professional 5.3 Trial (eng)
QuickTime 7.6.5.1327.80 Free (eng)
iTunes 9.0.3.15 Free (eng)
RealPlayer 11.1.3 Build 6.0.14.955 Free (eng)
Real Alternative 2.0.2 Free (eng)
Windows Media Player 11.5.0.2919.6304 Rus

УТИЛИТЫ И КОНВЕРТЕРЫ

AnyDVD 6.6.2.4 Trial (eng)
Exact Audio Copy 0.99 Prebeta 5 Free (eng)
CloneDVD 4.5.0.0 Trial (eng)
iPod Access 4.4 Demo (eng)
Total Recorder Pro 8.0 Build 3844 Demo (eng)
Movavi Видео Конвертер 9.1 Trial (rus)
Audio Sliders 4.2 Free (rus)

РЕДАКТОРЫ И УТИЛИТЫ

OpenOffice.org 3.2.0 Final Free (rus)
Adobe Reader 9.3.1 Free (rus/eng)
DjView 4.5 Free (eng)
Texter 2.16 build 524 Free (rus)
Punto Switcher 3.1.1 Build 72 XP/Vista / 3.1 beta 2 Win 7 Free (rus)

ОФИС

HELLOWORLD

newswriters *александр мицаев, арсений жирный, ольга карпова, макс еховский*



СМАРТФОНЫ ПРАВЯТ МИРОМ!

Новинки World Mobile Congress 2010

НЫНЕШНИЙ WORLD MOBILE CONGRESS 2010, ПРОШЕДШИЙ С 15 ПО 18 ФЕВРАЛЯ В БАРСЕЛОНЕ, ПРИНЕС МНОГО НЕОЖИДАННЫХ НОВОСТЕЙ, КОТОРЫЕ НЕПОСРЕДСТВЕННО КАСАЮТСЯ БУДУЩЕГО МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ – САМОГО БЫСТРОРАЗВИВАЮЩЕГОСЯ И ПЕРСПЕКТИВНОГО РЫНКА ДЛЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ЖЕЛЕЗА И СОФТА. ДА И ДЛЯ НАС С ВАМИ, ЕСЛИ МЫ ХОТИМ ОСТАВАТЬСЯ НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ.

Когда видишь все это великолепие, которое нам обещают мобильники будущего, даже самые последние модели, только-только протестированные в нашей редакции, кажутся уже безнадежно устаревшими. Мы буквально на днях изучали возможности Google Nexus One и HTC HD2 и по-прежнему считаем их самыми современными, самыми передовыми смартфонами, доступными на сегодняшнем рынке, но здесь, на World Mobile Congress 2010, это вчерашний день, о котором уже никто не вспоминает.

Кто же был хит-мейкерами этой выставки? Прежде всего это известные компании: Microsoft, Nokia, Samsung, HTC и Garmin-ASUS. Но было и несколько неожиданных и интересных моментов, о которых и предположить было невозможно.

WINDOWS PHONE 7 SERIES

Microsoft устроила в первый же день конгресса сногшибательную презентацию новой системы, которая по своей революционности вполне может потягаться с Apple iPhone и даже iPad.

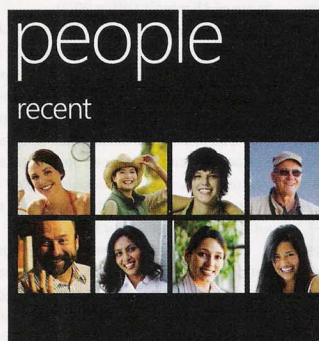
Новая концепция Microsoft Windows Phone 7 Series – это не просто следующая версия Windows Mobile. Это совершенно иной подход к идеологии

мобильных устройств. Телефоны Windows Phone 7 предназначены, прежде всего, для социально активных людей – тех, кто жить не может без общения в социальных сетях, активно пользуется сервисами Windows Live, коллективно работает с документами и играет в онлайн-овые многопользовательские игры. Если вы по своей природе индивидуалист и не любите всего этого, то вам, наверное, такая концепция не понравится, но тут уж мы ничего не можем поделать.

Итак, что нового нам предлагает Microsoft?

Начнем с того, что Windows Phone 7 Series – это совершенно иная система, не имеющая практически ничего общего с Windows Mobile. Интерфейс, код, способы управления, идеология, название – все иное. Пока нельзя сказать, что она однозначно лучше или удобнее iPhone или Android, но совершенно точно – она другая.

Интерфейс Windows Phone 7 перестал быть полупрозрачным и псевдообъемным, он стал плоским и квадратным. Весь экран поделен на прямоугольные зоны, в которых вместо иконок – квадратики с надписями и изображениями. Конечно, все крайне пальцеориентировано и мультитачно, в соответствии с духом времени (наконец-то). Никаких стилусов, микроскопических крестиков выхода из программы





и глазолающих надписей. В результате интерфейс выглядит очень современным, необычным и стильным. После него экран iPhone кажется довольно хаотичным и немного устаревшим.

Конечно, как уже много и везде говорилось, идеологически он похож на интерфейс плейеров Microsoft Zune, но модернизирован и улучшен. Элементы экрана динамичны и интуитивно понятны: они открываются, увеличиваются и уменьшаются, перетекают один в другой и автоматически анимированы.

Кроме обычных для всех телефонов отображений полученных (или пропущенных) звонков, SMS и e-mail, которые здесь называются зонами Phone, Text и Outlook, на начальном экране Windows Phone 7 можно увидеть новые зоны: People, Pictures, Games и Me.

Зона People представляет собой микрогалерею картинок, которым соответствуют контакты из вашей записной книжки. Но это не простая книжка – она включает в себя, помимо обычных телефонов и адресов e-mail, также профили Windows Live и Facebook (в будущем планируется подключение профилей из других, дружественных Microsoft, источников). Таким образом, картинки контактов, подобно тому, как это реализовано в Android, подкачиваются в тот момент, когда юзер сменяет свой юзерпик в Windows Live или Facebook. Соответственно, из этой зоны можно легко попадать на свою страницу социальной сети и читать новые сообщения в лентах ваших френдов.

Зона Pictures точно так же анимирована в реальном времени – вы просто указываете, из каких именно источников должны поступать туда фотографии, и как только в галерее появляются новые картинки, вы тут же об этом узнаете, получая соответствующее уведомление, после чего можете их посмотреть на экране своего мобильника.

Зона Games представляет собой первый официальный игровой сервис Xbox LIVE, включающий в себя как игры, так и возможность видеть аватар

и профиль других игроков, равно как и список их достижений. То есть из этой зоны вы попадаете в раздел многопользовательских онлайн-игр.

Зона Me – это сведения о вас, собранные в одном месте, чтобы вы всегда помнили, как вас зовут и в каких сетях вы прописаны.

Из стартового экрана можно перемещаться и на другие экраны: Music + Video, Office и Marketplace.

Зона Music + Video похожа одновременно на Windows Media Center и iTunes, в ней можно слушать записанные на смартфон музыкальные композиции и смотреть фильмы, сериалы и видеоклипы. Там же есть возможность подключиться к сервису Zune Social, где находится некая социальная сеть на музыкальные темы.

Office позволяет просматривать и редактировать документы MS Office, в том числе сохраненные на серверах Windows Live – аналог Google Documents, но со своей базой многолетних наработок MS Office. Будет обеспечена полная интеграция с грядущей версией Microsoft Office 2010.

Из Marketplace, как и в iPhone и Android, вы сможете скачивать – как платно, так и бесплатно – приложения для своего коммуникатора. Все основные программы, уже вшитые в систему, выглядят по-новому и работают по-новому. Internet Explorer стал быстрым, многоэкранным и мультитачным. Outlook выглядит теперь гораздо лучше и современнее. Есть и аналог Google Maps – Bing maps, обладающий схожими функциями и так же глубоко интегрированный в систему.

Теперь о совместимости с прошлыми версиями Windows Mobile. Несмотря на устойчивые слухи о том, что она будет, ее все-таки не будет. Так что вам придется заново покупать все ваши любимые приложения. Причем покупать в Marketplace, и только там. По крайней мере, так хочет Microsoft.

Как же обстоят дела с мультитачностью, о которой так много говорили в связи с выходом этой операционной системы? На презентации об этом не



Documents

- + New Document
- Half Yearly Sales
- Budget Details
- Marketing Plan
- Car Loan
- Project Expenses

SharePoint

- Download
- Introduction
- Product Info
- Product Launch
- Proposal
- Budget Details
- + New Link
- Presentations
Document Library
<http://corporatepages/presentation>
- Tag Team Site
SharePoint Site
<http://adatumr/tagteam>
- Specifications
Document Library
<http://sharepoint/sites/specific>

было сказано ни слова, но, отвечая на вопросы журналистов, Джо Бельфоре, презентовавший Windows Phone 7 вместе со Стивом Балмером, сказал: “Да, Windows Phone 7 Series – это современная многозадачная операционная система, которую можно использовать для разных целей. Если вы слушаете музыку, вы можете одновременно бродить по интернету – все будет воспроизводиться гладко и без всяких тормозов, и одновременно в фоновом режиме вы сможете получать почту”. Звучит как мультизадачная система, не так ли? На самом деле все не так просто. Но об этом позже, не в этой новости.

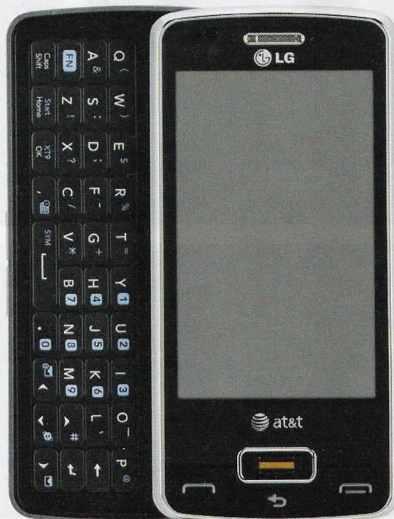
Теперь об отношении Microsoft к партнерам по бизнесу. Они будут более строгими и разборчивыми. Сегодня авторизованными партнерами названы лишь несколько компаний: Qualcomm (на процессорах которой будут работать коммуникаторы), LG, Samsung, HTC, Sony Ericsson, HP, Dell, Garmin-ASUS и Toshiba. Никаких китайских ноунеймов. Никаких сторонних оболочек – все драйверы и прошивки будут выпускаться и обновляться только с телефона, через серверы Microsoft. И никакой самостоятельности в области модернизации Windows Phone со стороны партнеров: это Windows Phone, ребята, вы только делаете для него железо.

Первые устройства Windows Phone 7 ожидаются не раньше сентября, так что у нас еще есть минимум полгода новых шокирующих подробностей об этой системе, которые, возможно, обновят или опровергнут факты, изложенные выше. И уже известен первый производитель, чей прототип был показан журналистам всего через несколько дней после окончания выставки: это будет LG со своим QWERTY-смартфоном, жутко смахивающим на Motorola Droid.

Не исключено также, что Microsoft выпустит Windows Phone под своим брендом. Слухи об этом ходили еще на выставке и подтвердились из источников, близким к производству другого компаньона

Microsoft – тайваньского ASUSTeK. Через несколько дней после анонса Windows Phone 7 Series аналитик Northeast Securities Ашук Кумар сообщил ресурсу TheStreet.com, что ему стало известно о планах выхода Windows Phone под брендом Microsoft, который будет изготавливаться на фабриках тайваньского производителя ASUSTeK. Вероятнее всего, смартфон выйдет в конце года, под Рождество, но, возможно также, что и в начале 2011.

Это вполне ожидаемый ход: Microsoft пошла по стопам Apple и Google и разместила заказ у надежного и опытного производителя железа, поскольку это – наиболее быстрый и эффективный способ выйти на рынок смартфонов под своим брендом. Успех этих



компаний, ранее никогда не выпускавших мобильные телефоны, в одночасье ставшие супермодными, видимо, вдохновил Microsoft на этот шаг. Однако такое решение может и сослужить плохую службу Microsoft, если продажи Windows Phone будут мешать HTC и Samsung – основным партнерам редмондского гиганта, которые также планируют заработать на Windows Phone. Впрочем, Google поступил так же, а желающих выпустить свои телефоны на Android все прибавляется.

Наконец, последняя на сегодня новость о Windows Phone 7 Series. “Ни одно существующее устройство не сможет быть проапгрейженом до Windows Phone 7”, – заявила официальный представитель Microsoft в Азии Наташа Кван. Она также сказала, что Microsoft предъявляет определенные, очень строгие требования к устройствам, на которые будет устанавливаться новая система, и даже несмотря на то что многие существующие модели (такие, например, как HTC HD2) вполне подходят по спецификациям, политика Microsoft будет неизменно строгой.

ТРИ ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ NOKIA

Финская компания Nokia, дела которой, несмотря на мрачные прогнозы аналитиков, как оказалось, идут по-прежнему неплохо, презентовала на MWC 2010 две новых ОС: Symbian^3 для смартфонов и MeeGo – для более крупных мобильных гаджетов. Практически одновременно с этим стало известно и о следующей версии Symbian под кодовым названием ^4.

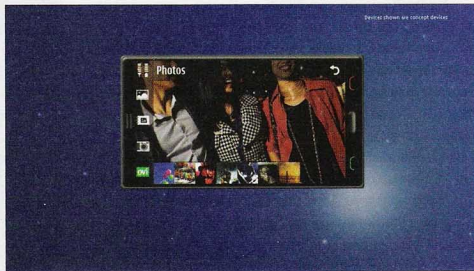
Symbian^3 (на самом деле это Symbian как бы в третьей степени или в кубе) – это новая инкарнация

хорошо знакомой системы, которая используется во всех смартфонах Nokia. Она будет устанавливаться в смартфоны Nokia и других производителей (лицензия для которых будет совершенно бесплатной) начиная с третьего квартала 2010 года и включает в себя следующие нововведения:

- /// поддержка HDMI-выхода на телевизор (и, соответственно, HD-видео 1080p);
- /// поддержка полноценных мультитач-дисплеев;
- /// настоящая многозадачность с улучшенным перераспределением памяти для одновременно запущенных программ;
- /// кастомизируемый домашний экран с подгружаемыми виджетами;
- /// интеграция с онлайн-музыкальным магазином Ovi с сервисом распознавания мелодий;
- /// новая 2D/3D-архитектура для игр, основанная на OpenGL;
- /// поддержка 4G-сетей с автоматическим переключением между Wi-Fi и сотовыми сетями.

Посмотреть на систему в действии можно на видео на нашем диске.

Следующая система, Symbian^4, будет устанавливаться в смартфонах Nokia и их стратегических партнеров в 2011 году. Два видеоролика, демонстрирующие ее возможности, уже проникли в Сеть (и на наш диск тоже), возможно, что и с санкции самой Nokia. О грядущей системе мало что известно, кроме того, что представлено на видео. Молчат и официальные представители, и неофициальные источники – видимо, спецификации системы пока еще далеки от утверждения. Но один факт все же стал достоянием широкой общественности.



Новая система будет написана с нуля и на другом языке программирования. Программы, написанные под существующие версии Symbian, будут несовместимы с Symbian^4. Однако Symbian^3 будет поддерживать и старые программы, и новый софт для Symbian^4, а возможно, и приложения под MeeGo.

MeeGo – продукт сотрудничества Nokia и Intel, дитя двух Linux-осей: Moblin и Maemo. MeeGo (или “Моя пошла”) предназначена не для чукотских навигационных устройств, как можно было бы подумать, а для мобильных устройств, работающих на платформах Intel: нетбуков, планшетов, медиафонов, карманных компьютеров, а также телевизоров и автомобильных информационных устройств. То есть все-таки для чукотских навигаторов тоже.

Этот анонс подтверждает, хотя и косвенно, то, что Nokia в этом году будет усиленно работать не только над мобильными телефонами и смартфонами, но и над прочими компьютеризованными девайсами. А это значит, что уже до конца этого года мы увидим как минимум несколько гаджетов нетелефонного толка: скорее всего, это будет конкурент Apple iPad, пара-тройка легких и выносимых нетбуков с пониженным энергопотреблением и несколько автономных навигаторов с картами Ovi Maps. Зная об исключительном качестве сборки устройств Nokia, это должны быть отличные девайсы. Есть также информация о том, что Intel и Nokia работают над производством нового процессора для сверхэкономичных мобильных устройств.

О самой системе в пресс-релизе Nokia говорится не слишком много, поскольку система все еще находится в стадии доработки, но уже известно, что она будет бесплатной и свободно распространяемой, на нее можно будет портировать программы, написанные под Linux, а также ее можно будет устанавливать не только на устройства производства Nokia, но и на другие, работающие на Intel Atom. В частности, та же вездесущая LG, которая теперь старается быть на самом пике новейших технологий, объявила о том, что первый коммуникатор LG GW990 на этой системе поступит в продажу уже этим летом (подробнее об этом читайте в нашем тестлабе).

Наконец, стало известно о новой политике Nokia. Вот какие изменения произойдут в линейке этого финского производителя самых популярных телефонов в мире.

Самой дешевой и массовой будет S-серия. Это простые телефоны по невысоким ценам. За ней идет X-серия, мультимедийная. Вероятнее всего, все модели этой серии будут продаваться “Вместе с музыкой”, то есть с безлимитной подпиской на MP3 из нокиевского виртуального магазина, из которого можно качать файлы в течение года (если, конечно, их все не выкачают еще до конца этого года). E-серия продолжит традиционно позиционироваться как бизнес-серия; все ее модели будут оснащаться QWERTY-клавиатурой. N-серия – это, как говорится, премиум-класс, а там уже что хотите,



то под этим и понимайте. И, наконец, S-серия – это еще более премиум, то есть luxury. Дорогие телефоны для состоятельных дам и господ.

И еще один анонс: в онлайн-магазине Nokia Ovi появится Web-TV, откуда можно будет скачивать, кроме всего прочего, фильмы и сериалы. За деньги или бесплатно – пока неизвестно.

SAMSUNG ЗАБАДАЕТ ВАС ЭТИМ ЛЕТОМ

Не отстает от мобильных гигантов Microsoft и Nokia и корейский мастодонт Samsung, который решил пойти своим путем, презентовав на выставке MWC 2010 собственную операционную систему и первую модель смартфона на ней – Samsung Wave S8500. Более подробно об этом также читайте в нашем тестлабе, здесь же мы отметим, что выставочный образец смартфона Wave S8500 слегка глючил и время от времени выдавал ошибки. Скорее всего, система все еще находится в стадии доработки.

Samsung стал первым производителем нетбуков с поддержкой новейшего стандарта мобильной связи LTE. Модели N150, NB30 и N220 получили модуль LTE собственной разработки Samsung. На своей презентации Samsung продемонстрировала страшную скорость, с которой нетбук N150 принимает видеопоток в HD 1080p через LTE, и это выглядело впечатляюще. Представители компании, отвечая на вопросы журналистов, заявили, что в продажу нетбуки, оснащенные модулями LTE, поступят не раньше, чем сам LTE начнет работать.

Наконец, первые нетбуки Samsung на Chrome OS появятся уже этим летом. Никакими особенностями возможностями они не будут обладать, кроме того, что время работы от батареи составит никак не меньше 12 часов, и что стоить при этом нетбуки (основанные на модели N210) будут недорого. Что уже само по себе – отличные новости.

HTC И ЕЕ НОВЫЕ СМАРТФОНЫ

HTC Legend – первый смартфон, который появится в продаже (в том числе и в России) уже в марте.



Выглядит он как младший брат MacBook – тонкий алюминиевый корпус, минимум деталей и оптический трекпад вместо трекбола. Сходство с Mac OS добавляет новый режим Sense: “вид с вертолета”, похожий на маковский Exposé, в котором можно видеть все пять основных экранов в виде миниатюр (не очень понятно, зачем это может пригодиться, но выглядит прикольно).

Идеальный 3,2” AMOLED-тачскрин (320x480), Android 2.1 с оболочкой HTC Sense, 5-мегапиксельная камера, полный набор коммуникационных модулей, 600-гигагерцевый процессор, 512 Мб ROM, 384 Мб RAM (плюс microSD), аккумулятор на 1300 мАч – это HTC Legend. Из нововведений – встроенная поддержка Twitter, Facebook и Flickr с онлайнновыми апдейтами в реальном времени.

Следующая модель, представленная на выставке – HTC Desire, также андроидофон, но с более крутым экраном (3,7” AMOLED, 480x800) и процессором (1 ГГц Snapdragon). Выглядит HTC Desire, на наш взгляд, еще круче, чем Legend и Nexus One, прямым конкурентом которого он и станет. При этом выгодным отличием от Nexus One является оболочка Sense, которая не только удобнее и красивее, но и добавляет смартфону новых возможностей и полезных фирменных виджетов. В Европе и России смартфон появится в апреле-мае этого года.

Наконец, чтобы не заикливаться на андроидофонах, HTC представила модель на Windows Mobile 6.5.3 – HTC HD Mini, представляющую собой некую уменьшенную и облегченную версию HD2: 3,2” дисплей (320x480), 600 МГц процессор, 512/384 Мб встроенной памяти, 5-мегапиксельная камера и стандартный набор коммуникации, включая 7,2-мегабитный HSPDA. Девайс появится на прилавках в апреле, но на фоне более красивых и мощных андроидофонов, нам кажется, яркость его желтого исподнего померкнет.

ПРОДУКТЫ НОВОЙ ФОРМАЦИИ

После объявления о начале работы стратегического альянса между тайваньской компанией ASUS и американской Garmin все гадали: какой смартфон будет первым – на Windows Mobile или на Android? Оказалось, что оба будут первыми.

Garmin-ASUS nuvifone A50 выглядит олдскуленно, в стиле коммуникаторов прошлого века, но давайте не забывать, что его основная цель – быть умным GPS-навигатором, с которой он успешно справляется. Гарминовская навигационная программа, GPS-чип, способный определять вашу позицию в помещении, видеофотокамера с геотэггингом и немаловажная способность использовать автоматически громкую связь при входящем звонке во время



навигационного режима. В общем, для водителей, которые хотят современный смартфон и фирменную GPS-навигацию – самое то.

Garmin-ASUS nuvifone M10 выглядит посовременнее, но зато с WM6.5, что, с одной стороны, хорошо – кроме гарминовской навигационной программы вы можете установить любую альтернативную, но с другой – не очень современно. Хотя фирменная оболочка ASUS вполне скрашивает существование и почти не выявляет злобные черты Windows Mobile. Так что тут тоже свои преимущества.

Начинка обоих телефонов довольно стандартна: 600-мегагерцевый процессор Qualcomm, 512 Мб RAM и ROM плюс 4 Гб внутренней памяти для программ и медиаконтента, 3,5-дюймовый резистивный тачскрин, 3-мегапиксельная камера и акселерометр. Честно говоря, мы думаем, что оба эти смартфона вообще кроме корпуса и операционной системы ничем не отличаются. Обе модели обещают к продаже в Европе “в первой половине 2010 года”. Надеемся, что это произойдет все-таки ближе к марту, чем к июню, иначе может так случиться, что эти смартфоны к моменту выхода вполне могут морально устареть.

SAGEM + PUMA = МЕЧТА СПОРТСМЕНА

Puma Phone – продукт неожиданного альянса компаний Puma (которая, как вы помните, производит спортивную одежду и аксессуарами) и французского производителя телефонов Sagem. Продукт довольно необычный даже для сегодняшнего времени, когда кого-либо чем-либо уже, наверное, невозможно удивить.

Начнем с того, что Puma Phone – это не смартфон, что уже само по себе необычно. Но у него есть несколько спортивных и лайфстайловых программ, каждая из которых сделана очень добротно и с душой. Лучше всего, конечно, посмотреть видео (на нашем диске), демонстрирующее способности этого телефона.

В телефоне, в числе прочих, есть программа для фитнеса, шагомер, трекер для пешеходов и велосипедистов, компас, секундомер, будильник, RSS-ридер спортивных новостей и пума по имени Дилан. В том смысле, что она там живет. Это спортивная часть телефона.

В лайфстайловой части мы видим музыкальный плеер, сделанный в виде диджейской вертушки (на которой даже можно делать скрэтчи), почтовый клиент, камера, выход в социальные сети: Twitter, Facebook, Flickr и YouTube – и много чего еще. Все сделано очень удобно и в едином стиле Puma. Есть также выход в магазин Puma, где вы можете не только покупать спортивные штаны и кроссовки, но и пользоваться бонусной программой, которая спонсируется... солнцем.

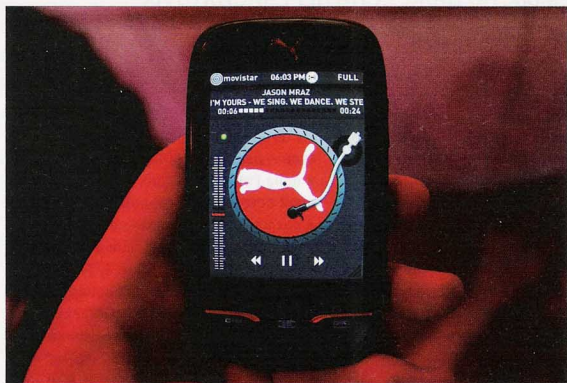
Работает это так: вы заряжаете телефон с помощью солнечной батареи, и чем дольше ваш телефон находится под солнцем, тем больше бонусных баллов вы зарабатываете, которые затем конвертируете в деньги. Таким образом Puma борется за хорошую экологию во всем мире.

АНДРОИДЫ ИЗ ДАНИИ

И последняя новость с MWC 2010. Незвестная датская компания Lumigon показала на выставке три модели гуглофонов на последней версии Android 2.1: Lumigon T1, S1 и E1.

T1 – это современный тачскрин, а S1 – классический слайдер. Обе модели идентичны и оснащены процессорами Freescale i.MX51, HDMI-выходом, чтобы воспроизводить видео в HD 720p, A-GPS, FM-приемником и трансмиттером, а также способностью работать в качестве универсального пульта ДУ. С такими мозгами скандинавские смартфоны еще и выглядят потрясающе. Отличный пример того, что и блондинки бывают умными. Обе модели появятся в продаже не позже июля этого года.

Еще один смартфон, серии E1, выйдет вслед за ними. Его изображение нам недоступно, но, по словам производителей, форма этого телефона будет настолько прекрасной и необычной, что вы даже не поймете, что перед вами обычный телефон. ▀





СВЕРХНОВЫЕ

Цифровые камеры с Photo Marketing Association Expo 2010

НА ЕЖЕГОДНОЙ ФОТОВЫСТАВКЕ В ЮЖНОКАЛИФОРНИЙСКОМ ГОРОДЕ АНАХЕЙМЕ БЫЛО МНОГО ЦИФРОВЫХ КАМЕР. ДАЖЕ СЛИШКОМ МНОГО. РАЗНЫХ – СЕРЬЕЗНЫХ, ДОРОГИХ, КОМПАКТНЫХ, НЕОБЫЧНЫХ, СРЕДНЕНЬКИХ, ИГРУШЕЧНЫХ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ. ВСЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ ПРИВЕЗЛИ СЮДА ПО НЕСКОЛЬКО НОВИНОК, РАНЕЕ НИГДЕ НЕ ПОКАЗЫВАЕМЫХ. НО ДАЖЕ ЕСЛИ ПЕРЕЧИСЛЯТЬ ИХ ВСЕ ПРОСТО ПО НАЗВАНИЯМ, НЕ ХВАТИТ МЕСТА НА ЭТОМ РАЗВОРОТЕ. ПОЭТОМУ МЫ РАССКАЖЕМ ЛИШЬ О САМЫХ ВАЖНЫХ И НЕОБЫЧНЫХ.

m ак или иначе, но именно на PMA 2010 стало ясно, что будет самым главным трендом этого года: компактные камеры со сменными объективами. То, что Olympus и Panasonic показывали еще в прошлом году, лишь сейчас дошло до умов и сердец потребителей и производителей: стандарт, названный ими Micro 4/3. Напомним, что в таких камерах используются матрицы и объективы, как у зеркальных камер полупрофессионального уровня, но отсутствует система зеркал и видоискатель – изображение из объектива подается прямо на дисплей камеры. За счет этого аппарат сильно теряет в весе и объеме, а при массовом внедрении такой технологии – и в цене.

Его немногочисленные представители – две модели Olympus серии PEN и одна Panasonic Lumix GF1 – до этих дней оставались в гордом одиночестве, и вот на PMA 2010 сразу несколько производителей показали свои камеры или концепты, близкие к Micro 4/3.

Первыми отличились пионеры из Olympus, которые еще до выставки анонсировали третью камеру серии PEN. Olympus PEN E-PL1 не уступает по качеству недорогим зеркалкам, в то же



время выигрывая в весе (всего 250 г!), размерах (с обычную "мыльницу") и стиле – выглядит PEN E-PL1 немного ретро, но в то же время очень современно. Модель E-PL1 будет дешевле своих прародителей на целых \$200: ожидается, что в магазинах Америки она будет стоить \$600.

Серьезную заявку на участие в тренде подала Sony. Японская корпорация собирается выпустить целую линейку суперкомпактов серии Alpha с матрицами Exmor APS HD CMOS, которые будут немного больше по размеру, чем у камер Micro 4/3. В новых камерах предполагаются сменные объективы, которые, скорее всего, будут совместимы с существующей линейкой объективов Sony Alpha. Камеры смогут снимать видео в HD. Вот, пожа-

луй, и все, что известно о них на сегодня. Но сама тенденция говорит о том, что Sony считает формат компакт-камер со сменными объективами перспективным и старается застолбить этот рынок раньше, чем Canon и Nikon.

Вслед за Sony объявили о своем интересе к беззеркальным камерам со сменными объективами Samsung и Sigma. Анонсированная еще в марте прошлого года, на PMA 2010 была представлена первая камера серии NX – 14,6-мегапиксельная Samsung NX10, а также пять новых объективов к ней, которые выйдут в течение 2010 года в дополнение к первым трем объективам, выпущенным вместе с камерой. Samsung NX10 поступает в продажу уже в марте этого года.





Компания Sigma, известная своими недорогими, но качественными объективами для зеркальных камер разных компаний, собирается в этом году выпустить свою беззеркальную камеру на основе матрицы собственной разработки Foveon и несколько объективов к ней. Также компания выразила готовность снабдить своими новыми объективами выпускающиеся в настоящее время компакты Olympus, Sony, Samsung и Panasonic.



Возможность фотографировать компактами на уровне зеркальных камер, без сомнения, понравится фотолюбителям всего мира. Именно на любителей и рассчитан этот стандарт, потому что профессионалы, конечно, не откажутся от удобств своих камер – вес и объем здоровенных зеркалок их не так волнует, как взыскательных и креативных любителей пофотографировать что-то отличное от семейных портретов и пляжных пейзажей.

А взыскательные и креативные видеооператоры-любители, конечно же, будут в восторге от возможностей, которые за относительно небольшие деньги предоставляет новая полупрофессиональная камера Canon 550D, обладающая способностью снимать в HD 1080p, да так круто, что и настоящие операторы позавидуют.

Может быть, она не так удобна для видеосъемки, как для фото, но, судя по первым видеопыткам (см. короткометражный фильм "February" на нашем DVD), это будет следующий тренд: съемка HD-видео цифровыми фотокамерами. Просто видео могут снимать даже недорогие "мыльницы", но именно зеркалки могут это делать с профессиональным качеством. Похоже, Canon 550D делает то же самое для видеосъемки, что в свое время сделала Canon 300D для фотолюбителей всего мира.

Наконец, последний на сегодня тренд – походные камеры. Sony представила на выставке свою влагозащищенную и трудноубиваемую камеру Sony DSC-TX5. Она выдерживает падение почти с двухметровой высоты, ею можно снимать на глубине до трех метров и при температуре до -10°C . Кроме всех этих замечательных качеств TX5 еще и обладает отличными характеристиками: 10 Мпикс., серийная съемка до 10 кадров в секунду, видеосъемка в HD 720p30 и все фирменные сониевские фишки типа распознавания лиц, улыбок и прочих гримас. При этом камера абсолютно плоская, сравнимая по толщине с портсигаром.

Pentax W90 – немного из другой оперы. Эта камера, в отличие от Sony DSC-TX5, больше похожа не на портсигар, а на настоящую походную камеру: прорезиненный корпус, карабин для крепления к рюкзаку, светодиодная подсветка вокруг объектива, которую можно использовать как фонарик. Камера выдерживает падение с высоты человеческого роста, отрицательную температуру окружающей среды и погружение в воду на глубину до шести метров, то есть ей можно снимать и под водой без всяких специальных чехлов.

Что касается технических характеристик, то здесь тоже все в порядке: 12-мегапиксельный сенсор, видеосъемка в HD 720p (есть выход HDMI), объектив 28-140 (5-кратный зум) с электронной стабилизацией, 2,7" дисплей, Wi-Fi-адаптер (покупается

Возможность фотографировать компактами на уровне зеркальных камер, без сомнения, понравится фотолюбителям всего мира

отдельно). Интересно также, что Pentax W90 можно использовать в качестве микроскопа – он способен снимать с расстояния 1 см. Из других интересных и бесполезных технологий – распознавание человеческих и звериных (!) лиц и улыбок, а также повторная автоматическая съемка, если камера заметит, что человек или зверь мигнул. Стоимость камеры в США – \$330, начало продаж: апрель 2010 г. Не знаем, как вы, а мы уже хотим эту камеру.

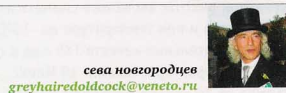
Из других, не столь интересных, но все же достойных внимания новинок – 40-мегапиксельный монстр Hasselblad H4D-40 за \$20 000, 26-кратный 10-мегапиксельный суперзум Nikon Coolpix P100, который может снимать видео HD 1080p30, самый мощный на сегодня 30-кратный 14-мегапиксельный суперзум Olympus SP-800UZ, а также 12-мегапиксельная Casio EX-10HG со встроенным модулем GPS, которая может служить еще и навигатором. ▽



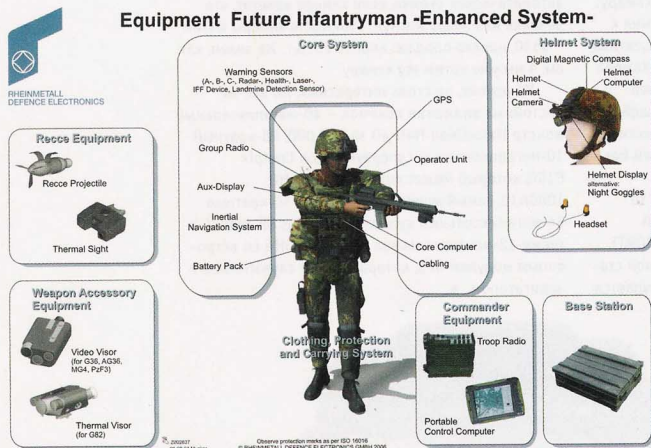
ВОЕННОЕ ДЕЛО

Как научно-технический прогресс участвует в гонке вооружений

ВОЕННОЕ ДЕЛО ТРЕБУЕТ ХИТРОСТИ И СНОРОВКИ, УМЕНИЯ ОБУСТРАИВАТЬСЯ В ЛЮБЫХ УСЛОВИЯХ. НАПРИМЕР, В ДОЖДЬ ЭТО – ПЛАЩ-ПАЛАТКА, ПОРОДИВШАЯ В НАШЕЙ СЕМЬЕ ШУТКИ, ПОНЯТНЫЕ ЛИШЬ ДИЗАЙНЕРУ ОДЕЖДЫ – ПИДЖАК-ШЛЯПКА ИЛИ ТУФЛИ-ГАЛСТУК.



сева новгородцев
greyhairedoldcock@veneto.ru



ли. Акустические локаторы существовали и раньше, но это были громоздкие машины, укрепленные на грузовиках или самолетах. Теперь это – небольшой шарик, величиной с мяч для гольфа.

Эта же фирма создала компрессор для охлаждения ракетных установок и теперь приспособила его к молекулярному фильтру, в котором используется нанотехнология. Фильтр выделяет из окружающего воздуха кислород, что делает взрывоопасные баллоны с кислородом ненужными.

Всеобщий интерес вызвала лодка – мечта рыбака и охотника, уже не говоря о браконьерах. Грузоподъемность три тонны, скорость 48 узлов, разгоняется от нуля до 30 узлов за 10 секунд. От любого инспектора уйдешь, только пена останется позади.

Американский оборонный гигант “Локхид Мартин” представил так называемый “внешний скелет” – систему из металлических рычагов и пружин, которую лехотинец надевает на себя. Облечившись в это железо, солдат, похожий теперь на героя видеоигры, в состоянии с легкостью бежать с рюкзаком в 100 кг. Систему эту можно предложить всем, кому по работе надо поднимать тяжелое, например грузчикам в порту.

Но самая интересная фишка – новое пуленепробиваемое стекло, которое можно мгновенно затемнять – не какой-нибудь занавесочкой из бязи, а так сказать, изнутри, меняя его цвет. Только что ехали с прозрачным окном, вдруг – бац! – и оно стало тонированным. Что внутри машины – уже не видно, так что снайпер, случись ему планировать злодеяние, уже и не знает, куда целиться.

Придумают, конечно, и для этого какое-нибудь устройство, но это уже предмет выставки будущего. ▀

Я рос под лозунгами борьбы за мир, в то время как страна готовилась к войне. Оглядываясь назад, должен признать, что гонка вооружений способствует научно-техническому прогрессу. Например, стоящий в моем шкафу баллон с универсальной смазкой WD-40, что значит Water Displacement 40 (где 40 – это номер состава, 39 вариантов забраковали, а 40-й получился). Эта волшебная жидкость растворяет ржавчину, вытесняет воду из щелей и соединений, позволяет открыть схваченные коррозией болты и так далее – на самом деле изобретение, пришедшее из ракетной техники.

В лондонском центре ExCel сейчас проходит выставка Defence Systems and Equipment International, “Оборонные Системы и Оборудование”, в переводе на понятный язык – ярмарка военного снаряжения и оружия. Я понимаю, что это снаряжение и оружие сделано, чтобы убивать, но все равно невольно зачитался статьей в сегодняшней “Таймс”, увлеченный последними идеями.

Скажем, все читали книги и смотрели фильмы о снайперах, об особом искусстве стрелка мгновенно реагировать на выстрел. Как на известном плакате – “Снайпер бьет издалека, но всегда наверх!” На выставке представлена разработка фирмы “УЛЬТРА”, позволяющая снайперу определить с расстояния 300 метров, из какого именно окна здания по нему стреля-

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ!

Письмо Стефана

ОКОЛО ГОДА НАЗАД Я ПИСАЛ КОЛОНКУ О 3D. Я ТОГДА БЫЛ ОЧЕНЬ СКЕПТИЧЕСКИ НАСТРОЕН, МЯГКО ГОВОРЯ. МНЕ КАЗАЛОСЬ, ЧТО ВЕНДОРЫ ПРОСТО ИЩУТ НОВЫЙ ПОВОД ПРОДАТЬ ПОБОЛЬШЕ ТЕЛЕВИЗОРОВ. НА САМОМ ДЕЛЕ Я ДО СИХ ПОР ТАК ДУМАЮ. НО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ PANASONIC СДЕЛАЛА МЕНЯ НАСТОЯЩИМ ФАНАТОМ 3D. КАК ИМ ЭТО УДАЛОСЬ? СЕЙЧАС РАССКАЖУ.



степан зюблер
upspecial.blogspot.com



Компания пригласила меня на пресс-мероприятие в Мюнхен. Я люблю этот город, и уже писал о нем, но не сосиски с пивом заставили меня влюбиться в "объем". А демонстрационные ролики! Для начала – видеоклип из "Аватара". И знаете, 3D на плазме выглядит гораздо круче, чем в кинотеатре. Просто голову шибает. Проектор элементарно неспособен так передавать "объем", как плазма, с ее невероятными цветами и временем отклика. Потом мы немного поиграли в 3D-игру. И хотя я не очень люблю шутеры, это было невероятно, как 3D-реальность буквально засасывает в себя игрока. Не менее удивительным был и тот факт, что 3D-плазма от Panasonic стоит не дороже предыдущей не-3D-модели. Но это только одна сторона вопроса.

Другая сторона – где же брать контент? Пройдет еще какое-то время, прежде чем у нас появится 3D-телевидение – спут-

никовое или кабельное. До сих пор даже HD-каналы есть только у нескольких провайдеров. А значит, источником контента, скорее всего, будут 3D-Blu-ray-диски. И вот здесь-то производители не упустят свой шанс заработать. 3D-Blu-ray-плеер стоит в два раза дороже обычного. Повезло только обладателям PlayStation 3: Sony скоро выпустит прошивку, благодаря которой приставка будет поддерживать 3D-Blu-ray-диски. Скорее всего, у нее будут какие-то ограничения в сравнении со стационарными проигрывателями. Возможно, таким лимитирующим фактором будет HDMI, так как 3D-плееры сейчас используют стандарт HDMI 1.4. Это последняя версия HDMI, спецификации которой нацелены на реализацию поддержки передачи трехмерного изображения на 3D-мониторы и телевизоры.

Я был очень удивлен, узнав, что Panasonic уже сделала 3D-камерордер. Двухлинзовая камера не намного больше предыдущих профессиональных устройств. А увидев, как она снимает, мне захотелось немедленно взять ее в руки и начать снимать настоящее трехмерное видео самому. Конечно, стоимость таких камер пока еще далека от обычного потребительского сегмента. Интересно, сколько пройдет времени до того момента, когда мы с вами будем брать 3D-камеры с собой в отпуск?

На 3D сейчас нацелены многие крупные производители. Philips показала готовый к продаже 3D-телевизор. То же самое Samsung и Sony. Как нового фаната 3D меня расстраивает лишь один факт – дизайн и форма 3D-очков. Выглядят они кошмарно и очень неудобны. Один универсальный размер, конечно, уменьшает расходы, но подходит далеко не к каждой голове. Поэтому Panasonic, Samsung, Sony и другим стоило бы поучиться у Oakley и Ray Ban, как делать удобные очки.

И все-таки несомненно одно: век 3D, в прошлом году взорвавший кинотеатры, ворвется и в наши дома прямо этим летом. Ну что ж. Добро пожаловать в третье измерение! ▀



АВТОНОМНЫЙ РЕЖИМ ОТМЕНЯЮТ

Два в одном: и лететь, и в интернете сидеть

СЕГОДНЯШНИЙ ПОВОД ДЛЯ ОПТИМИЗМА ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕН ГОСУДАРСТВЕННОЙ КОМИССИЕЙ ПО РАДИОЧАСТОТАМ (ГКРЧ) ПРИ МИНИСТЕРСТВЕ СВЯЗИ РФ.

Именно в этой достойнейшей организации сразу после Масленицы было принято отнюдь не постное решение: в диапазоне 1710-1785 МГц и 1805-1885 МГц будут работать мобильные передатчики, устанавливаемые на самолетах. Другими словами, уже в ближайшее время станет возможным то, о чем давно и много говорили – в небе можно будет пользоваться мобильными телефонами стандарта GSM. Причем как для голосовой связи, так и для передачи данных, выхода в Сеть. Для того чтобы сигналы никоим образом не пересекались с наземными и не мешали связи диспетчеров с бортами, самолетные системы GSM будут включать только после набора высоты от 3 тыс. метров.

Уже известно, что среди российских авиаперевозчиков первым услуги связи намерен предоставлять "Аэрофлот". О том, кто из операторов возьмется осуществлять доступ в Сеть, пока неизвестно. Равно как и о стоимости будущих бортовых хайтек-услуг. Зато известно, что в настоящее время в мире не менее пяти крупных авиакомпаний уже предоставляют услуги сотовой связи и мобильного интернета для пассажиров. Инноватором была компания Emirates,



обеспечившая ряд своих лайнеров соответствующим оборудованием еще два года назад, сразу после того, как в апреле 2008 Еврокомиссия одобрила решение, которое сегодня приняли и в России. ▀

Илья Викторов dilltago.livejournal.com

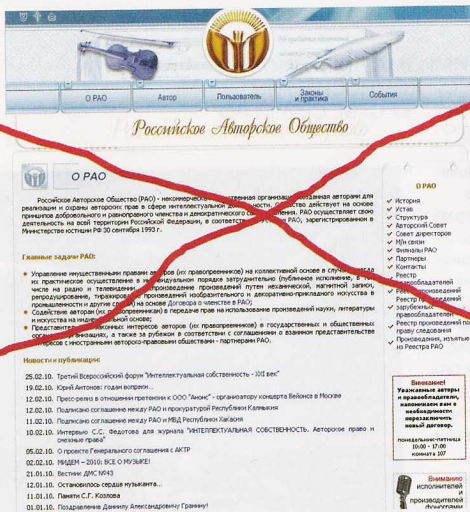
ГРАФОБЛОГ



КОПИРАБСТВО

С одной стороны – закон, с другой – здравый смысл

ВЫ УЖ ИЗВИНИТЕ, НО Я СНОВА ХОТЕЛ БЫ СКАЗАТЬ ПАРУ СЛОВ ПРО КОПИРАЙТ И ТО, ЧТО ТВОРИТСЯ ВОКРУГ НЕГО. ПОТОМУ ЧТО ТВОРИТСЯ НЕЧТО ПРОСТО КОШМАРНОЕ.



помните у Стругацких в “Пикнике на обочине” были такие штуки – “комариные плеш”и? Это такие гравитационные аномалии, вроде бы невидимые, но если в них попасть, можно вдруг обнаружить себя вывернутым наизнанку с глазами на пятках и ногами, переместившимся куда-нибудь в область ушей. Главным герой книги – прожженный стalker Редрик Шуххарт – идентифицировал данные аномалии с помощью гаечек: кидал их перед собой и, если с гаечками ничего не происходило, шел на место падения очередной строго по траектории, по которой она летела. Другого способа не превратиться в представителя нового и априори обреченного на вымирание вида в Зоне не было.

Наверное, если бы в Зоне снова оказались инопланетяне – те, из-за кого появились эти аномалии, они смогли бы различить их каким-то другим способом, но если “авторы” выполнены из материи, которая подчиняется законам гравитации, то попади они в “комариную плеш”, их бы точно так же, как и людей, вывернуло бы наизнанку.

С недавнего времени все мы находимся в Зоне, которая просто-таки кишит “комариными плешами”, в которые может угорить каждый.

Вот, к примеру, история с концертом Бейонсе в Москве. Буквально за пару дней до того, как я начал писать эту колонку, стало известно, что Российское авторское общество (РАО) выступило с претензиями к организаторам концерта знаменитой певицы: мол, они не заплатили авторские отчисления этой конторе, а контора, в свою очередь, не может выплатить их Бейонсе. По закону выходит, что организаторы действительно должны были заплатить за то, что они организовали публичное исполнение произведений, защищенных авторским правом, а РАО должно было перечислить деньги правообладателям, купившим у Бейонсе права на ее музыку.

По закону вроде бы все верно, но с точки зрения здравого смысла все выглядит следующим образом. Организаторы связались с Бейонсе, предложили ей выступить в Москве, пообещали определенный гонорар, размер которого не зависит от количества проданных на ее концерт билетов. Они арендовали “Олимпийский”, оплатили разработку дизайна и печать билетов, заплатили за рекламные афиши, сообщения в СМИ, обеспечили проживание, питание и прочие требования райдера звезды. Они заплатили за электриче-

ской энергии, но с точки зрения здравого смысла все выглядит следующим образом. Организаторы связались с Бейонсе, предложили ей выступить в Москве, пообещали определенный гонорар, размер которого не зависит от количества проданных на ее концерт билетов. Они арендовали “Олимпийский”, оплатили разработку дизайна и печать билетов, заплатили за рекламные афиши, сообщения в СМИ, обеспечили проживание, питание и прочие требования райдера звезды. Они заплатили за электриче-

ство и аренду сценического оборудования, заплатили всем, кого наняли для того, чтобы все процессы – от переговоров с Бейонсе до обеспечения чистоты в концертном зале – прошли без заминок и с качественным результатом. Они продали билеты, провели концерт, с вырученных денег заплатили за все, что потребовалось для организации официального концерта Бейонсе, плюс заплатили государству налоги, которые обычно платят с такого рода прибыли. А потом к ним приходят люди из РАО и говорят, что те должны заплатить еще и им. Заплатить за то, за что они уже заплатили, по второму кругу. Когда организаторы спрашивают закономерное “За что? Ведь мы ни у кого ничего не украли, мы заключили с Бейонсе официальное соглашение: мы ей – деньги, она нам – концерт!”, люди из РАО говорят, что государство разрешило.

То есть они говорят: “Вы заплатите нам деньги, просто потому, что мы есть”.

Я не знаю, на какие деньги существует РАО: возможно, это полностью дотационная организация (это значит, мы платим за их существование). Возможно, они существуют за счет взаимных платы за оказание “услуг” подобного рода. И тот, и другой случай абсурден: в первом мы себе же оплачиваем условия, при которых билеты на концерты будут дороже, чем могли бы. Во втором организаторы платят за то, что их грабят.

Ты заплатил за билет – значит, ты купил себе право получить конкретную аудиовизуальную информацию в определенном месте, в определенное время

По-моему, это очевидно: ты заплатил за билет – значит, ты купил себе право получить конкретную аудиовизуальную информацию в определенном месте, в определенное время. Организатор заплатил Бейонсе – значит, получил право организовать публичную трансляцию определенной аудиовизуальной информации в определенном месте, в определенное время. Где здесь место для РАО?

Вот поэтому я и заговорил про “комариные плешки”. Потому что РАО – это и есть “комариная плешка”. Нет никаких известных, рациональных обоснований ее существования, и тем не менее она есть. И она способна извратить саму суть тебя. Превратить, так сказать, в верблюда.

Доведем ситуацию до абсурда: допустим, в роли организатора выступила сама Бейонсе. После череды процедур, описанных выше, по закону, к ней тоже должны явиться взыматели дани из РАО и сказать: “Давай ты выдашь нам столько-то денег за публичное исполнение твоих песен, а мы тебе их перечислим в качестве авторского вознаграждения за минусом того, что мы на этом зарабатываем” (если, конечно, РАО зарабатывает на своих услугах – утверждать не возьмусь).

И подобных “комариных плешек” по нашей стране (да и по другим “закопирейченными” странам) становится все больше. Будьте осторожны, если вам вдруг вздумалось напеть себе под нос какую-нибудь песню. Какую угодно. Даже если вы ее сами сочинили от начала до конца. В теории за публичное исполне-

ние вы должны заплатить за это себе и тому парню, который существует как раз для того, чтобы ты ему заплатил. Чтобы ты создал объект авторского права и заплатил за него, не только записывая его в студии, оформляя его в собственности у нотариуса, уплачивая налог с прибыли, но и просто заплатил.

И вот еще что. Когда вы с парнями из своей группы исполняете объект авторского права у себя на репетиции, не забудьте заплатить друг другу за публичное воспроизведение. Через менеджеров РАО, конечно. Только в этом случае справедливость восторжествует.

То же относится и к любителям включить музыку громко у себя в автомобиле. И к любителям громко слушать музыку в наушниках. На остановке в метро кусочек трека донесся до ушей пары человек. Все. Вы нарушитель. Иazoleте уплатить за публичное воспроизведение.

Это мое личное мнение, но, по-моему, подобные явления могут существовать только в сытой и относительно спокойной части света. Только там, где все в таком изобилии, что появляются условия для существования паразитов. Не уверен, что журналист – такая уж полезная для общества профессия, но, согласитесь, “специалисты”, которые взимают плату просто потому, что они есть – это гораздо круче. Дайте-ка вспомнить, что еще таким образом зарабатывает на жизнь... Кажется, это рэкетеры.

Можно попытаться войти в положение людей, которые не могут сами произвести нечто, что способно заинтересовать других людей и заставить их заплатить за это. Им же тоже нужно кушать, одеваться и ездить на курорты. Ок. Для таких парней тоже найдется дело: посмотрите на Google, посмотрите на музыкальный сервис “Яндекс”, посмотрите на кучу других сервисов, которые на бесплатной основе предлагают слушать музыку и умудряются зарабатывать деньги ДАЖЕ с учетом отчислений в РАО и подобным организациям. В чем тут подвох? Почему все не могут работать, как они? Потому что все, что имеет какой-либо полезный для большинства результат, требует каких-то усилий. Требуется физического труда и мозговой деятельности. А трудиться, к сожалению, в детстве приучили далеко не всех.

Так что запасайтесь гаечками, уважаемые. ▀

ДЕЛО РУК УТОПАЮЩИХ

Уголок злого Трошина

ПРОШЕДШИЙ ЧЕМПИОНАТ АВСТРАЛИИ ПО ТЕННИСУ ОТКРЫЛ ДЛЯ МЕНЯ НОВЫЙ МЕГАПОЛЕЗНЫЙ ВЕБ-СЕРВИС VEETLE. ОН ПОКА НЕ СТОЛЬ ПОПУЛЯРЕН, КАК, СКАЖЕМ, ПОХОЖИЙ НА НЕГО JUSTIN.TV, А ПОТОМУ СТОИТ ПОСКОРЕЕ ПРО НЕГО РАССКАЗАТЬ, ТАК КАК ЧЕМ ВЫШЕ БУДЕТ ЕГО АУДИТОРИЯ, ТЕМ ЛУЧШЕ ОН СТАНЕТ.

sergey troshin
sergeytroshin.ru



Переключаться с канала на канал можно без переходов на другие страницы

Впрочем, невысокая популярность — один из факторов, который сыграл в данном случае на руку Veetle и заставил меня обратить на него внимание. Дело в том, что спутниковой тарелкой я пока не обзавелся, в нашей кабельной телесети канал Евроспорт отсутствует, а домашний интернет у меня — всего лишь 1 Мбит/с. А посмотреть Australian Open очень хотелось, хотя бы основные матчи.

Какое решение в данном случае самое простое? Правильно, поискать живую трансляцию соревнований в интернете. Однако ни Евроспорт, ни НТВ+ Теннис, ни великолепный забугорный TennisChannel сами свои программы в Сеть не вещают. Хотя, на мой взгляд, это глупо — официальное вещание в интернет ничем не отличается от вещания через эфир или спутник — всего лишь путь доставки контента к зрителю другой. Исключением может быть, разве что, вариант с платными каналами,

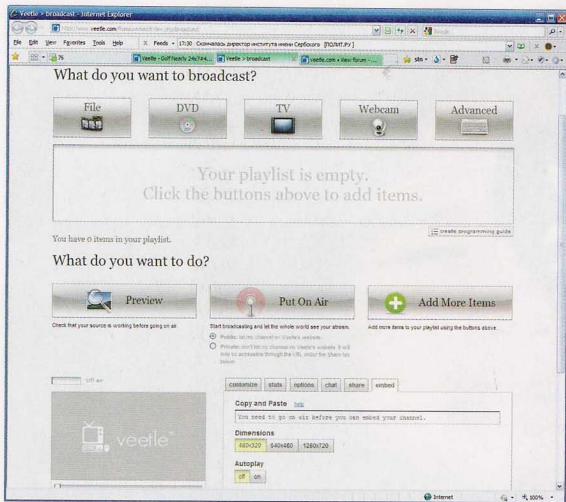
когда владелец телестудии хочет получать деньги не с рекламы, а с телезрителей или сетей, распространяющих среди них сигнал. Но это другая история. Главное же — официальной трансляции состязаний найти не удалось. Значит, будем искать неофициальные.

Вышеупомянутый и достаточно известный сервис Justin.tv, через который я уже как-то что-то смотрел в недалеком прошлом (кажется, один из последних Roland Garros), пришлось отметить сразу. К сожалению, это многообещающее начинание выродилось в откровенную помойку — пытаешься открыть трансляцию, в описании которой говорится о теннисе, а в результате либо ничего не видишь, либо видишь рекламу, либо предложение перейти на какой-то левый сайт и посмотреть мегаупер-трансляцию на нем.

Дело в том, что подобные сервисы позволяют любому пользователю, установившему специальный софт, транслировать в интернет видео с любого источника: веб-камеры, ТВ-тюнера, из файла, наконец. Когда-то на Justin.tv так и было, и можно было найти весьма неплохие трансляции, в том числе и недоступных у нас телеканалов. С ростом его популярности это выродилось — каналов много (в рубрике "Спорт", например, в данную секунду порядка 100), а смотреть нечего, да и зрители это уже поняли — спортивные трансляции собирают максимум полторы-две сотни человек. Найти что-то стоящее можно, но непросто — чаще нарываешься на спам. Да и качество обычно не фонтан.

Еще более убогое качество, кстати говоря, у пиринговых систем сетевого телевидения, таких как SopCast, TVAnts или UUSee (да и неудобны такие программы). По крайней мере, на сайте, собирающем ссылки на подобные трансляции (mur2p.eu), я так и не смог найти хоть сколько-нибудь смотримельную картинку Australian Open. Пока не наткнулся на Veetle.

Veetle — это веб-сервис, подобный Justin.tv, то есть на нем можно как смотреть каналы других пользователей, так и вещать самому. Плюс к каждо-



Вещать свой канал так же просто, как смотреть чужие

му каналу в нагрузку идет панелька высказывания своего мнения о нем (в Justin.tv чуть круче – там полноценный чат). И, в общем-то, все. Как видите, предельно просто, без никому не нужных наворотов и гор мелькающей рекламы. Единственное неудобство – надо установить плагин к браузеру. Конкуренты обычно используют стандартный флэш, который и так у всех стоит, и его вроде бы ставить специально уже не надо, а тут создатели ресурса придумали что-то оригинальное.

Но, возможно, именно благодаря эксклюзивному софту смотреть спорт на Veetle очень комфортно. Во-первых, здесь очень хорошее качество картинки, и при этом даже на моем слабом по нынешним временам канале тормозов практически не бывает. И второе – даже если параллельно что-то приходится скачивать, забывая интернет-канал, например загружая большое письмо, то картинка просто рассыпается на квадраты и затем быстро восстанавливается. То есть вещание в реальном времени не прерывается. Не знаю, как вас, а меня режим буферизации сетевых плееров раздражает. Чуть какой затык – и вот мы начинаем по полминуты что-то подгружать... А ты сиди и смотри на прогресс-бар. В результате после нескольких таких затычков мало того что трансляция начинает уже существенно разбегаться с реальным временем, так вообще начинается какая-то ерунда, и приходится воспроизведение перезапускать. Здесь этого нет. Вернее, буфер есть – если выдернуть сетевой кабель, то ролик будет крутиться еще довольно заметное время. Но для пользователя эта буферизация совершенно незаметна.

И вот тут-то я как раз и нашел Australian Open в том качестве, которое позволяло не просто временами видеть мяч, а наслаждаться зрелищем. Да еще и без Метрвели с Дмитриевой... Жаль только,

Транслировать можно любой видеисточник – картинку с ТВ-тюнера, DVD, веб-камеры, даже из файла

что сама социальная сеть не развита. Лично мне веб-чат не нужен, но, думается, эта фишка добавила бы популярности ресурсу. Да и стесняются авторы сайта выводить по каждому каналу число текущих зрителей. Пишут просто: "Views 4019942", а сколько сейчас у текущего канала – секрет. И, следовательно, нельзя посмотреть, кто сейчас смотрит трансляцию вместе с тобой. Разве что комментарию использовать в качестве пейджера. Впрочем, сервис развивается, даже интерфейс веб-плеера за последние несколько месяцев был весьма серьезно переработан.

Вещать же в Сеть свой канал ничуть не сложнее – здесь используется все тот же веб-интерфейс. Можно настраивать битрейт, разрешение (хоть Full HD!), главное – чтобы компьютер был достаточно мощным для кодирования видео в реальном времени, и интернет-канал позволял вещать поток выбранного качества.

Так что присоединяйтесь – на пожалее!



Качество вещания весьма неплохое, интерфейс прост и удобен



Каналов в Veetle пока немного, на данный момент всего лишь 28



ДЕЛО №343-227

Правообладатели против Torrents.ru

18 ФЕВРАЛЯ В РЕЗУЛЬТАТЕ ДЕЙСТВИЙ КОМПАНИИ “РУ ЦЕНТР” (RU CENTER), ЯВЛЯЮЩЕЙСЯ РЕГИСТРАТОРОМ БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ ДОМЕНОВ ЗОНЫ .RU, БЫЛА ПРИОСТАНОВЛЕНА РАБОТА ДОМЕНА TORRENTS.RU.

“**р**у Центр” получил уведомление от Чертановского отдела прокуратуры г. Москвы, которая расследует дело о нарушении законодательства в области авторского права. Это было не постановление суда и не приказ, а лишь предписание, исполнять которое регистратор в принципе не обязан. Однако, во избежание санкций против самого “Ру Центра”, руководство компании было вынуждено пойти на этот, в общем-то, незаконный шаг.

Инициатором приостановления деятельности torrents.ru явилась компания, распространяющая программное обеспечение 1С и Autodesk. Однако дело возбуждено не против трекера, а против пользователя. По данным следствия, 26 января 2010 года некий житель Москвы “записал на жесткий диск ЭВМ” нелегальную русскую версию программы AutoCAD компании Autodesk. За это он получил денежное вознаграждение в размере 1,5 тысячи рублей. В заявлении отмечается, что стоимость лицензионной версии программы составляет более 106 тысяч рублей.

Подробности дела не разглашаются, однако известно, что этот пользователь признался, что скачал программу посредством трекера torrents.ru, а также известно, что это не единственный случай, по которому возбуждено дело. Непонятно лишь, здесь фигурирует одно дело или несколько – против разных лиц. Отмечается также, что конкретно на владельцев torrents.ru никаких дел не заведено. Тем не менее прокуратура сочла необходимым послать предписание о закрытии трекера до выяснения обстоятельств.

В тот же день, 18 февраля, torrents.ru открыл зеркало на заранее зарегистрированном домене rutracker.org. Интересно, что переадресация на rutracker.org действует именно с адреса torrents.ru, что, во-первых, означает, что домен torrents.ru не закрыт совсем, а во-вторых, что “Ру Центр” лишь формально выполнил пред-

писание, а фактически проигнорировал его, поскольку доступ ко всем ресурсам torrents.ru по-прежнему предоставляется пользователям в полном объеме и с того же адреса – torrents.ru. Новый сайт rutracker.org зарегистрирован на Багамских островах, и приостановить его деятельность будет возможным только при физическом устранении его владельцев, взытии их под стражу или же если они сами решат, что так будет лучше для них.

Официальный владелец ресурсов torrents.ru и rutracker.org – компания Dreamtorrent Corp. (домен dreamtorrent.net зарегистрирован на Сейшельских островах). Dreamtorrent Corp. платит деньги только программистам-разработчикам кода, технической и юридической службам. Администраторы и модераторы работают бесплатно, на общественных началах. Средства для существования компания Dreamtorrent Corp. получает от показа рекламы на страницах форума.

По словам юристов, с точки зрения действующего законодательства Dreamtorrent Corp. можно теоретически рассматривать как организованную преступную группировку, что позволит в случае привлечения к ответственности применить к ней часть 3 статьи 146 УК РФ “Нарушение авторских и смежных прав”. Но даже если компания не будет отдана под суд, ее дальнейшее функционирование будет поставлено под угрозу, если у нее будет отнят домен torrents.ru – российские компании-рекламодатели весьма неохотно дают рекламу на каких-либо доменах, находящихся вне зоны .ru.

Вот что говорит по поводу случившегося Александр Волков, начальник управления юридической службы Dreamtorrent Corp.: “Претензий от прокуратуры к нам никаких не поступало. Просто закрыли домен, и все. Сейчас предстоит разбираться в инциденте. Надо сказать, что физического наезда не было, с представителями компании никто не встречался и профилактических бесед не вел”.

Назвать имя компании, инициирующей иск, прокуратура, само собой, отказывается, хотя понятно, что рано или поздно оно всплывет. Известно лишь, что дело, по которому возбуждено следствие, носит порядковый номер 343-227 и рассматривается в Чертановском отделе прокуратуры Москвы.

Известие о “закрытии” torrents.ru настолько сильно всколыхнуло интернет-общественность, что не осталось, наверное, ни одного сайта или общественного блога в рунете, который бы не написал об этом. И примечательно, что характер этих сообщений в лучшем случае нейтральный, а в основном – сочувствующий torrents.ru. Как, впрочем, и отношение к трекерам в целом.

Один из пользователей Livejournal, serj_nickel, стал в одночасье лидером просмотров блога, опубликовав свои мысли в защиту трекера. Мысли эти, в общем, не новые, за исключением одной. Он отмечает, что torrents.ru за время своего довольно долгого существования и за счет хорошей модерации стал уникальным хранилищем – ни много ни мало – произведений отечественной культуры.

Вот что пишет serj_nickel: “Пока государство занималось черт знает чем, люди сами решили для себя проблему культурного голода. Более объемной и при этом структурированной коллекции произведений искусства на русском языке в свободном доступе объективно нет. Было бы чертовски несправедливо, если бы такой проект погиб из-за чьей-то банальной жадности. Торренты – дело огромной важности, действительно объединяющее носителей русскоязычной культуры по всему миру”.

И это действительно так. Художественные и мультипликационные фильмы отечественного производства, аудиозаписи, в том

числе и в исполнении самих авторов – классиков русской поэзии и прозы, редкие книги, материалы для обучения, детские сказки, огромное количество музыкального материала – это срез нашей культуры в целом, нигде больше не представленной в таком объеме и так четко структурированной, что любое из этих произведений можно найти за считанные секунды.

Любое государство, заботящееся о своих гражданах или хотя бы просто небезразличное к их судьбам, узнавшее, где-то есть такая всеобъемлющая библиотека, взяла бы этот ресурс под свой патронаж и помогла его развитию – как финансом, так и на законодательном уровне. К сожалению, мы живем не в таком государстве.

Конечно, torrents.ru – далеко не благотворительная организация, но заметьте, что подавляющее большинство ее работников – модераторы и администраторы – делают свое дело сугубо добровольно и безвозмездно. То есть это именно те люди, которым интересно заниматься в области культуры. Интересно настолько, что они готовы на это тратить свое личное время. Как можно называть их преступной группировкой и ставить в один ряд с грабителями и убийцами?

Тем временем на rutracker.org до 1 апреля объявлено свободное скачивание – то есть без учета рейтинга. Сделано это для привлечения пользователей, часть из которых в связи с вышеописанными событиями перестало пользоваться трекером – в первую очередь из-за боязни быть пойманными и привлеченными к ответственности. Вполне возможно, что акция продлится и дальше. ▽

ТОРГОВЫЙ

БУДЕНОВСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЦЕНТР

220 ПАВИЛЬОНОВ В ОДНОМ ЗАЛЕ

- ОРГТЕХНИКА
- КОМПЬЮТЕРЫ
- КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
- СИСТЕМЫ ВИДЕОНАБЛЮДЕНИЯ
- КОМПЬЮТЕРНАЯ МЕБЕЛЬ
- РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
- CD И ЗАПЕЧАТКИ
- СЕТОВАЯ ТЕХНИКА
- СЕТОВАЯ СВЯЗЬ
- АУДИО-ВИДЕО

• С 10.00 до 20.00 БЕЗ ВЫХОДНЫХ

т. 785-7575

проспект Буденного, 53
м. “Шоссе Энтузиастов”
www.budenovsky.ru

TESTLAB

МАКСИМАЛЬНО ДОПУСТИМАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ

ЛУЧШИЕ ГАДЖЕТЫ ВЕСНЫ

dr menaker doctormenaker@gmail.com

В САМОМ БОГАТОМ В ГОДУ ОБЗОРЕ СВЕЖЕГО МОБИЛЬНОГО ЖЕЛЕЗА, КОТОРОЕ БУДЕТ ПОЯВЛЯТЬСЯ НА ПРИЛАВКАХ ВПЛОТЬ ДО БУДУЩЕГО РОЖДЕСТВА, УПОМИНАЕТСЯ ЦЕЛАЯ СТОПКА ANDROID-ГАДЖЕТОВ, КАК МИНИМУМ ОДИН "БАДА-ФОН", СРАЗУ НЕСКОЛЬКО АППАРАТОВ С ГИГАГЕРЦЕВЫМИ ПРОЦЕССОРАМИ, ПАРА УНИКАЛЬНЫХ МИНИ-ТЕЛЕФОНОВ И ДАЖЕ ОДИН ДЕВАЙС, КОТОРЫЙ МОЖНО БЕЗ ПОСЛЕДСТВИЙ ШВЫРНУТЬ В ГОЛОВУ МУЖА.



Приход весны ознаменовался релизом первого аппарата Samsung с ОС Bada на борту. Смартфон **Samsung Wave S8500** — это классический дисплейный моноблок с уникальным для рынка большущим 3,3-дюймовым экраном Super AMOLED 800x400. В чем его крутизна? В значительно расширенных углах обзора, а также на 400% меньшим (по сравнению с классическим OLED) временем отклика. Гаджет работает во всех актуальных в цивилизованном мире сотовых сетях, оснащается приличной камерой в 5 Мпикс. с возможностью записи видео в высоком разрешении. Кроме того, в Wave, который уже обещает стать самым хитовым корейским телефоном в истории, есть модули GPS, Wi-Fi (причем не простого, а 802.11n), а также Bluetooth 3.0, что в начале 2010 года следует воспринимать как большущий эксклюзив. Ну и, само собой, работает S8500 на Bada с узнаваемым самсунговским интерфейсом TouchWIZ.

Подавляющее большинство телефонных новинок оснащаются сенсорными дисплеями. Не стали исключе-



нием и мини-гаджеты от Sony Ericsson. Один из самых интересных аппаратов – **Sony Ericsson Xperia X10 mini** – фактически открывает класс миниатюрных Android-смартфонов. Моноблок оснащается дисплеем с “детской” диагональю 2,55”, в остальном же характеристики мало отличаются от нормальных серьезных аппаратов. В миниатюрную Xperia вместили и GPS с Wi-Fi и Bluetooth, и поддержку сетей 3G.

Однако не только смартфоны в наше время работают под управлением Android. Существуют уже и “андроплееры”, и даже “андро-планшеты”. В группе последних выделяется модель 1, разработка компании Haleron. Семидюймовый (800x480 точек) сенсорный и очень плоский компьютер оснащается 600-мегагерцевым процессором от VIA. В работе его поддерживает 128 Мб оперативной памяти. Объем постоянной памяти всего лишь 2 Гб, однако он легко расширяется за счет карт SD (поддерживаются и карты 32 Гб). Планшет, который производитель позиционирует как уникальный компьютер, лучше других справляющийся с функциями ридера электронных книжек, оснащен также модулем Wi-Fi и аккумулятором, способным без подзарядки питать iLet Mini HAL в течение 14-15 часов.

Onkyo DE411 относится к совершенно иному классу ПК – моноблокам. Компьютер построен на базе платформы NVIDIA Ion, в

которой используется двухъядерный интеловский 330-й “Атом”. В качестве видеоадаптера установлен классический GeForce 9400M с поддержкой DirectX 10. Объем оперативной памяти DE411 равен 2 Гб, жесткого диска – 320 Гб. Самое главное в моноблоке – дисплей – имеет диагональ 21,5” и разрешение матрицы

Full HD 1920x1080 точек. Однако экран обычный, не сенсорный, что автоматически относит недорогую (не более \$1000 в описанной базовой версии) и симпатичную в целом систему к разряду немодных. Моноблок обходится без модуля Bluetooth, однако поддерживает работу в сетях Wi-Fi. В качестве базовой операционной системы дилеры предлагают Microsoft Windows 7.

Трудно сказать, почему, но именно в этом году многие производители пытаются вывести на рынок “самый компактный тачфон”. Телефончик **LG Mini GD880** характеризуется приятной, но не самой запоминающейся в мире внешностью, достаточно крупным дис-



плеем 3,2”, поддержкой HSDPA и Wi-Fi, а также 5-мегапиксельной камерой с системой автофокусировки. По большому счету, ничего другого про эту новинку и не расскажешь, ее потребитель – имидж-ориентированная публика.

В “дорожной карте” корейцев на 2010 год можно отыскать заметно более любопытные устройства. Такие, например, как **LG GW990**. Об этом моноблочном коммуникаторе известно немного: он выйдет не раньше лета, в нем будет все, что нужно белому человеку от телефона, и главное – он может стать одним из первых аппаратов в мире на базе платформы Nokia-Intel MeeGo.



Если эта новейшая система еще только готовится выстрелить в рынок, то Windows Mobile 6.5 расширяет свое присутствие за счет 1. Если кто-то не помнит, TG01 прогремел цинковым ведром ровно год назад, став первым коммуника-

тором на аппаратной платформе Qualcomm Snapdragon с тактовой частотой основного процессора 1 ГГц. Однако работал потенциально мощный (на практике – слишком горячий и не слишком шустрый) девайс всего лишь на WM6.1 Professional. Что это значит? Что интерфейс крутого и дорогого TG01 был максимально далек от понятия “дружественный”, и, возможно, поэтому аппарат откровенно провалился на рынке. Новая версия с оригинальным индексом TG02 получила более актуальный интерфейс, тот же самый гигагерцевый Snapdragon, 10-сантиметровый емкостный дисплей и менее вычурный корпус без лака, наводящего на мысли о Великой Китайской стене. Коммуникатор умеет все, что положено, и может считаться главным Windows-конкурентом (если вы готовы принять такую формулировку в принципе) айфона. По цене и габаритам (например, толщина корпуса Toshiba TG02 составляет всего 99 мм) аппарат уже не так от него далек.

Само собой, не “Тошибой” единой держатся на рынке “виндофоны”. Один из ключевых смартфонных партнеров Microsoft, компания **Acer** к весне подготовила целую россыпь разнообразных продуктов. Одна из самых, на наш вкус, перспективных новинок – Acer neoTouch P400. Это классический по сути, но современный по форме и содержанию коммуникатор в лучшем смысле этого понятия. Чего ни пожелаешь видеть в умном телефоне – здесь уже предусмотрено. Экран P400 имеет диагональ 3,2” и разрешение HVGA (400x320), в качестве ОС работает WM 6.5.3, в списке интерфейсов значатся Bluetooth с поддержкой A2DP и Wi-Fi, EDGE, HSDPA и HSUPA.

В этом месяце в продажу поступили отнюдь не только телефоны. Так, нашего внимания удостоился новый неттоп под брендом, извест-



ным своими баребонами. Компьютер **Shuttle XS35** работает на базе платформы нового поколения NVIDIA Ion2. Она подразумевает совместное функционирование процессора Intel Atom 1,66 ГГц и графического ускорителя NVIDIA GT218. Производитель гарантирует, что неттоп сможет “переваривать” не только видео в качестве HD, но также и некоторые не самые тяжелые игры. Толщина корпуса нового неттопа едва превысила 3 см, объем же не дотянул и до литра.



Новый, теперь уже китайский 2,8-дюймовый тачфон **Philips Xenium k700** (напомним, голландцы давно продали свой бренд телефонной China Mobile) сильно смахивает на небольшой PMP, и все-таки это именно телефон. По большому счету, говорить о симпатичном, но не очень заразительном гаджете мы бы и не стали, но, как обычно у серии Xenium, наше внимание привлекла батарейка аппарата. Аккумулятор модели k700 обеспечивает почти 650 часов работы в режиме ожидания (это примерно месяц) или 8,5 часов в режиме разговора. По этим параметрам у телефонов Philips сегодня конкурентов фактически нет.

Другая ниша на телефонном рынке – защищенные аппараты класса “экстрим”. Один из интересных девайсов этого года, **Sonim XP2 Spirit**, как раз и представляет этот класс. Этот телефон оснащается экраном с беспрецедентной толщиной стекла 1,5 мм. Представители Sonim утверждают, что их “Дух” способен выдерживать удар от падения на асфальт с двухметровой высоты, а кроме того, моноблок тонет, но не портится в воде. В характеристики телефона заложены рабочие температуры от -25 до +55



градусов по Цельсию. Все это не мешает аппарату Sonim быть просто хорошим современным GSM-телефоном с поддержкой и сетей 3G.

Еще два устройства в обзоре объединяет одна и та же программная платформа. Так, 3,8-дюймовый гаджет **Huawei U8800** работает под новейшей ОС Android 2.1. Надо отметить красоту корпуса китайского смартфона. И это пока первый и единственный на рынке андрофон с поддержкой технологии передачи данных HSPA+. Говорят, по этому протоколу данные летают на скоростях около 14 Мбит/с.

Моноблок **HTC Desire**, один из почти дюжины запланированных на текущий год релизов тайваньского лидера отрасли, оснащается сенсорным емкостным 3,7-дюймовым AMOLED-дисплеем с разрешением WVGA. Работает Desire на той же новой Android 2.1 с интегрированной пересмысленной и обновленной оболочкой HTC Sense. В смартфоне установлен гигагерцевый CPU и 576 Мб оперативной памяти. Аппарат работает в сетях GPS и WCDMA, поддерживает технологии Wi-Fi и Bluetooth, оснащен модулем GPS, а также удивительно качественной камерой с разрешением 5 Мпикс.

Однако и ее характеристики откровенно меркнут перед техническим списком новинки от **Pentax**. До сих пор не слишком многочисленную линейку ультразвумов пополнила фотокамера



Pentax X90. Аппарат оснащен действительно уникальным объективом с оптическим стабилизатором и возможностью 26-кратного увеличения. По нашим ощущениям,

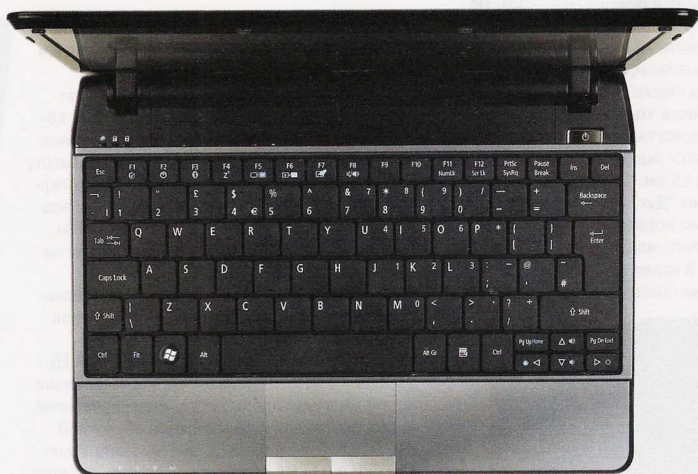
такой трансфокацией до сих пор не мог похвастаться ни один суперзум. Рабочее разрешение матрицы камеры составляет 12,1 Мпикс, что на сегодняшний день не так уж и много. Как и любой современный аппарат, X90 пишет видео в HD-разрешении (1280x720 точек). Из электронных “ништячков” можно отметить улучшенную и переработанную систему распознавания человеческих лиц и улыбок, а также наличие интерфейса HDMI. ▀



ИСТОРИЯ ОДНОЙ ПОКУПКИ

НОУТБУК ACER ASPIRE 1410

АЛЕКСАНДР ДВЯЧЕНКО frodlk05@gmail.com



ACER ASPIRE 1410 Я КУПИЛ В КОНЦЕ НОЯБРЯ ПРОШЛОГО ГОДА. ТРЕБОВАНИЯ К КОМПАКТНОМУ НОУТБУКУ БЫЛИ ТАКИМИ: НЕВЫСОКАЯ ЦЕНА, ПОЛНОРАЗМЕРНАЯ КЛАВИАТУРА И СКОЛЬКО-НИБУДЬ ПРИЛИЧНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ. ИЗ ОГРОМНОГО РАЗНООБРАЗИЯ НЕТБУКОВ НЕ УДАЛОСЬ НАЙТИ НИЧЕГО: ЦЕНА ВЫСОКАЯ, А ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ВЫЗЫВАЕТ УЛЫБКУ. И ВОТ МОЕ ВНИМАНИЕ ПРИВЛЕК ACER ASPIRE 1410, ЕДИНСТВЕННЫЙ НА ТОТ МОМЕНТ НОУТБУК С ДИСПЛЕЕМ 11,6", ПРОЦЕССОРОМ INTEL CELERON И ПРЕДУСТАНОВЛЕННОЙ WINDOWS 7. ПО СУТИ, ЭТО ПОВЗРОСЛЕВШИЙ НЕТБУК ACER ASPIRE ONE 751Н, И ПРОСИЛИ ЗА НЕГО ВСЕГО 17 000 РУБЛЕЙ.

ДИЗАЙН И ЭРГОНОМИКА

Aspire 1410 появился у нас в продаже осенью 2009 года. Три цветовых варианта (Diamond Black, Ruby Red, Sapphire Blue) и спартанский комплект поставки: само устройство, зарядка и руководство пользователя. Ноутбук до того легкий и компактный, что его можно спутать с 10-дюймовым нетбуком. Вместе с батареей он весит около 1,3 кг, причем из них на батарею приходится 350 г.

В закрытом состоянии Aspire 1410 выглядит стильно и дорого. У ноутбука нет острых углов и выпирающих частей. Корпус хоть и пластиковый, но выполнен качественно, никаких люфтов и прогибов. На глянцевой крышке в углу скромно разместили логотип Acer.

Открывается ноутбук умеренно туго, приятный ход крышки обеспечивают два больших шарнира. При тряске, например в автобусе, крышка не болтается, не

норовит закрыться. Откинуть ее можно примерно на 150 градусов – в большинстве случаев этого достаточно. Встроенные динамики звучат на удивление хорошо и размещены грамотно – на скошенной нижней части корпуса.

Дисплей выдает сочную картинку и имеет приличный запас яркости, который пригодится при ярком освещении. Главная фишка экрана – светодиодная (LED) подсветка, благодаря которой потребление энергии существенно ниже, а единственный минус – все тот же глянец, который не только собирает отпечатки, но и мешает работать. Формат матрицы 16:9, разрешение экрана 1366x768. Углов обзора хватает, чтобы смотреть фильм втроем. Над дисплеем традиционно размещена 1,3-мегапиксельная веб-камера.

ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЕ ЖЕЛЕЗО

Сердцем купленного мною Acer Aspire 1410 является одноядерный CULV-процессор Intel Celeron M 743 с тактовой частотой 1,3 ГГц. Сейчас в продажу поступили модели с двухядерным Intel Celeron SU2300. Низковольтные процессоры весьма популярны, поскольку существенно экономят энергию батареи. Оба процессора выполнены по 45-нанометровому технологическому процессу, имеют 1 Мб кэш-памяти второго уровня и шину 800 МГц. Несмотря на невысокую частоту (1,3 ГГц), 743-й с легкостью обгоняет старые Celeron с частотой 2 ГГц при обчете видео.

Тем не менее M 743 – самое слабое звено этого ноутбука. Оценивая производительность, Windows 7 ставит процессору всего 2,9 балла (SU2300 оценивается в 3,6). С другой стороны, хорошо, что это не Atom: Intel обещает двукратный прирост в скорости при работе со звуком и видео по сравнению с "атомными" малышами.

В ноутбуке установлено 2 Гб памяти DDR2, работающей на тактовой частоте 667 МГц. Чипсет Intel GS45 поддерживает до 8 Гб, а поскольку в лэптопе два слота, теоретически есть возможность достичь максимального объема, установив пару модулей по 4 Гб.

За воспроизведение видео в Aspire 1410 отвечает ядро GMA 4500M, оснащенное собственным графическим буфером объемом 64 Мб. Но, пожалуй, наиболее важная фишка этой встроенной графики – аппаратное декодирование HD Video: GPU прекрасно справляется с HD-фильмами вплоть до разрешения 1080p. Так что можно смело подключать проектор, телевизор или большой монитор к штатному HDMI-разъему и смотреть кино. Кстати, видеочип неплохо справляется с оболочкой Aero, если, конечно, установить более дорогую версию Windows 7, в которой эта оболочка есть.

КОММУНИКАЦИИ

Aspire 1410 оборудован тремя USB-портами, стандартным 100-мегабитным сетевым адаптером, D-Sub/HDMI-выходами и универсальным кардридером. А вот обещанного производителем Bluetooth-модуля нет: оказалось, что это дополнительная опция.

Сейчас 1410 продается с двухкомпонентным Wi-Fi/4G-модулем, который позволяет подключаться к сети Yota WiMAX. Если вы, как и я, купили ноутбук до того, как в нем появился такой модуль, знайте, что ваш обычный Wi-Fi можно заменить на двойной в сервисных центрах Yota. Кроме того, под аккумулятором есть слот для sim-карты, а значит, теоретически допускается возможность установки 3G-модема.

СОФТ

Продается Acer Aspire в основном с предустановленной Windows 7 Starter, но можно встретить и модели с Windows Vista Home Premium. Последнюю можно бесплатно обновить до Windows 7 Home Premium, так как ноутбук подпадает под соответствующую программу Microsoft.

На моем Aspire установлена Windows 7 Starter. Работает ОС отлично – ее отучили поедать всю свободную оперативную память, поэтому 2 Гб "смерке" оказывается достаточно. Добавляя всего \$40 к стоимости ноутбука, Windows 7 Starter все же имеет некоторые ограничения. Графической оболочки Aero нет, и даже нельзя поменять картинку Рабочего стола. Последнее ограничение легко можно обойти, не нарушая лицензионного соглашения, установив французскую программу Starter Background Changer.



+ ПЛЮСЫ

- /// малые размеры и вес
- /// низкая цена
- /// отличный дизайн
- /// удобная полно-размерная клавиатура
- /// долгое время работы от батареи
- /// низкое тепловыделение
- /// наличие HDMI и чипа с аппаратным декодированием H.264 и VC-1
- /// отличные возможности для апгрейда
- /// недорогая версия Windows 7 в комплекте

МИНУСЫ

- /// неудобный тачпад
- /// отсутствие заявленного Bluetooth-модуля в некоторых моделях
- /// длительное время заряда батареи

На жестком диске есть скрытый раздел объемом 12 Гб, на котором хранится информация для восстановления операционной системы в случае повреждения. Это объясняет отсутствие установочного диска в комплекте. Забэкапить драйверы навязчиво предлагает программа Acer eRecovery. Сделать это проблематично, так как CD-привода нет, а бэкапить на флэшку она не хочет. Жесткий диск не разбит на системный и пользовательский разделы, но Windows 7 работает стабильно и не требует частой переустановки. К тому же с одним разделом работать проще – не нужно следить за тем, чтобы своп-файл не занял весь системный диск.

Вместе с ОС установлена пробная 15-дневная версия Microsoft Office 2007 Home and Student и 60-дневная версия антивируса McAfee. Антивирус хоть и исправно защищал систему, но во время обновления сигнатур сильно замедлял работу, поэтому уступил место бесплатному Avast!

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Как я уже говорил, Windows 7 оценивает ноутбук на 2,9 (Vista – на 3,2), и завышает тест именно процессор. Интегрированная видеокарта нравится “семерке” не намного больше – 3,2 балла. Эта оценка довольно субъективна, так как “семерка” учитывает в процессоре только частоту, забывая об особенностях архитектуры.

В отличие от нетбуков на базе процессоров Atom, Aspire 1410 открывает широкие мультимедийные возможности, HDMI-разъем расположен тут не зря. Сам процессор справляется с HD-фильмами не всегда хорошо. Его предел – видео с разрешением 720p, причем нагрузка будет близкой к 100%, и малейшие помехи со стороны пользователя приведут к потере кадров. Но процессор спасает видеочип с технологией DirectX Video Acceleration (DXVA), которая позволяет разгрузить процессор, выполняя обсчет видео средствами графического ядра. В итоге Aspire 1410 прекрасно воспроизводит Full HD-видео при загрузке ЦП 20-30%. Поскольку видеокарта легче справляется с

подобной нагрузкой, уменьшается потребление энергии и тепловыделение и, как следствие, увеличивается время автономной работы.

В относительно новых играх, как и следовало ожидать, ноутбук не показывает даже двухзначных FPS, но благодаря аппаратной поддержке DirectX 10 можно поиграть хотя бы при минимальных настройках разрешения и качества картинки. Что касается игр четырех-пятилетней давности, таких как GTA San Andreas или NFS, то тут возможностей процессора и видеокарты хватает вполне.

Система охлаждения ноутбука работает эффективно. Жесткий диск не нагревается выше 40 градусов, средняя температура находится в районе 27°C. Несмотря на то что забор воздуха происходит снизу, лежащий на кровати ноутбук не “задыхается”, кулер четко меняет количество оборотов в зависимости от нагрузки, и в обычном режиме его почти не слышно.

ЭЛЕКТРИЧЕСТВО

В Acer Aspire 1410 используется батарея емкостью 4400 мАч, состоящая из шести элементов. Благодаря умеренному энергопотреблению CULV-процессора и интегрированной видеосистеме, а также использованию LED в подсветке дисплея ноутбук может работать дольше семи часов. Время это не только заявлено производителем, но и проверено на практике. Действительно, заряда ноутбука хватает практически на целый рабочий день, но при условии, что используется текстовый редактор, подсветка экрана на минимуме, а Wi-Fi выключен. В режиме нормальной нагрузки (например, если смотреть HD-видео при максимальной яркости экрана и не выключать Wi-Fi) батарея продержится около трех часов. Заряжается она примерно столько же.

С момента покупки Acer Aspire 1410 прошло уже три месяца, а я не пожалел о своем выборе, ноутбук не подвел ни разу. Глянцевая крышка цела и не поцарапалась, экран тоже. Мелкая сеть едва заметных царапин появилась лишь на глянцевой дисплейной рамке. Клавиатура является отличным грязесборником, но ее очень легко чистить. И пожалуй, единственное, к чему можно придраться – это неудобный тачпад.

Я редко играю в новые игры, поэтому ноутбук легко заменяет мне настольный ПК. Подключаю к нему монитор 24” и мышь с клавиатурой. В плане производительности неудобства возникают, только когда HD-фильм закодирован кодеками, отличными от аппаратно декодируемых H.264 и VC-1. Тогда вся нагрузка ложится на процессор, а, как уже было сказано, 720p – предел его возможностей.

На момент покупки конкурентов у Aspire 1410 не было, но сегодня на рынке ультракомпактных ноутбуков уже есть из чего выбирать: Samsung X12, Lenovo ThinkPad X100e, Packard Bell DOT M/A. Все эти машины достаточно мощные, чтобы называться ноутбуками, и у каждой есть свои плюсы. Но Acer Aspire 1410 собрал в себе, на мой взгляд, все самое лучшее. К тому же сейчас такая модель стоит немногим более 15 000 рублей. ▀

РЕШИТЕЛЬНЫЙ ЗАМЕС

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА MSI BIG BANG FUZION

ТОЛК ЛУСЧКИН upspecial.blogspot.com

СЕРИЯ BIG BANG СРЕДИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ MSI – ВЕРШИНА ИНЖЕНЕРНОГО ИСКУССТВА КОМПАНИИ. В ЭТИХ ПЛАТАХ РЕАЛИЗОВАНО ВСЕ, И ДАЖЕ НЕМНОГО БОЛЬШЕ.



Первой платой серии Big Bang была MSI Trinergy, построенная на чипсете NVIDIA NF200, благодаря которому появлялись дополнительные линии PCI-Express и стало возможным построение конфигурации 3-way SLI. Чипсет Lucid Hydra 200, установленный на плате MSI Fuzion, также способен добавить дополнительные PCI-E-линии, которые могут быть использованы для создания 3-way SLI и Crossfire X связок. Но самая важная особенность Lucid Hydra 200 заключается в умении объединять в единый графический массив видеокарты с GPU разных брендов.

ПЛАТА

MSI Big Bang Fuzion с первого взгляда внушает доверие. Плата выполнена из черного текстолита с черными и синими слотами и разъемами. Система охлаждения на плате также черная с синими вставками с надписью "Big Bang". Несмотря на то что система охлаждения довольно развитая, она не мешает установке больших кулеров. Удачная компоновка платы подкрепляется высоким качеством исполнения.

Оснащение и функционал производят не менее сильное впечатление. Fuzion построена на чипсете Intel P55 и способна работать с LGA



1156 процессорами Core i3/i5/i7. Благодаря Lucid Hydra 200 на плате удалось реализовать три PCI-E x16 слота. Как уже говорилось, в этих слотах в тандемах могут быть использованы разнорендовые графические ускорители. В разгоне плата способна работать с памятью DDR3-2133, имеет 10 разъемов SATA-II (шесть средствами P55 и еще четыре силами JMicron JMB322) и пару eSATA (благодаря JMicron JMB363), плюс пару интерфейсов GigabitEthernet. В имеющийся на плате PCI-E x1 слот устанавливается комплектная восьмиканальная звуковая плата Quantum Wave, поддерживающая THX TruStudio PC и Creative EAX Advanced HD 5.0. Проще говоря, MSI вложила добротный звук в коробку с “материнкой”, он заметно качественнее привычных встроенных решений.

Плата имеет 14-фазную цепь питания, что положительным образом скажется на стабиль-

ОС ЖЕНЯ ИЛИ ОС GENIE

ОС Genie – очень интересная особенность платы MSI, созданная для включения автоматического разгона системы. Благодаря этой функции всего одним нажатием одноименной кнопки на плате удалось разогнать тестовый процессор Core i5-750 со штатных 2,66 ГГц до 3,75 ГГц! Попутно ОС Женья выставил заниженные тайминги и повышенную частоту памяти. Для авторазгонялки такой природой кажется невероятным, словно в плату вшили джинна, который грамотно выставляет повышенные частоты и напряжения, причем делает это довольно быстро, перед прохождением POST системой. Разогнанный таким образом компьютер оказывается на удивление стабильным. Конечно, проникнув в BIOS и поиграв множественными настройками, удалось получить почти на 400 МГц больше, однако это стоило приблизительно полутора часов возни и добрых суток проверки стабильности. Женья сделал все за нас, честь ему и хвала, очень многим он окажется полезным.

ности системы при разгоне. Вместо классических конденсаторов с жидким электролитом использованы твердотельные, а в качестве сердечников в дросселях – высококачественные ферритовые кольца. Эти меры не только повысят стабильность компьютера при разгоне, но и существенно увеличат время жизни системы.

Над слотом PCI-E x1 расположен APS (Active Phase Switching) LED – светодиодный индикатор, отображающий количество фаз питания, используемых материнской платой в данный момент. В зависимости от нагрузки плата способна отключать некоторые фазы питания, тем самым экономя энергию и снижая тепловыделение. Все 14 фаз распределены между компонентами следующим образом: восемь отаны под нужды процессора, две – для VVT процессора, две для памяти и две для P55 PCH.

Также на плате расположен блок DIP-переключателей, позволяющий поднять напряже-

LUCID HYDRA 200

Иновационный чип Lucid Hydra 200 существует в трех версиях: младший LT22114, средний LT22012 и флагманский вариант LT24102. Отличаются микросхемы количеством PCI-E линий, которые они способны обеспечить для подключения видеокарт и соединения с процессором и/или PCI Express контроллером материнской платы. Так, младший предлагает восемь линий к хосту и два линка по восемь линий к видеокартам. Средняя версия в серии способна обеспечить пару карт 16 линиями PCI-E каждую и коннект к хосту 16 линиями PCI-E. Топовая версия, по сути, является копией средней, но предлагает более гибкую конфигурацию – в вариантах 2x16, 2x8 + 1x16 либо вовсе 4x8. Также две старшие модели поддерживают стандарт

PCI-E 2.0. На Big Bang Fusion использована топовая версия микросхемы.

Помимо блоков работы с шиной PCI-E и буферов обработки микросхема имеет RISC процессор, работающий на частоте 300 МГц. Вероятно, именно он служит арбитром и распределяет между видеоадаптерами нагрузку, собирая затем результат воедино.

Младшая Hydra реализована в микросхеме площадью 18x18 мм, две старшие модели выполнены в виде чипа 23x23 мм. Именно благодаря Hydra может создаваться впечатление, что материнская плата имеет классическую компоновку с северным и южным мостами. На деле на месте южного моста распаяна микросхема чипсета Intel P55, а на месте северного – непосредственно

Hydra. Микросхема довольно горячая и потому накрыта массивным радиатором.

Hydra способна работать в трех режимах: R-mode, N-mode и X-mode. За буквенными префиксами скрываются тандемы из карт ATI, NVIDIA и ATI+NVIDIA соответственно. Поддержка подобного смешения реализована не во всех играх, но с каждой новой версией драйверов список ширится. К сожалению, нам не удалось запустить на плате связку из двух видеокарт на GPU NVIDIA. В нашем распоряжении были карты на GeForce 9800GTX и GeForce 9600GT, при их установке драйвер Hydra рапортовал об отсутствии поддержки видеокарт данного вендора. Очевидно, что в новой версии драйверов этот недостаток исправит.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Radeon 4850	GeForce 9800 GTX	Radeon 4890	Radeon 4850 + GeForce 9800 GTX	Radeon 4850 + Radeon 4890	Radeon 4850 + Radeon 4890	2x Radeon 4890 Crossfire	
3D Mark Vantage GPU Score	8021	6713	9712	12831	11562	16325	16793	
Call of Duty 4, к/с	1280x1024	58	73	78	103	92	96	138
	1920x1080	44	57	61	75	69	83	102
F.E.A.R.	1280x1024	122	130	134	215	197	208	240
	1920x1080	78	82	87	140	132	139	156

ние на процессоре, памяти и чипсете на дополнительные 0,2 вольта в плюс к доступным 0,2 В в BIOS. Рядом с DIP распаяна контактная группа, с которой при помощи мультиметра можно в реальном времени получить значения напряжений на все те же процессоре, памяти и чипсете. Данную фишку MSI назвала V-Kit, и есть шанс, что она получит постоянную прописку на продвинутых платах компании.

На нижней кромке распаяны аппаратные кнопки Clr CMOS и OC Genie. Первая служит для быстрого обнуления настроек BIOS. Функция второй более сложная, ее назначение описано во врезке.

В коробке с платой находится OC Dashboard – небольшое устройство, при помощи которого можно изменять напряжения и частоты на основных компонентах системы. Также OC Dashboard выведет коды ошибок POST при загрузке компьютера. После загрузки ПК этот гаджет покажет статистику по компонентам системы, а также позволит разогнать компьютер в несколько нажатий.

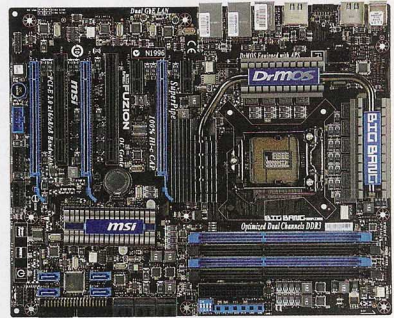
ТЕСТИРОВАНИЕ

Если говорить о неигровых тестах или игровых тестах с одной видеокартой, то все довольно просто и прогнозируемо: плата демонстрирует адекватную для P55 производительность, и в разгоне рейтинги и баллы существенно подрастают.

Жаль, что пока далеко не все игры корректно работают с Hydra, потому результатов получилось немного. Вернее, тестов было больше, но немало цифр было отбраковано, поскольку качество картинки не могло нас устроить в полной мере, и результат не был засчитан. Также в некоторых играх, например в S.T.A.L.K.E.R., при использовании Hydra мы столкнулись с колоссальным падением производительности, эти цифры тоже опущены как артефакт.

Из результатов тестирования видно, что корректная работа Hydra в целом положительно сказывается на производительности видеоподсистемы. На такой плате легко можно использовать слабую старую карту в связке с мощной новой. Провалы в некоторых тестах, как мы надеемся, будут исправляться в будущих верси-

ях драйверов. Если сравнить Hydra и Crossfire, то очевидно, что родная мультипроцессорная оптимизация лучше, и в некоторых случаях весьма существенно. Однако Hydra предлагает то, чего не могут дать оригинальные чипсеты – несимметричные тандемы и тандемы из разнородных ускорителей.



Обычно тест материнской платы – это малоинтересная рутина: собрал, настроил, прогнал тесты, разогнал, снова протестировал. Тест MSI Big Bang Fuzion занял больше времени, но и удовольствия доставил куда больше. Если говорить о плате как о девайсе для конечного пользователя, а не тестера, то выходит, что Big Bang Fuzion – выдающийся продукт с уникальной возможностью объединять в тандем разные видеокарты с отличными разгонными возможностями и целым пучком уникальных функций. Эти возможности понадобятся разве что энтузиастам, но именно на них нацелены продукты серии Big Bang. Чип Lucid Hydra имеет право на существование. Микросхема не только добавляет новые линии PCI-E материнской плате, но и реально позволяет строить смешанные конфигурации. Приrost от таких упражнений очевиден, после должной оптимизации драйверов он должен стать еще заметней. Остается надеяться, что это случится скоро, поскольку пока во многих играх Hydra 200 откровенно вредит. ▀

ОПТИМАЛЬНОЕ СОЧЕТАНИЕ

НОУТБУК SAMSUNG NP-R780-JS02

сергей трошин



ЕСЛИ ВЫ ПОСТАВИТЕ СЕБЕ ЗАДАЧУ КУПИТЬ СЕГОДНЯ МОЩНЫЙ, СОВРЕМЕННЫЙ НОУТБУК ЦЕНОЙ ДО 40 000 РУБЛЕЙ, ТО НАВЕРНЯКА УБЕДИТЕСЬ, ЧТО АЛЬТЕРНАТИВЫ НОВЕЙШЕМУ SAMSUNG NP ПРАКТИЧЕСКИ НЕТ.

18 января этого года Samsung представила новые аппараты серии R, флагманом которой можно по праву назвать ноутбук NP-R780-JS02, оснащенный двухъядерным процессором Intel Core i5-520M, да еще и с технологией HyperThreading, что для системы равносильно четырехъядерному CPU.

Главное в этом ноутбуке – мощная видеосистема, основанная на новейшей видеокарте NV GT330M с 1 Гб памяти GDDR3. Единственное, на что тут может пожаловаться пользователь, наверное, глянцевый дисплей, не дотягивающий по разрешению до Full HD 1080p. Однако Full HD-фильмы лучше все-таки смотреть на подключенном через HDMI большом телевизоре, так что, по большому счету, иметь максимальное разрешение на ноутбуке совершенно излишне – таскать такую тяжесть замучаешься.

Матрица же 1600x900 с LED-подсветкой, установленная здесь – один из факторов (вместе с самыми современными процессором и видеокартой), позволивших сделать очень легкий и компактный при такой мощности аппарат. Этот лэптоп весит всего лишь 2,8 кг. Похоже, настали, наконец, времена, когда игровой ноутбук перестает быть похожим на гроб.

Про видеокарту, вообще говоря, надо бы сказать отдельно. Она основана на GT 230M/240M, поддерживает DirectX 10.1, CUDA, OpenCL, HybridPower, PhysX, что для мобильного ПК вполне прилично. Главное – мы получаем хорошую мощность при разумных весе и габаритах. Даже адаптер питания у ноутбука небольшой и легкий, что не менее приятно, чем легкость самого ПК, особенно в дальних поездках.

ОС	Windows 7 Home Premium (32b)
Процессор	Intel Core i5 Processor 520M (2.4 ГГц, 3 Мб)
Чипсет	Intel HM55
ОЗУ	4 Гб (DDR3 / 2 Гбx2)
Дисплей	17.3" LED HD+ (1600x900) 16:9 с глянцевой поверхностью
Мультимедиа	Встроенная камера 1.3 Мпикс., гнездо для наушников, гнездо для микрофона, встроенный микрофон
HDD	500 Гб (5400 об./мин S-ATA)
Оптический привод	DVD/CD-RW Super Multi Dual Layer(S-ATA)
Факс/модем	Нет
Коммуникации	Сетевая карта 1 Гбит, Wi-Fi 802.11bg, Bluetooth 2.1+EDR
Порты ввода/вывода	VGA, HDMI, 4xUSB 2.0, eSATA+USB, кардридер 3-в-1 (SD, SDHC, MMC), RJ45 (Ethernet), Express Card
Цена	40 000 рублей
Сайт производителя	www.samsung.ru

Выглядит новая серия отлично: просвечивающий серебристыми волнами, благородный темно-красный цвет, градиентом переходящий в черный, глянцевое покрытие с защитой от царапин, клавиатура с модными раздельными кнопками – все это создает впечатление качественной и дорогой вещи. Корпус сделан очень добротно, и хотя гламур красного глянца лучше всего подойдет прекрасной половине человечества, думается, что и сильной его части не стыдно будет обзавестись подобной игрушкой.

Ноутбук очень тихо работает – есть специальный софтовый переключатель, который позволяет выбирать режим работы процессора и системы охлаждения, и это действительно очень круто. Шум во время обычной работы с ПК просто на грани слышимости.


Во всем остальном по части комплектации тоже все весьма неплохо: веб-камера, HDD 500 Гб, 4 Гб ОЗУ, кардридер, слот для ExpressCard. Можно пожаловаться разве что на отсутствие S/PDIF, который был бы нелишним в домашнем кинотеатре (но есть HDMI), и Wi-Fi 802.11 n, который идет опцией (штатно – 802.11 b/g). Нет модема, но он сейчас вообще мало кому нужен, как и COM-порт. В остальном же конфигурация практически близка к идеалу – все, что реально необходимо, присутствует.

Среди всяческих мелких фишек данной модели можно отметить USB-порт с функцией sleep-and-charge, позволяющей заряжать от ноутбука всевозможные плееры-телефоны, даже если ноут выключен; а также поддерживающий мультитач тачпад, выполненный заподлицо с верхней панелью и выделяющийся на ней только матовым покрытием и синими светодиодами по углам.

Из софта же наибольший интерес своей абсолютной полезностью вызвала утилита

резервного копирования Samsung Recovery Solution, позволяющая вернуть систему к исходному состоянию в случае серьезных сбоев либо сохранить уже настроенное ее состояние, дабы в следующий раз откатываться не к “чистой” системе, а к последнему ее работоспособному варианту.

Еще одна малозаметная, но полезная фишка – режим продления срока службы аккумулятора. Система заряжает аккумулятор не на 100%, а на 80%, что несколько продлевает ему жизнь. Если же вы собрались в дальний путь, то можно зарядить и по максимуму. И таких мелочей немало: “улучшалка” звука SRS, совмещенный с USB разъем eSATA, куча функциональных клавиш, изрядный набор софта и так далее.

Как видите, аппарат очень интересный с точки зрения своих характеристик и возможностей. Если же вы займетесь подбором ноутбука с аналогичными параметрами и ценой, то вряд ли сможете найти сегодня что-то такого же уровня и стоимости. Либо это будет что-то старое на Core 2, либо монстры с весом под 4 кг и ценой под 100 000 рублей. Но, будем надеяться, что Samsung NP-R780-JS02 – первая ласточка ноутбуков, отличительной чертой которых является оптимальное сочетание небольшого веса, отличной производительности и разумной цены. 





МЕДИАКЛАССИКА

МЕДИАЦЕНТР MEIJIN E5400 BLU-RAY

навал морозов upspecial.blogspot.com

ПОХОЖЕ, НАМ НУЖЕН НОВЫЙ ЗУБОДРОБИЛЬНЫЙ ВИДЕОФОРМАТ ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ: С НЫНЕ СУЩЕСТВУЮЩИМИ МЫ РАЗОБРАЛИСЬ ОКОНЧАТЕЛЬНО, И НОВЫЙ МЕДИАЦЕНТР MEIJIN – ХОРОШЕЕ ТОМУ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ.

Обранный по классической схеме (производительный процессор плюс встроенное графическое ядро с аппаратным декодированием HD-видео) Meijin E5400 Blu-ray прекрасно справляется с воспроизведением фильмов, кодированных в популярные, но тем не менее тяжелые "высокочеткие" форматы H.264 и VC1. И если рассматривать медиацентр как замену всем имеющимся в доме аудиовидеопроекторам (и TV-рекордеру заодно), tandem NVIDIA GeForce 9300 и Pentium Dual-Core E5400, используемый в новом компьютере, оказывается максимально эффективным. Более чем достаточная производительность в сочетании с ограниченным энергопотреблением и небольшой рассеиваемой тепловой мощностью делают его практически идеальным для таких систем. Кстати, именно небольшое количество выделяемого компонентами тепла позволило использовать элегантный тонкий корпус SilverStone MILO MLO2 и при этом сделать так, чтобы шум работающего медиацентра был минимальным.

Внутри аккуратного черного MILO MLO2 отлично разместились материнская плата формата microATX Zotac GF9300-A-E, жесткий диск Western Digital Caviar Black объемом 750 Гб, "двухголовый" ТВ-тюнер AverMedia AVerTV Duo Hybrid PCI-E II с возможностью записи со сжатием H.264 в реальном времени и, как нетрудно догадаться из названия, оптический накопитель Blu-ray, причём в данном случае речь идет о приводе BD-RW Sony Optiarc BD-5730S, спо-

собном записывать одно- и двухслойные BD-R диски. Если из каких-либо соображений вам покажется, что дорогой оптический накопитель – неоправданная роскошь, не спешите заламывать руки: у Meijin есть точно такая же модель с мультиформатным DVD-RW-приводом. Ну а для тех, кто предпочитает исключительно низкий уровень шума большому объему дискового пространства, будет интересно узнать, что в корпус этого компьютера элементарно устанавливается ноутбучный жесткий диск размером 2,5".

За откидной левой частью фронтальной крышки размещены "службы быстрого доступа": мультиформатный кардридер, пара USB-разъемов, интерфейс FireWire 400, а в правой части зеркальной панели живут жидко-кристаллический экран, отображающий текущее состояние системы, и инфракрасный глазок пульта дистанционного управления.

В качестве операционной системы у Meijin E5400 Blu-ray используется Windows 7 Home Premium со встроенным Windows Media Center – оболочкой, которая превращает компьютер в простой и удобный мультимедийный центр, объединяющий в себе все ипостаси развлекательной домашней техники. И глядя на то, с какой легкостью воспроизводится разнообразный медиаконтент с забитого мною под завязку двухтерабайтного сетевого накопителя, я понимаю, что именно такой универсальный проигрыватель необходимо иметь дома: красивый, аккуратный, тихий и удобный. ▀

РЕДКИЙ ЗВЕРЬ

LOGITECH BLUETOOTH MOUSE M555B

сергей трошин sergeytroshin.ru

НОУТБУЧНЫЕ BLUETOOTH-МЫШИ, К СОЖАЛЕНИЮ, ПОКА ЕЩЕ ДОВОЛЬНО РЕДКИЕ И ДОРОГИЕ ЗВЕРЬКИ НА НАШЕМ РЫНКЕ. А УЖ ХОРОШИЕ BLUETOOTH-МЫШИ И ВО ВСЕ МОЖНО ЗАНОСИТЬ В КРАСНУЮ КНИГУ.



Почему так происходит, лично мне не понятно, ну да ничего не поделаешь – если нет особого выбора, то продолжим тестирование продукции компании Logitech, которая совсем недавно выпустила уже вторую удачную Bluetooth-модель – Logitech Bluetooth Mouse M555b. Именно эту мышку я и приобрел себе на смену также очень хорошей Logitech V470. Старый “грызун” уже отслужил свой век – кнопки стали срабатывать не так четко, как хотелось бы, а потому настала пора отправить его на покой.

Новая мышка еще легче предыдущей модели, более компактна, а потому еще лучше подходит для мобильного пользователя. Но не дизайн здесь главное, хотя с дизайном как раз все в порядке – верхняя поверхность сделана из отличного глянцевого пластика, а вот от “резинового” покрытия нижней половины на этот раз отказались. И правильно – в V470 это “резиновое” покрытие у меня очень быстро поцарапалось и вслед за этим облупилось. Пришлось обдирать его вручную. Так что лучше и надежнее – чистый пластик.

Главных моментов в новой мышке два. Первое – это улучшенная разрешающая способность: теперь это 1000 DPI. В результате пользователю для манипуляций с курсором на

современных больших мониторах потребуются еще меньше усилий – достаточно двигать мышку пальцами, не отрывая кисть руки от стола. И второе – сверхбыстрый скроллинг, осуществляемый посредством инерционного колеса прокрутки, сделанного из металла, да еще и прорезиненного. Сверхбыстрый скроллинг можно отключать (надо лишь нажать на колесо), переводя колесо в классический “шелкающий” режим работы, при котором за один щелчок колесом прокручивается несколько строк текста. Инерционность, правда, и в этом случае нигде не девается, но существенно ослабевает – если раскрутить колесо, то документ можно промотать на одну-две страницы. В сверхбыстром же режиме вращению колеса ничего не мешает, и тут можно проматывать огромные “простыни” одним движением пальца. Правда, поскольку кнопка под колесом теперь переключает режимы его работы, средняя кнопка мыши выполнена отдельно – рядом с колесом. Именно ее надо нажимать, чтобы открыть новую вкладку в браузере, например. Пожалуй, это менее удобно, нежели нажимать на само колесико – приходится перемещать палец туда-сюда, переходя от прокрутки к открытию вкладок, да и само положение пальца при этом оказывается не очень эргономичным – его надо довольно сильно сгибать. Наклоны же колесика влево-вправо нигде не делится, так что если вы используете драйвер мыши от Logitech, то можете запрограммировать эти две дополнительные кнопки, например, на действия “Назад”/“Вперед”.

В остальном каких-либо ухищрений по сравнению с V470 я пока не заметил – даже на сверхскользких ножках производитель экономить не стал, и они здесь практически такого же размера, то есть весьма внушительные, что добавляет пользователю очередную толику комфорта.

Цена мыши – 1800 рублей, что в общем не так дешево, как хотелось бы, но и не так дорого, чтобы пожалеть деньги на добротный и качественный рабочий инструмент. ▀



КАМЕРЫ В ТЕЛЕФОНАХ

iPhone МАКС ЕХОВСКИЙ

Снимать видео может не только iPhone 3GS – просто в нем это штатная функция, и делает он это, как говорят, очень неплохо (плюс ко всему видео можно прямо в нем и редактировать), а в iPhone 2G/3G для съемки видео нужен сторонний софт (есть в App Store). По сравнению с 3GS снимают они хуже – максимум 15 кадров в секунду.

У камер, встроенных в смартфоны, конечно же, масса проблем, которые обусловлены прежде всего сверхминиатюрными размерами матрицы и таким же крошечным стеклом объектива. Чувствительный элемент получает слишком мало света, а реализовать при таких размерах настоящий (не программный) зум невероятно сложно, чаще всего невозможно. Плюс глубина резкости здесь почти всегда бесконечная, так что нет никаких шансов получить "фокусные" эффекты. Но говорить, что камеры этого класса – вселенское зло, я бы не стал: есть как минимум одно достойное им применение, и этого может быть вполне достаточно, чтобы оправдать их существование.

Ни один нормальный человек (гении не в счет, они по определению безумны) не станет всерьез рассчитывать на создание кинематографического шедевра с помощью камеры,

встроенной в смартфон. Совершенно логично нам остается любительская съемка, смысл которой я долгое время искренне не понимал: десятки минут лишнего внятной динамики видеоряда, неинтересного не только людям посторонним, но часто даже непосредственным участникам действия. Так было до тех пор, пока у меня не появилась знакомая, помешанная на "документально-репортажной" видеосъемке: она своим мобильным телефоном постоянно снимает короткие ролики длиной в пару минут по самым разным важным и не очень поводам. И вот однажды, увидев несколько таких роликов, сменяющих друг друга в хронологическом порядке, я неожиданно понял, насколько это круто. Знаете, хороший семейный фотоальбом может напомнить какие-то моменты прошлой жизни, но все равно это будут лишь небольшие осколки оставшихся в нас воспоминаний. Короткие видеозарисовки – совсем другое дело, на фоне снимков из альбома они становятся настоящим откровением: мы видим небольшой живой фрагмент прошлого, полный деталей, о которых уже успели забыть. Ключевой здесь, безусловно, оказалась форма – много коротких фрагментов, выхваченных из разных периодов нашей жизни, сменяют друг друга и самым невероятным образом воспроизводят динамику времени и превращаются в настоящее искусство.

Windows Mobile

ЗЛОЙ ТРОШИН

Несмотря на то что коммуникаторы на Windows Mobile становятся год от года все мощнее и мощнее – дело уже доходит до мегагерцевых процессоров – видеосъемка с их помощью по-прежнему удовлетворения не приносит. Что ни снимай – все равно получается порнография. Цветовой шум, блеклая, нечеткая картинка, раздражающие тормоза при панорамировании, заквадрачивание изображения – вот типичные атрибуты видео на WM-коммуникаторах. Про булькающий звук и говорить нечего.

И причины явно слабого качества видеосъемки, наверное, не просто в особенностях конструкции таких коммуникаторов. Да, поставить в плоский, тонкий кирпич коммуникатора мощную камеру более чем затруднительно – приходится мириться с желанием пользователя иметь устройство, помещающееся в карман. Но, возможно, основная причина в другом. С целью удешевления производства изготовление этих мощных устройств практически полностью отдано на откуп китайцам. Следовательно, будьте готовы к применению максимально дешевых компонентов. Возможно, я и не прав, но складывается впечатление, что о качестве камеры никто из производителей таких аппаратов пока не позаботился. Либо хороших камер такого формата просто нет на рынке, во что верится с трудом. Вообще, непонятно, почему на фоне погоны за мегапикселями никого не волнует качество картинки?

Ну да ладно камера, а как же качество кодирования видео? Неужели современные, оптимизированные под работу с видео мобильные процессоры и новейшие кодеки не способны качественно сжать поток даже такого низкого разрешения, что обычно доступно в коммуникаторах? Ведь этому, с позволения сказать, видео даже малейшее движение в кадре противопоставлено!

В общем, ситуация со съемкой видео на WM-коммуникатора пока безрадостная даже на самых мощных и дорогих моделях. Максимум, для чего это можно использовать – в качестве видеорегистратора для экстренной записи каких-то жизненно важных моментов. Например, фиксации того, как гаишник вымогает взятку. Тем более что сейчас это модно. Но даже на YouTube ролики такого качества смотрятся уже убого.

HTC Hero

ОЛЕГ ЗАНДЕР

В HTC HERO с системой Android 1.5, смартфоне, которым я сейчас пользуюсь, не слишком крутая камера, которая тем не менее умеет записывать видео.

Само собой, нормально снимать можно лишь в очень хорошую погоду. Лучше всего на улице. Когда уровень освещения падает, то камера просто не успевает фокусироваться. К тому же даже минимальная тряска (которая, кстати, неизбежна) окончательно ставит процесс на грань провала. Съемка возможна в трех разрешениях: 352x288, 320x240 или 176x144 точек. Баланс белого отстраивается либо автоматически, либо пресетами: лампа накаливания, лампа дневного света, дневной свет и облачность. В настройках можно выставить запись видео в формате MPEG-4, либо в 3GP (кодек H.263). При этом съемка производится с очень скромной частотой. Субъективно это всего 10-15 кадров в секунду. Звук пишется с единым битрейтом 128 кбит/с. Характерная особенность – в ходе записи невозможно пользоваться зумом.

Nokia N97

РУСЛАН ШЕБУКОВ

Из всех вышеперечисленных смартфонов у Nokia N97 дела с видеосъемкой обстоят лучше всех. Пятимегапиксельная камера Carl Zeiss снимает видео в разрешении до 642x358 со скоростью 30 кадров в секунду. Этого качества вполне хватает для любительской съемки как днем, так и ночью. В темноте, конечно, появляется шум, но куда же без этого!

N97 может снимать в формате 4:3 и 16:9, используется кодек H.264 (MP4), для MMS есть возможность ухушенной до невозможности съемки в формате 3GP. Поддерживается геотэггинг, то есть, снимая на улице, вы можете поймать спутники и записать координаты видеосъемки в файл, а потом привязать кадры к карте Ovi Maps. Кстати, с помощью сервиса Ovi можно пересылать отснятые видеоклипы вашим друзьям – они получат клип по e-mail в виде ссылки на файл, хранящийся на серверах Ovi. Смартфон также можно использовать в качестве веб-камеры, подключаемой к компьютеру как по Bluetooth, так и через USB.

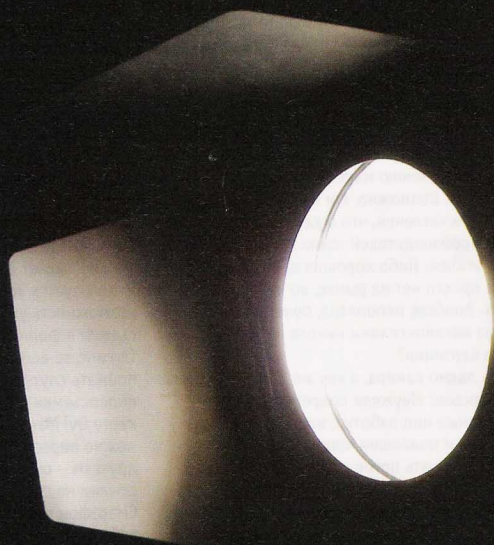
Но гораздо интереснее воспользоваться сервисом Qik, встроенным в систему. С его помощью вы можете передавать живое видео на сервер Qik, где оно будет воспроизводиться в реальном времени на вашей личной странице, доступ к которой вы можете открыть всем или же избранным пользователям. Качество видео при этом – такое же, как и при локальном воспроизведении. Там же, на личной странице сайта Qik, вы можете хранить свои видео, причем совершенно бесплатно. Есть возможность также настроить репостинг в YouTube (равно как и в Facebook, Blogger, MySpace и еще несколько сервисов), так что ваши видеозаписи будут появляться и там, и там – и все это, заметьте, без всяких проводов и даже участия компьютера. ▀

НА ДИСКЕ:

▀ видеоклипы, снятые нашими смартфонами.

Как в кино

Секреты профессиональной видеосъемки



С этим сталкивался каждый: тетьа протягивает тебе любительскую камеру с настоятельной просьбой поснимать свадьбу ее дочурки, тебя назначают главным оператором на праздновании чье-нибудь дня рождения, ты каким-то образом поддался уговорам детей и согласился вместе с ними снять домашнюю версию "Гарри Поттера". Сначала ты думаешь, что легко с этим справишься, но потом, когда дело сделано, тетьа почему-то смотрит на тебя разочарованным взглядом и больше не просит ничего снимать, а дети, если и просят чего, так это камеру, чтобы сделать свой римейк "Человека Паука". И тебя с собой почему-то не зовут.

арсений мирный



ПРЕПРОДАКШН

Итак, намечается некое семейное торжество или творческий процесс, где вам отведена роль режиссера-оператора. Главное – не бояться и хорошенько подготовиться. В зависимости от того, какого рода планируется съемка, неплохо бы поразмыслить над тем, какие моменты из него обязательно должны быть запечатлены камерой в ваших руках. Будь то прибытие жениха к дому невесты или экшен-сцена в любительском боевике, в голове, на бумаге или в компьютере нужно составить план предполагаемых сцен и событий.

Кроме того, на этапе подготовки к съемкам, как бы банально это ни звучало, нужно проверить техническую готовность: заряжена ли батарея камеры, есть ли на ее жестком диске свободное место и чиста ли вставленная в нее кассета; если какие-то съемки предполагаются на природе, а за окном дождь, снег, ветер и мороз, то хорошо бы иметь нечто, чем можно укрыть камеру от непогоды, а также салфетки для оптики, которую вы будете протирать регулярно при съемках во влажную погоду, а также при возвращении в теплое помещение с морозной улицы.

Если съемки по большей части павильонные (то есть будут проводиться в помещении), следует продумать освещение. Скорее всего, штатного освещения для нормальной съемки окажется недостаточно, и в результате все участники сцены будут иметь кожу желтого цвета, так что с собой лучше захватить какой-нибудь дополнительный источник света. Как минимум накамерный свет.

Вообще же, свет – это то, что нужно держать в голове всегда, когда речь идет о каких бы то ни было съемках какой бы то ни было камерой. Если камера цифровая, позаботьтесь о том, чтобы в настройках было выставлено оптимальное качество съемки: чтобы в итоге не получилось, что вы сняли все в чудовищно низком разрешении или, наоборот, засняли целых три минуты отменного HD-видео, и после этого у вас кончилось место на диске.

Если все в порядке, то ничто не помешает вам нажать кнопку Rec.

ПРОДАКШН

Кстати, нажать кнопку Rec и потом забыть ее отжать – одна из наиболее распространенных ошибок всех операторов-любителей. Отснял





сцену, и давай снимать собственные ботинки в течение следующих 20-30 минут. В результате – огромное количество мусора на кассете или жестком диске.

Еще один распространенный огрех – привычка поворачивать камеру набок. Особенно часто встречается у людей, которые, как правило, снимают на фотокамеру и любят разворачивать ее на 90 градусов, чтобы уместить снимаемый объект (или объекты) в кадре. На самом деле это довольно сложно – заставить себя помнить о том, что полученное с перевернутой камеры видео так и останется перевернутым, и придется потратить определенное время, чтобы потом, при монтаже, развернуть его в правильную позицию. Если кто-то или что-то не вмещается в кадр, то лучше сделать пару шагов назад или нажать кнопку Zoom Out.

Производители видеокамер часто гордятся возможностями многократного зума в своих устройствах и выносят информацию о них большими буквами на упаковку с камерой. Несмотря на это, использовать его на практике нужно очень осторожно. А лучше вообще не использовать. Кнопка зума каким-то иррациональным образом сообщает начинающим режиссерам, что ее использование приблизит

их к когорте профессионалов, хотя на самом деле все наоборот. Посмотрите новостные телесюжеты или пару художественных фильмов по любому из каналов и попытайтесь посчитать, сколько раз профессиональные операторы используют наезды.

Это только когда смотришь в видискатель, кажется, что зум делает тебя профессионалом, на самом деле он чаще всего серьезно утомляет глаза зрителя. Во-первых, из-за того, что вы, скорее всего, снимаете с руки, и изображение сильно трясется; во-вторых, из-за того, что движущееся в кадре изображение всегда воспринимается гораздо хуже, чем неподвижное. Выход тут один: нажать на паузу, подойти поближе к объекту съемки, снова начать снимать. Зум – это от лукавого. А цифровой зум – тем более!

Следующий важный момент. При съемках нужно использовать штатив там, где это только возможно. Если его нет в комплекте поставки вашей камеры, купите – не пожалеете. Причина банальна: руки при съемке дрожат всегда, даже если вы убежденный трезвенник, а камера ничего не весит и оснащена хитроумной системой стабилизации изображения. Размещаем штатив на любой устойчивой поверхности и

снимаем. В результате получаем картинку, которая не дергается и более-менее похожа на профессиональную.

Конечно, есть ситуации, когда использовать штатив по тем или иным причинам невозможно. В этом случае нужно помнить следующие несложные правила.

Самый простой способ ручной съемки – это держать камеру одной рукой, а другой рукой держать руку, которая держит камеру. Примерно в районе локтя. Это не уберет дрожь из кадра совсем, но существенно снизит ее.

Никогда не стоит снимать против солнца или яркого освещения, поскольку в этом случае зритель увидит только черные силуэты людей. Максимум – неясные, сильно затемненные черты лица.

Не стоит также снимать долго с одной позиции, если только вы не имитируете съемки скрытой камерой или камерой слежения. Лучше всего комбинировать разные точки съемки: с плечевого уровня, “с земли”, сверху. Не забывайте иногда останавливать видеозапись, чтобы сменить ракурс или перейти в другую часть комнаты.

Съемка крупным планом – ваш лучший друг, поскольку “крупняки” делают объекты максимально выразительными и детализированными. Если, например, снимаете беседу двух человек, не нужно держать в кадре обоих. Главное – сфокусироваться на том, кто говорит, и вовремя перенаправить камеру, если заговорил другой. Только не надо резких движений. По первым словам фразы вполне можно сделать вывод о том, собирается ли заговоривший говорить долго или нет. Если собирается, то камеру можно перенаправить не спеша – нет ничего страшного в том, что вы снимите его говорящим фразу не с начала. Главное – записать звук, а момент перехода можно будет чем-нибудь “заклеить” во время монтажа.

Кстати о звуке. Учтите, что в вашей камере, скорее всего, установлен не очень чувствительный микрофон, хотя и – вполне вероятно – с заявленной возможностью записи объемного звука. Поэтому если вы снимаете чье-либо

выступление, приготовьтесь к тому, что шепот, ободряющие возгласы и аплодисменты присутствующих не дадут вам сделать полноценную запись речи.

Здесь есть два варианта: либо оснащаем себя внешним микрофоном или петличкой – “колодушкой”, как говорят сотрудники ТВ, либо подходим к выступающему на максимально близкое расстояние. Необходимо также помнить, что и вы можете, забывшись, что-нибудь кому-нибудь сказать или выкрикнуть. На записи эти ваши реплики будут слышны лучше всего прочего и серьезно ее подпортят. Комментарии оператора уместны лишь в ситуации, когда снимаемое требует комментария. Например, снимаете вы какой-нибудь памятник архитектуры – тут не грех и рассказать





зрителям, что это за памятник и почему он таков. В большинстве остальных случаев оператор должен быть нем как рыба.

Продолжая разговор о звуке, необходимо отметить важность учета интершума в кадре. Интершумом обычно называют все то, что звучит вокруг говорящего. Часто случается, что интершумы (проехавшая мимо машина, заигравшая музыка и т. п.) напрочь забывают голос и портят весь кадр. Как и в предыдущем случае, выхода тут всего два: либо выносной микрофон, либо максимально близкая к говорящему позиция.

Теперь пара слов о фоне, на котором происходит съемка. При его выборе важно уяснить одну-единственную вещь: человеческий глаз, в отличие от объектива камеры, может фокусироваться на одном объекте и не замечать тех, что находятся за ним. А вот камера, напротив, фокусируется на всем, что видит. Очень важно, чтобы из головы снимаемого вами человека не «торчал» фонарный столб или ветки дерева, расположившиеся на одной линии с тем, кого вы снимаете. Следите и за тем, чтобы другие люди не заняли место столба или дерева и в итоге не получился бы мутант. Конечно, и вы, и те, кто потом будут смотреть снятое вами видео, головой будут понимать, что фонарный столб просто стоит за спиной говорящего, а не растет из его головы. Однако глаза зрителей будут видеть обратное.

Очень важно учитывать характер события, которое вы снимаете. Если оно торжественное, то всякие унылые символы, вроде бомжей и мусорных баков, в кадре нежелательны. Важно также следить за цветовой гаммой кадра и его насыщенностью. Если, например, группа людей расположилась на переднем плане, то на заднем не должно быть слишком ярких элементов, отвлекающих на себя внимание. То есть фон не должен быть насыщенным, он не должен рассеивать внимание зрителя.

Отдельно стоит сказать о расположении горизонта кадра. Вы, скорее всего, построите кадр так, чтобы горизонт ровной линией делил кадр пополам. С профессиональной точки зрения это неправильно. На самом деле нужно, чтобы горизонт проходил либо в верхней, либо в нижней части кадра. Кроме того, уделите особое внимание кадрированию при съемке. Если вы снимаете выступающего на торжестве человека, то позаботьтесь о том, чтобы у него не были отрезаны части лица и головы, если берете товарища крупно, а также о том, чтобы говорящий оставался в центре композиции, а не терялся среди гостей, если вы решили сделать кадр более общим.

Как воздержались вы от использования зума, воздержитесь и от использования съемки в движении и панорамной съемки, если только этого не требует ваша гениальная, до мелочей продуманная режиссерская мысль. Причина



все та же – дергающееся изображение, которого всеми силами нужно избегать. Панорама, слишком быстрая и слишком дерганая, может к тому же вызвать у зрителя неприятные ощущения, вплоть до тошноты, так что если уж решили “панорамить”, то делать это нужно исключительно со штатива и очень медленно.

Если вы хотите использовать свет, то помните, что нужно как минимум три его источника: основной (тот, что расположен близко к камере), заполняющий (тот, что расположен по другую сторону камеры и направлен на объект съемки), а также задний (тот, что ради контраста подсвечивает объект съемки сзади). Естественно, нужно следить, чтобы ни один из источников света – особенно задний – не попал в кадр.

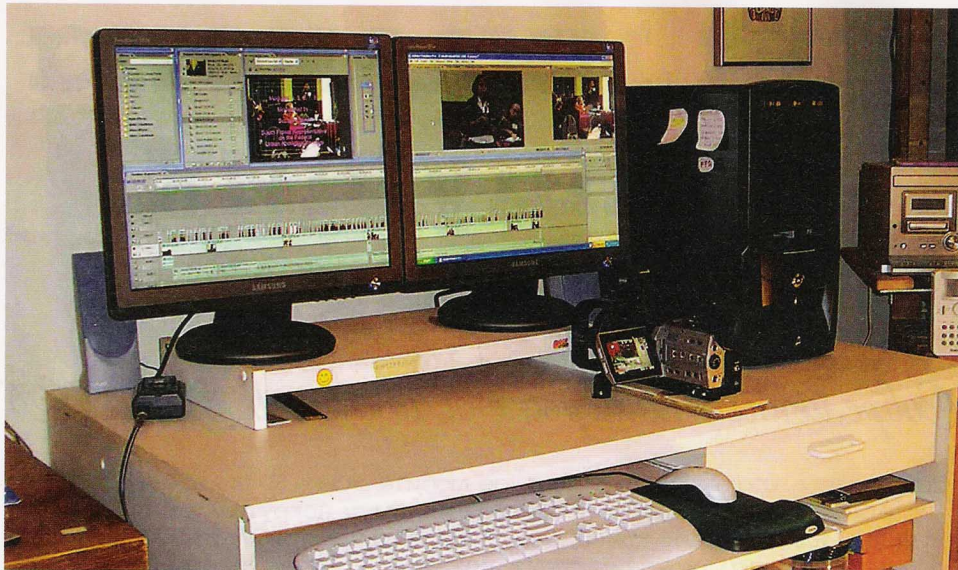
Теперь о характере и продолжительности съемок. Во-первых, не нужно снимать все подряд, потому что потом в этом “всем подряд” придется разбираться и вытягивать из него то, что можно будет смонтировать в фильм. Не нужно снимать портреты, если, конечно, того не требует режиссерская задумка, – в кадре важно действие (это же не фотография!). Если у вас есть сомнения в том, насколько крупно снимать, снимите в двух вариантах. Всегда нужно стараться снимать так, чтобы впоследствии монтировать пришлось бы мало либо вообще

не пришлось. У профессионалов это называется монтажной съемкой, и это то, к чему нужно стремиться каждому.

Если вы все-таки собираетесь посидеть и помучиться в какой-нибудь из монтажных программ, то помните, что общий план можно кадрить как угодно, а вот крупный – совсем наоборот, то есть никак. Помните также, что каждый фильтр, который вы примените потом в программе, чтобы замазать не замеченную ранее в кадре ветку или голову прохожего, растянет финальный просчет вашего фильма до бесконечности. Поэтому не рассчитывайте, что “это потом можно будет замазать, а вот здесь – подтянуть.” Если монтировать не собираетесь, то помните, что десять крупных планов подряд – это не хорошо. Планы с чередующейся крупностью – это хорошо. Ну и раз мы заговорили о монтаже...

ПОСТПРОДАКШН

Монтируя отснятые собственноручно фрагменты и ругая себя за кривые планы и дурацкое освещение, не забывайте о том, что – дабы удержать зрительское внимание на своем творении – статичные кадры нужно держать в его поле зрения не менее трех, но не более пяти секунд; а динамичные – от пяти до восьми секунд. Конечно, если ситуация не позволяет обрезать кадр через восемь секунд (действие в



динамичном кадре очень захватывающее), то его можно продлить, но в большинстве случаев нужно придерживаться заданного хронометража.

Центром внимания в статичном кадре является центр его композиции, а соседние друг с другом кадры не должны использовать одни и те же приемы, вроде перехода глубины резкости, наезда, отъезда или панорамы.

Каждая сцена не должна занимать более двух минут, а весь ваш фильм нужно постараться уложить в 30–35 минут. Идеальный вариант – 15–20 минут, поскольку это давно отмеченный предел, за которым внимание зрителя начинает затухать. Создатели голливудских фильмов об этом знают и через каждый подобный промежуток времени стараются привлечь внимание зрителя каким-нибудь новым и внезапным событием – например, взрывом или перестрелкой. Соответственно, и вам при монтаже придется задуматься о том, чем привлечь внимание зрителя.

Перед монтажом неплохо бы отсмотреть отснятый материал и отметить таймкоды ключевых для будущего фильма кадров. Это позволит вам лучше ориентироваться при последующем монтаже: разместив файлы с ключевыми сценами в рабочем поле монтажной программы, вы уже будете примерно знать, из какой части сделанных вами записей можно брать

материал для того или иного эпизода фильма.

Монтируя разговор двух людей, помните, что нужно поочередно монтировать левый профиль одного и правый профиль другого или наоборот. Этот прием называется “восьмерка”. Этот принцип соблюдается, даже когда люди в кадре не разговаривают, и даже когда их в кадре больше, чем двое.

Умело подберите первый кадр своего фильма. Профессионалы считают, что в первый кадр любого произведения должно быть заложено все произведение или весь его смысл. При всей романтической неопределенности этой мысли, она – тем не менее – несет в себе здоровое зерно. Первый кадр – он, как название яхты. Как назовешь – так и поплывет.


Впрочем, мы надеемся, что после прочтения данной статьи ваши опытные видеояхты поплывут не то что неплохо, но на всех парусах. Как видно из всего вышесказанного, снимать домашнее видео – совсем несложно. Особенно когда держишь в уме ряд простейших правил. Хотя, главное, конечно, не правила, а творческий потенциал, который даже при съемках home video просто необходимо крутить на полную катушку. В этом случае можно даже нарушить пару-тройку правил и все равно сделать отличное кино. ▀

Два миллиона пляшущих точек

Современные камеры, снимающие в Full HD

Согласитесь, старенькое добренькое любительское SD-видео на огромной "фуловой" плазме смотрится уже как минимум некруто. Куда приятнее ощущать или, на худой конец, просто осознавать присутствие в картинке всех двух миллионов честных пикселей. В общем, отдаем старый камкордер племяннику и выбираем себе новую домашнюю Full HD-камеру.

олег задер

сновной критерий, по которому мы разделяем лучшие на сегодняшний день камеры, снимающие полноразмерное видео HD – тип носителя. С одной стороны, хороши жесткие диски.

Объемные и сравнительно дешевые, они, однако, имеют и пару недостатков: относительную хрупкость и повышенное энергопотребление. Что касается надежных, долговечных и энергоэффективных флэш-носителей, то к их минусам традиционно относят более высокую цену за единицу объема и, собственно, сравнительно малые объемы. Однако ситуация меняется на глазах, и, смеем предположить, что уже через два-три года все любительские камкордеры будут комплектоваться исключительно флэш- и твердотельными SSD-накопителями. Сегодня же мы видим первые признаки перелома в сторону этой тенденции и ожидаем подтверждения нашего прогноза.

КАМЕРЫ НА HDD

В классе камкордеров на жестком диске не слишком много игроков. Фактически их всего три. Однако за последнее время самы-

ми активными производителями были Sony и Canon. Именно из соответствующих линеек их продуктов мы и выбираем подходящую HDD-камеру.

CANON HG21

HDD-камера от Canon отличается, на наш взгляд, не достаточно крутой внешностью, материалы, из которых сделан корпус, несколько простоваты. При этом управление вполне логичное и интуитивно понятное. Кроме того, камкордер очень легкий для своего класса. При всем этом качество записи у HG21 высокое. Камера удивительно быстро и четко фокусируется, изображение очень резкое – по этому параметру любительским "кэнонам", наверное, равных нет. Цветность очень живая. HG21 замечательно фиксирует динамические переходы. Прекрасно работает оптический стабилизатор.

Однако, как и все любительские камеры, этот Canon очень не любит снимать в условиях неважного освещения – уже при одном лишь намеке на сумерки в картинке появляются характерные шумы. Зато HG21 очень тихо работает, к тому же у камеры весьма неплохой



аккумулятор, которого хватает примерно на пару часов непрерывной съемки в качестве Full HD. Снимает модель в нескольких режимах, максимальный битрейт составляет 24 Мбит/с.

Положительная отличительная черта этой камеры – наличие режима съемки в частоте 25 кадров в прогрессивной развертке. Да, это, конечно, не 50 и не 60 в секунду, но за одну лишь возможность скажем спасибо. Ведь главному конкуренту и до этого далеко: Sony до сих пор не представила в любительском сегменте ни одного камкордера, умеющего снимать фильм в “прогрессивке”.

SONY HDR-XR520

Ярко посткризисный, то есть топовый HDD-хэндикам Sony по своей форме фактически ничем не отличается от большинства винчестерных камер этого производителя. Что это означает? Что корпус камкордера сделан из качественного пластика, что эргономика близка к идеальной, что сенсорный дисплей будет лучше, чем у самого лучшего смартфона (при том что классический видеоискатель тоже присутствует).

В то время как внешне нынешние камеры Sony трудновато отличить друг от друга, внутри конкретно у этой модели все значительно круче, чем можно было ждать. Главное новшество и главный же ее плюс – это новая матрица, физические размеры которой, правда, далеки от идеальных. Однако сенсор инновационный, под названием Back Illuminated

CMOS. В его конструкции применен принцип измененной слоистости. Схемы рисовать не будем, если вкратце, то в такой матрице электронный слой расположен не над, а под световосприимчивым слоем. В результате заметно возросла чувствительность в условиях недостаточного освещения.

Еще одна продвинутая фишка этой камеры – улучшенный стабилизатор изображения. В его работе предусмотрен хардкорный режим, при котором изображении почти не скачет на ходу – “Ведьму из Блэр” или “Монстро” таким камкордером точно не снять. Если по той или иной причине для вас ключевым критерием является качественная стабилизация, то вам и выбирать ничего не нужно. Лучше, чем в этой камере, стабилизатора не найти.

Наконец, третий модный кунштюк XR520 – встроенный модуль GPS для геотэггинга.

В хороших условиях эта камера снимает просто очень здорово, в средних – снимает хорошо, ну а в плохих... Зачем вам это? На любительские камеры снимайте в хороших условиях.

ФЛЭШ-КАМКОРДЕРЫ

Наверное, наиболее активно развивающийся класс камер, в котором уже наметились явные лидеры, из числа которых можно выбрать весьма и весьма качественный камкордер. Причем заплатить за него часто можно меньше, чем за аналогичную Full HD-камеру с винчестером.

Камеры с HDD

	Sony HDR-XR520	Canon HG21
Тип носителя	HDD (240 Гб)+MS Duo	HDD (120 Гб)+SD/SDHC
Формат записи	AVCHD, MPEG-2, JPEG	AVCHD, JPEG
Сенсор	CMOS, 1/2.9", 6,63 Мпикс.	CMOS, 1/3.2", 3,3 Мпикс.
Процессор	Bionz	DIGIC DV II
Дисплей	LCD, сенсор, 3.2"	LCD, 2.7"
Режимы видео	Автоматический, пляж и лыжи, портрет, ландшафт, пейзаж, закат, фейерверк, спортивный, "проектор"	Автоматический, "проектор", спортивный, AV, TV, ночная съемка, фейерверк, брекетинг экспозиции, портретный
Интерфейсы	USB 2.0, HDMI, FireWire 4-pin, видео компонентный, S-Video, микрофонный вход, наушники, выход A/V	USB 2.0, HDMI, видео компонентный, микрофонный вход, наушники, выход A/V
Габариты	71x75x133 мм	80x77x139 мм
Вес	500 г	490 г
Цена	47 тыс. рублей	38 тыс. рублей

PANASONIC HDC-TM300

Эта камера впервые побывала у нас на тесте всего полгода назад. Модель одна из самых компактных и легких в своем классе. Основные элементы управления находятся на ЖК-дисплее: во-первых, он сенсорный, а во-вторых, есть дополнительные клавиши. TM300 демонстрирует прекрасное качество съемки. Видео, с одной стороны, достаточно резкое (это касается и фонов при съемке сложных планов), с другой – и цвет передан на уровне лучших просьюмерских моделей Panasonic, между прочим, лучших в своем классе.

Камера неплохо справляется с условиями пониженной освещенности – шумов меньше, чем у большинства конкурентов. Да и работает камкордер фактически бесшумно. Стабилизатор “Панасоника” традиционно хорош. Ручным фокусом управлять не слишком удобно, да и чаще всего просто не нужно. Слабость этой модели – штатная батарея, которой хватает на 60–70 минут съемки в максимальном качестве.

CANON LEGRIA HFS11

Оригинального вида и немалой цены восьмимиллионник Canon несет 64 Гб флэш-памяти на борту, и этого объема уже вполне хватает для долгих видеосессий в лучшем качестве. Полукилограммовый камкордер довольно неплохо снимает. Камера сравнительно быстро фокусируется, даже в не самых опти-

мальных условиях. Изображение получается достаточно резким, оптический стабилизатор обрабатывает по всему диапазону зума. Цвета хорошие, глубокие – процессор DigiC DV третьего поколения не подводит.

SAMSUNG HMX-H106

Вообще-то эта камера присутствует здесь скорее для некой бренд-симметрии. Потому что по качеству видео камкордеры Samsung все еще существенно проигрывают японским продуктам. Только в оптимальнейших условиях видео можно сравнивать. Тем не менее качество самой камеры, а также ее цена могут заставить задуматься: так ли часто нам приходится снимать в неважных условиях?

Если вы отвечаете “нет”, то смысл приглядеться к 106-й однозначно есть. Топовая SSD-модель была представлена год назад, а в продажу поступила совсем недавно. Самое классное в этом камкордере – дизайн и легкость. Дисплей у камеры сенсорный, но диагональ по нынешним меркам невелика – всего 2,7”.

Снимает H106 в целом неплохо, и даже на лицах умеет фокусироваться (правда, делает она это не очень быстро). В целом от изображения в качестве HD мы ждем большей четкости и цветности, чем способна предоставить эта любительская камера. Шумы хорошо заметны даже при съемке в солнечный денек, а уж в сумерках... ▀

Камеры с флэш-накопителями

	Samsung HMX-H106	Canon Legria HFS11	Panasonic HDC-TM300
Тип носителя	SSD 64 Гб+SD	Flash 32 Гб	SSD 32 Гб+SD
Формат записи	H.264	H.264	AVCHD, MPEG-4, JPEG
Сенсор	CMOS 1/4.5", 2.2 Мпикс.	CMOS, 8,59 Мпикс.	3x1/4" MOS, 3x3.05 Мпикс.
Процессор	н/д	DIGIC DV III.	н/д
Дисплей	LCD, 2.7"	LCD, 2.7"	LCD, 2.7"
Режимы видео	Автомат, ручной, сцены	Автоматический, "проектор", спортивный, AV, TV, ночная съемка, фейерверк, брекетинг экспозиции, портретный	Автомат, ручной, сцены
Интерфейсы	USB 2.0, HDMI, видео компонентный, микрофонный вход, наушники, выход A/V	Wi-Fi, USB 2.0, HDMI, видео компонентный, микрофонный вход, наушники, выход A/V	USB 2.0, HDMI, видео компонентный, микрофонный вход, наушники, выход A/V
Габариты	63x61x128,5 мм	70x69x136 мм	70x72x141 мм
Вес	350 г	450 г	385 г
Цена	25 тыс. рублей	55 тыс. рублей	55 тыс. рублей
Сайт производителя	www.samsung.ru	www.canon.ru	www.panasonic.ru



Трехмерная истерия

И до 17 декабря прошлого года мало кто сомневался в том, что кино в 3D — успешная в коммерческом смысле затея. Даже несмотря на то что большинство трехмерных киноопытов прошлого имели неоднозначный результат (интерес у публики был, но не настолько большой, чтобы окупить дорогостоящую съемку), в случае с “Аватаром” не стояло серьезного вопроса, окажется ли фильм крутым. Вопрос заключался лишь в том, насколько он будет крутым. Сейчас уже ясно — намного круче, чем многие могли себе представить. И в индустрии все как с цепи сорвались.

арсений мирный

Сейчас, когда сборы последнего творения Джеймса Кэмерона серьезно перевалили за \$2 млрд, абсолютное большинство участников западной киноиндустрии думает лишь об одном: как бы поскорее скроить новый 3D-фильм и срубить на нем денег, потому что сейчас именно такое время, когда 3D для зрителя — это синоним впечатлений, которыми он еще не успел насладиться сполна, даже за 2,5 часа экранного времени “Аватара”. “Аквариумная” глубина изображения, объекты, парящие в кинозале, вперемежку с осмысленным драматургическим действием породили совершенно новый кинококтейль, заказывать который зрители пока готовы вновь и вновь.

КРИТИЧЕСКАЯ МАССА

Кинопродюсерам и режиссерам, 3D-работы которых выйдут в ближайшие полгода, не стоит беспокоиться за сборы: толчок, который дал Кэмерон, будет иметь продолжительный эффект, и те, кто успеет выпустить трехмерные фильмы до момента достижения критической массы, обречены на успех. Зритель, покупающий билет на 3D-сеанс, знает, что, по крайней мере, даже если по содержанию фильм окажется плохим, ему покажут вылетающие из экрана объекты и дадут ощутить

глубину картинки, которая прямо-таки завораживает.

Конечно, потом наступит печальный момент: однажды 3D-картина, в техническую часть которой будет “вбухано” неимоверное количество денег, с треском провалится в прокате, потому что пресыщенный зритель начнет обращать внимание на детали. Спросите любого спеца, профессионально занимающегося созданием стереовидео, и он расскажет вам, что и в “Аватаре” немало огрехов со стерео-изображением, причем присутствуют они чуть ли не в самых первых кадрах фильма. Надо думать, что в будущем огрехи станут видны не только профессионалам, так как чем больше мозг зрителя будет воспринимать различного стерео, тем острее он будет чувствовать недостатки. Кроме того, рано или поздно само стерео станет нормой, и зритель вновь вернется к оценке прочих свойств кинофильма, вроде увлекательности сюжета, качества игры актеров и прочих вещей, напрямую влияющих на кассовые сборы.

Доказательства существования 3D-истерии в изобилии присутствуют во всех новостных лентах. В том, что в кино определено будет что посмотреть в объеме в этом году, вы сможете убедиться, лишь пробежавшись глазами по отдельному врезу, в котором мы собрали 3D-премьеры, запланированные на этот год. Обо всех остальных тенденциях читайте ниже.



ДОМАШНЕЕ СТЕРЕО

Почему домашнее стерео обречено на успех в массах? Потому что вендоры этого страстно желают и потому что время для домашнего стерео наконец-то пришло. Крупные производители железа, вроде Sony, Panasonic или Samsung, в жизни не стали бы обращать серьезное внимание на технологию, будущее которой неясно – это удел относительно небольших и немассовых корпораций, да и для них производство высокотехнологичной

трехмерной железки – скорее средство лишней раз стать первыми в гонке технологий и попасть таким образом в новостные заголовки. Поэтому когда вендоры заявляют о решительной поддержке какой-либо технологии, сомнения в том, что эта технология очень скоро будет в каждом доме, отпадают сами собой.

Все мы знаем: те или иные трехмерные продукты анонсируются чуть ли не с 2000 года, но в большинстве случаев все эти очки-телевизоры-проекторы так и остаются штучным товаром. Что же происходит сейчас? Sony, Panasonic, Samsung и LG – крупнейшие производители телевизоров чуть ли не разом анонсируют собственные линейки 3D-телевизоров, операторы спутникового телевидения вот-вот запустят 3D-вещание, а кинопроизводители один за другим анонсируют 3D-релизы на Blu-ray. Все это (даже не принимая во внимание тот факт, что NVIDIA сумела разом перевести практически все трехмерные игры в объемный формат, выпустив свой продукт 3D Vision и стереодрайвер для своих – даже не топовых – видеокарт) говорит о серьезности намерений производителей “окучить” кошельки покупателей.

ГОТОВНОСТЬ НОМЕР ОДИН

Положа руку на сердце, можете ли вы сказать, что не смогли бы нормально смотреть свой телевизор, не будь у него поддержки HD? Что бирка Full HD 1080p вызывает в вас живой трепет и более сильное желание воспринимать визуальный контент, чем раньше? Если бы коллеги на работе не рассказывали каждый день о том, как они купили, наконец, ЖК-панель в полстены и теперь могут наслаждаться невероятных размеров изображением, купили бы вы себе такую же панель?

Разница между нашествием 3D на домохозяйства и нашествием HD как раз в том, что убеждать покупателя в целесообразности замены телевизора на более крутой и дорогой теперь нет. Как когда-то человек, пришедший в магазин, собственными глазами мог видеть разницу между черно-белым телевизором и цветным, так и сегодня покупатель может самостоятельно, без участия маркетологов, различить телевизоры с поддержкой 3D и без нее. Через пару лет даже самая далекая от технологий домохозяйка сможет дать правильный ответ на вопрос, поддерживает ли ее телевизор стерео, или нет. Число же пользователей, через тот же промежуток времени уверенно ответивших на вопрос, поддерживает ли их

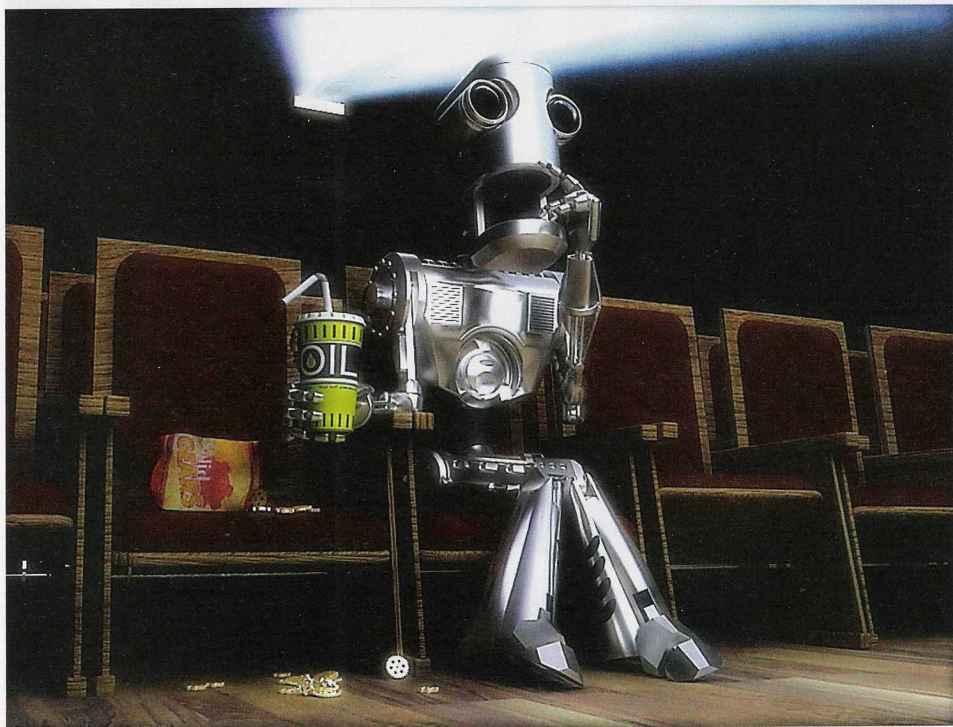
телевизор изображение высокой четкости, останется таким же, как и теперь – небольшим.

И дело тут даже не в том, что разница между 3D и не-3D очевидна, а в том, что 3D сегодня как никогда дружелюбно к пользователю. Продолжая сравнивать с HD на примере тех же компьютерных игр: не всякая современная игра способна отображаться в HD, потому что текстуры нужного разрешения закладываются разработчиками не во всякую игру. Но каждая трехмерная игра может стать объемной после обработки в 3D Vision. Тут встает лишь вопрос качества результата: если производители игры в целях экономии ресурсов напичкали ее спрайтами, то никакой стереодрайвер не превратит плоское изображение в трехмерное, однако все настоящие трехмерные объекты обретут объем.

Еще один момент, демонстрирующий дружелюбность 3D к пользователю, заключает-

ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ ТРЕХ- МЕРНОЙ КАРТИНКИ ПРИМЕНЯЕТСЯ АЖ С 50-Х ГОДОВ ПРОШЛОГО ВЕКА, И НЕ МОГЛА СТАТЬ МАССОВОЙ ИЗ-ЗА ЭЛЕМЕНТАРНОГО ТЕХНИЧЕСКОГО НЕСОВЕРШЕНСТВА

ся в эволюции самой технологии, а именно в средствах, с помощью которых объем можно увидеть. Технология создания трехмерной картинки применяется аж с 50-х годов прошлого века, а известна с еще более ранних времен. Так что же мешало ей стать массовой раньше? Элементарное техническое несовершенство. Помимо дороговизны и сложности производства объемных фильмов долгое время оставалась нерешенной проблема их восприятия аудиторией. До сих пор наиболее

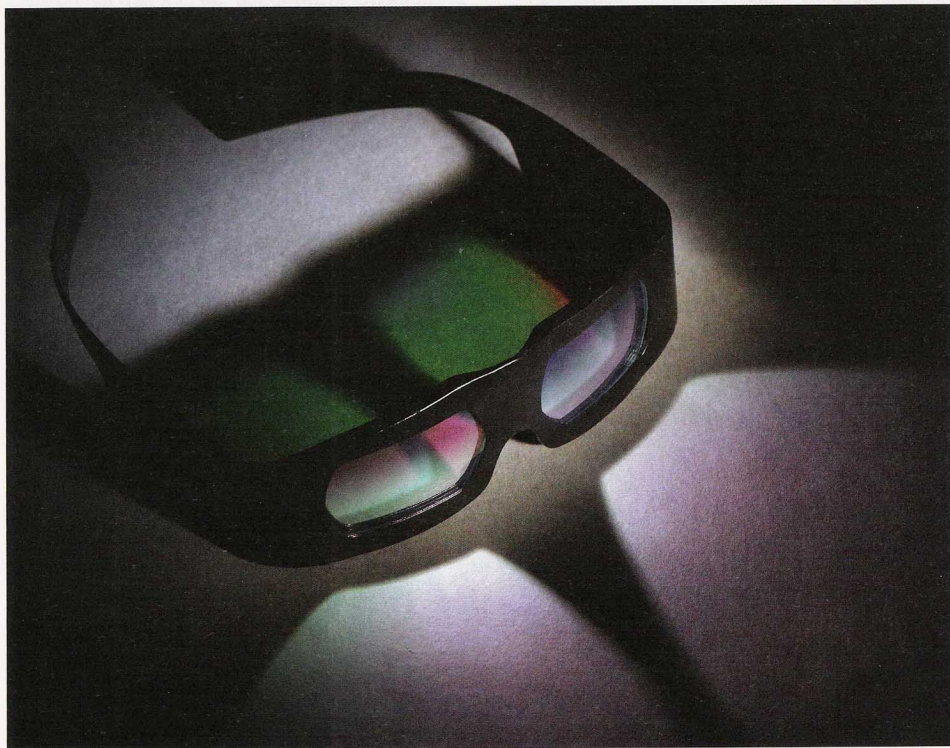


распространенным способом увидеть объемное изображение были очки с разноцветными стеклами. Подобный опыт есть, пожалуй, у любого современного человека, и каждый признает: долго держать на носу подобные очки – не то чтобы очень комфортно.

Появившиеся чуть позже поляризационные очки немного исправили ситуацию, но, во-первых, они не такие дешевые, как анаглиф; во-вторых, снижают, но не исключают полностью вредный эффект от просмотра стерео. Самый современный вариант очков – затворные, снабженные двумя попеременно закрывающимися ЖК-матрицами. Безусловно, и они рано или поздно заставят себя снять, но не так быстро, как красно-зеленые. Проведите эксперимент: сходите на 3D-сеанс в кинотеатр, в котором выдают поляризационные очки, а потом прогуляйтесь до кинотеатра, где зрителям выдают затворные окуляры, и оцените разницу. В пользу затворных очков как самого приемлемого способа просмотра объемного видео говорит и тот

факт, что именно их нужно будет использовать при просмотре стерео на большинстве из анонсированных стереомониторов.

Ну и последним доказательством того, что в дома простых пользователей стерео стремится с очень серьезными намерениями, является то, что контентная проблема решается огромными темпами. Действительно: мало иметь железо, пригодное для просмотра стереоконтента, нужен сам контент. Помимо уже упомянутых спутниковых каналов, готовых начать 3D-вещание, стоит отметить 3D-анимацию и технологии по переводу плоского изображения в трехмерное. Популярная ныне 3D-анимация стала таковой не только потому, что компьютерные мультфильмы доказали свою способность быть гораздо более зрелищными и не менее красивыми, чем рисованные. В битве за жизненное пространство компьютерные технологии победили во многом потому, что рисовать картинку с их помощью гораздо быстрее и технологичнее, чем на старинке. В эпоху стерео эта дешевизна снова выступает в качестве



козыря: трехмерные мультфильмы можно просто перевести в стерео, не организовывая дорогостоящих пересъемок.

Сложнее дело обстоит с уже снятыми фильмами, перевод в стерео которых может влететь в копеечку. Однако и тут наблюдаются подвижки. Мы уже писали о дешевой технологии нейрооптического параллакса, разработанной российскими специалистами по компьютерной графике. Фильмы, переведенные в стерео с помощью этой разработки, мы сможем увидеть уже в этом году.

Кроме того, в США уже несколько лет действует фирма In Three, которая разработала и использует программные средства для перевода 2D в 3D, хоть и крайне дорогие пока. В сотрудничестве именно с этой компанией Джордж Лукас намеревается перевести в объем все шесть серий своих “Звездных войн”.

Подробнее о 3D-контенте и способах его добычи читайте далее в этом номере.

ПРОИГРАВШИЕ

При общем позитиве в сфере стереотехнологий мало кому заметно, что “объем” ворвался в нашу жизнь не в полной мере. Наряду с успехами в стереоскопических технологиях к часу икс, которым можно считать премьеру “Аватара”, никто так и не смог предложить более-менее удобоваримого автостереоскопического решения. Складывающаяся нынче ситуация говорит о том, что вплоть до того момента, когда индустрия сделает следующий шаг в сторону полноценных голографических объектов контента, мы – зрители – будем сидеть в кинотеатрах и перед экранами домашних телевизоров в одной из разновидностей стереочков.

Существующие сегодня автостереоскопические телевизоры пока далеки от совершенства: сверхдорогие, со слабо выраженным стереоскопическим эффектом, жесткими требованиями к местоположению зрителя и практически полным отсутствием контента (за исключением рекламных роликов), они демонстрируют в себе все признаки туиковой ветви в эволюции телевизоров. Впрочем, возможно, это и к лучшему. Может быть, те, кто сейчас трудятся, чтобы создать недорогое и качественное автостереоскопическое решение, переключат свое внимание на голографию и через пять-десять лет дадут нам средство, которое навсегда сотрет грань в виде плоскости монитора, разделяющую реальный и виртуальные миры в настоящее время. ▀

КАК ВОСПИТАТЬ ДРАКОНА

26 марта 2010 года

Анимационная приключенческая комедия про викинг-тинейджера и боевых драконов.

SHREK FOREVER AFTER

21 мая 2010 года

Неожиданное продолжение Шрека, вызванное к жизни, очевидно, только благодаря успеху 3D-технологий.

TOY STORY 3

18 июня 2010 года

Фильм, сделавший студии Pixar имя в сфере трехмерной анимации, возвращается – видимо, чтобы вознести Pixar до недостижимых высот еще и в объеме.

DESPICABLE ME

9 июля 2010 года

Анимационный 3D-стереофильм про злого гения, который решил украсть Луну.

GUARDIANS OF GA'HOOLE

24 сентября 2010 года

История про волшебников и говорящих зверей в духе “Гарри Поттера”



ALFA & OMEGA

1 октября 2010 года

Семейная приключенческая комедия о двух волках.

MASTER MIND

5 ноября 2010 года

Сатира на кино про нелегкую судьбу суперзлодея, победившего супергероя и впавшего от этого в депрессию.

RAPUNZEL

7 декабря 2010 года

В Disney пытаются как-то возродить классическую анимацию в новых условиях залься 3D. И снимают трехмерный мультфильм про принцессу так, будто он нарисован от руки. Ну и, конечно, в стерео.

SMURFS 3D

17 декабря 2010 года

История про Смурфов от авторов фильма “Скуби-Ду”. Живая игра будет перемешана с 3D-анимацией.

2011 год

Кроме того, в 2011 году выйдут Kung-fu Panda: The Kaboom of Doom, Cars 2, Happy Feet 2, Bear and the Bow (Pixar) и, возможно, Avatar 2.



КАК СНИМАЮТ КИНО В 3D

Нынешней эпохе возрождения стереокино предшествовал серьезный его упадок. Слишком дорогим и сложным оказался процесс создания объемного видео, слишком незначительным был результат. Но развитие технологий продолжается, и именно благодаря этому сегодня можно с уверенностью говорить о том, что новое падение стереокино вряд ли увидит.

СТЭН ДУЖАНОВ

ИСТОРИЯ “ОБЪЕМА”

Глядя на удивительную по глубине картинку и вылетающие из экрана предметы, сложно поверить, что технология достижения таких эффектов была придумана больше ста лет назад. В 1858 году изобретатели Д'Альмейда и Дюко дю Орон разработали анаглифный метод создания и демонстрации стереоизображения.

Суть метода заключается в следующем: каждый кадр из стереопары окрашивается в свой цвет, то есть если левый кадр красный, то правый – сине-зеленый. Эффект возникает за счет того, что закрытый линзой определенного цвета (красного или сине-зеленого) человеческий глаз в состоянии воспринимать только один, противоположный цвету линзы кадр.

В результате того, что для каждого глаза доступно собственное изображение, мозг пытается увязать их в одну картинку, из-за чего и возникает трехмерный эффект. Правда, изображение, получаемое таким образом, оказывается либо монохромным, либо с серьезно искаженной цветопередачей. Впервые данный метод был использован в кинематографе в 1935 году Луи Люмьером.

В 1922 году был придуман метод Television – фактически прообраз современных затворных очков, синхронизирующихся с изображением на экране. В том же году в отеле “Амбассадор” в Лос-Анджелесе состоялась премьера первого 3D-фильма, использовавшего эту технологию. Единственное, что о нем известно – это что он назывался The Power of Love. Остальные сведения обрывочны – оригинал утерян.

В Советском Союзе первые опыты по созданию стереокино проводились еще в 20-х годах прошлого века. Однако настоящим прорывом

принято считать 1941 год, когда в Москве, в кинотеатре “Москва” состоялся первый показ стереоскопического фильма “Концерт”. Уникальность этого события не только в том, что это был один из первых стереофильмов, но и в том, что “Концерт” не требовал от зрителя использования специальных очков – в зале был установлен светопоглощающий растровый экран, позволяющий видеть объемное изображение невооруженным глазом.

Вплоть до 70-х годов в мире чуть ли не каждый год появлялись новые пробные проекты систем съемки и отображения стерео в кино, но большинство из них так и осталось пробными проектами. Оказалось, что нужный эффект могли увидеть не все, да и для того, чтобы его добиться, помимо стереокамеры, стереопроектора и специального экрана нужны были специально обученные операторы (стереокартинку можно получить далеко не с любого ракурса), режиссеры, специалисты монтажа и даже кинемеханики – раньше стереофильмы демонстрировались с двух проекторов, ленты на которых нужно было менять синхронно. Вдобавок ко всем новым трудностям серьезно увеличивалось время и стоимость производства как самого фильма, так и печати его копий для кинотеатров.

С другой стороны, зритель не демонстрировал особых восторгов по поводу 3D – просто потому, что в 3D особо нечего было показывать: индустрия спецэффектов о компьютерной графике тогда, понятное дело, и не помышляла. В общем, пережив взрыв интереса к себе, стереокино стало забываться, а сотни отстроенных по всему миру залов для его просмотра закрылись.

Это не значит, что стерео забросили вовсе



– время от времени на экраны выходили 3D-картины, “заточенные” под анаглиф, но случилось это не регулярно и без заметного успеха.

За все это время проб и ошибок из нескольких основных методов получения стереоизображения наибольшую популярность обрел поляризационный. Это метод раздельной проекции изображений стереопары в поляризованном свете на неполяризующий экран. Поляризаторы устанавливаются перед левым и правым объективами таким образом, чтобы их ориентация была взаимно перпендикулярна. Зрители наблюдают стереоизображение через специальные стереочки, светофильтры-анализаторы которых ориентированы таким образом, чтобы лучи, направленные на экран, например, через левый объектив, воспринимались только левым глазом и полностью гасились для правого глаза.

Именно этот метод применяется в большинстве современных 3D-кинотеатров, а впервые широко его стали использовать в IMAX 3D – стандарте, разработанном и представленном в 1985 году и до сих пор являющемся эталоном по качеству отображения и глубине эффекта.

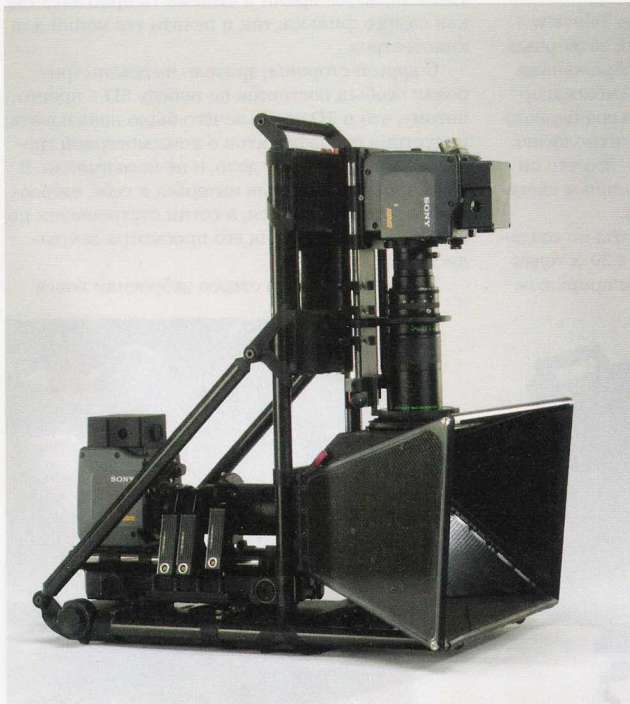
ВИДЫ “ОБЪЕМА”

Сегодня можно говорить о четырех основных технологиях отображения и восприятия 3D-картинки: IMAX 3D, RealD, XpanD и Dolby Digital Cinema.

Уже упомянутый IMAX 3D – это формат, рассчитанный на большие размеры экрана в сравнении с обычным кино и оптимизированный для просмотра 3D-кино. Стандартный экран в кинотеатре IMAX – 22 м в ширину и 16 м в высоту, но это не предельные размеры. Кроме того, данный экран имеет специальное “серебряное” покрытие, необходимое для достижения максимального эффекта. Максимальный эффект присутствия обеспечивает еще и тот факт, что экран занимает практически все пространство перед зрителем. Существует также разновидность данной технологии – IMAX DOME. Разница в том, что она предназначена для создания объемных изображений на куполообразном экране.

Минус IMAX 3D заключается в необходимости держать голову прямо – при отклонении от параллельной экрану линии эффект нарушается.

RealD – наиболее популярная среди владельцев современных 3D-кинотеатров система – прежде всего потому, что является наиболее оптимальным решением между конечным качеством картинки и затратами на ее получение. Действует она по следующему принципу: специальный электронный поляризующий фильтр синхронно с изображением переключает “полярность” поляризации изображений соответственно для левого и правого глаза. Для просмотра используются пассивные очки с соответствующими поляризационными фильтрами для каждого глаза. Специальный проектор показывает изображение со скоростью 72 кадра в секунду. Иными словами, вместо одного кинокадра длительностью 1/24 секунды зритель поочередно видит три кадра для правого глаза и три для левого. Поляризационный экран придает картинке



круговую поляризацию по или против часовой стрелки. Для этого метода тоже нужен “серебряный” экран, чтобы не терять поляризацию при отражении. Недостаток системы в том, что такой экран серьезно ухудшает качество демонстрации обычных 2D-фильмов. Некоторые студии даже запрещают премьерные показы не-3D-фильмов на “серебряных” экранах, поскольку яркость изображения серьезно падает. Кроме того, из-за утраты кадров при использовании RealD на горизонтальных панорамах возникает эффект “загухающего следа”, представленный в виде размытых следов, тянущихся за объектами на экране.

XранD – другая стереосистема, которую тоже часто применяют в кинотеатрах. Ее принципиальное отличие от всех прочих – в использовании активных затворных очков. Правый и левый глаз зрителя, надевшего XранD-очки, поочередно затемняется с помощью установленной в окуляре LCD-матрицы. Закрывание матрицы происходит синхронно с картинкой, демонстрируемой на экране. За синхронность отвечают расставленные по всему залу ИК-передатчики. Словом, это аналог системы NVIDIA 3D Vision, но только применительно к кинотеатрам. Кинопроектор демонстрирует 48 кадров в секунду, поровну для каждого глаза.

По яркости картинки и глубине эффекта данная система держится вровень с RealD, а иногда даже и превосходит ее (особенно учитывая экономность некоторых российских киносетей, которые не ставят в проекторы RealD-систем лампы достаточной для комфортного просмотра мощности).

Серьезный минус у XранD один – она существенно дороже конкурентов. Кроме того, серьезно хромает эргономика очков. Из-за наличия электронных компонентов они заметно тяжелее RealD-окуляров и имеют в основном один (за исключением детских моделей) достаточно большой размер. Ну и, наконец, XранD-очки требуют гораздо более серьезного ухода, чем RealD хотя бы потому, что их регулярно нужно заряжать, да и поломка обходится гораздо дороже.

Наконец, последняя распространенная кинотеатральная система – Dolby 3D Digital Cinema. Она была представлена компанией Dolby Laboratories в марте 2007 года и по цене является средним вариантом между поляризационными и затворными системами. Dolby 3D

МИНУС IМАХ 3D ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В НЕОБХОДИМОСТИ ДЕРЖАТЬ ГОЛОВУ ПРЯМО – ПРИ ОТКЛОНЕНИИ ОТ ПАРАЛЛЕЛЬНОЙ ЭКРАНУ ЛИНИИ ЭФФЕКТ НАРУШАЕТСЯ

использует специальный спектральный фильтр в виде диска в кинопроекторе, где он вращается синхронно с изображением. Диск разделяет свет от проектора на разные для каждого глаза диапазоны длины волны (например, для левого глаза оставляется красный в 620-650 нм, а для правого – 650-680 нм). Для просмотра стереоизображения применяются специальные пассивные очки, оснащенные многослойными спектральными фильтрами, а также фильтрами цветокоррекции. Данный способ не требует наличия специального экрана, и очки для него стоят дешевле затворных (но дороже поляризационных). К минусам относят нечеткое по сравнению с конкурентами разделение картинок, недостаточный уровень яркости и не всегда корректную цветопередачу.

Это все существующие на сегодняшний день способы воспроизведения стереоизображения. У каждого из них (в особенности у XранD и RealD) найдется целая армия сторонников и противников. Вряд ли в будущем производитель придет к некоему единому стандарту, хотя если и придут, то, скорее всего, это будет XранD, поскольку в домашнем 3D используется родственная по принципу действия технология, но это тема для отдельного разговора.

ПОЛУЧЕНИЕ “ОБЪЕМА”

Существует всего два способа получения стереоконтента: можно снять изначально трехмерный контент либо перевести 2D-контент в 3D.

Объемное кино снимается на стереокамеру, которая имеет два объектива, расположенных друг от друга на расстоянии примерно равном среднему расстоянию между зрачками человека. Каждый объектив снимает картинку для своего глаза и размещает ее на пленке рядом с таким же кадром с соседнего объектива, формируя таким образом стереопару. В разных технологических решениях кадры стереопары могут располагаться как на двух пленках, так и на одной. При нахождении на одной пленке кадры могут иметь как горизонтальное (друг за другом), так и вертикальное (друг над другом) расположение. Последний вариант используется в системе IМАХ 3D. Вертикальное располо-

жение кадров в стереопаре обуславливается горизонтальным направлением хода пленки.

Объективы камеры снимают один и тот же объект, но под отличным друг от друга углом. Практически одновременно воспринимаемая кадры то от одного объектива, то от другого, зритель (а вернее, его мозг) сам создает себе иллюзию объемности демонстрируемой картины. Стоит правда, отметить: то, что принято называть 3D-картинкой, на самом деле, конечно же, является обычной двухмерной картинкой, но с эффектом глубины, то есть изображением, на котором плоские объекты двигаются в объемном пространстве.

Особенно хорошо этот эффект наблюдается на крупных и средне-крупных планах. В меньшей степени его можно разглядеть на общем плане и практически совсем невозможно – на панорамном. Просто потому, что глазам, которые и так уже подвергнуты “бомбежке” объективно различными кадрами, необходимо фокусироваться на чем-то, и, как правило, фокусируются они на самом крупном из наблюдаемых объектов. Чем больше в кадре объектов и чем меньше они по размерам, тем меньше у глаз точек фокусировки. Возможно, именно поэтому операторы того же “Аватара” старались строить картинку таким образом, чтобы в кадре было как можно меньше мелких объектов или обязательно присутствовал один или два более крупных, которые могли бы сообщить зрителю нужный эффект.

В ближайшее время нас ожидает более десятка 3D-релизов, но большинство из них являются трехмерными анимационными фильмами. Связано это с тем, что пере-

сти в 3D-формат мультфильм гораздо легче, нежели сделать то же самое с уже снятым 2D-фильмом.

Поскольку все объекты на съемочной площадке 3D-анимационного фильма – это и так уже трехмерные объекты, переводчикам из 2D в “объем” нужно поступить так же, как поступили бы, возмись они снимать “честный” 3D-фильм – вооружиться стереокамерой. Собственно, с ней они и работают, только она у них не настоящая, а виртуальная. Ее можно расположить под любым углом по отношению к снимаемому объекту, и с ее помощью можно создать нужный эффект. На деле же 3D-объекты разделяются надвое и разворачиваются относительно друг друга так, как если бы на них смотрели объективы стереокамеры.

Кроме этой существует еще технология создания изначально объемной анимации. Компания IMAX работала над ней с 1989 по 1997 год и в итоге изобрела способ, позволяющий создавать трехмерные стереоскопические фильмы, предназначенные для IMAX 3D.

SANDDE – так называется устройство для рисования стереоанимации. Работает оно благодаря синхронной обработке датчика и движений руки художника с помощью электромагнитных полей. Специальный инструмент, который управляется направленными магнитными полями, позволяет аниматору перемещать руку, создавая символы, действия и движения прямо в трехмерном пространстве. Основная особенность SANDDE – возможность видеть свою работу как трехмерную в реальном времени. Художник видит линии в пространстве так, как он их рисует в перспективе. Дополнительная технология GERPETTO позволяет специалисту создавать сотни мультипликационных кадров из небольшого количества исходных рисунков.

С переводом же обычного кино в стереоформат все пока не так просто, но теоретически такая возможность есть. Американская компания In-Three разработала целую систему для данной операции. Однако на практике услугами этой компании пока воспользовались лишь единицы заказчиков – и то в основном

для того, чтобы перевести в 3D свой логотип. Причина, возможно, еще и в том, что цена за обработку одной минуты видео с помощью технологии In-Three может доходить до \$70 тыс.

Впрочем, дороговизна технологии не отменяет ее





уникальности. Не вдаваясь в детали, действует разработка следующим образом.

Специальная программа, располагающая большими вычислительными мощностями, сначала разбивает весь фильм на куски, ограниченные с обеих сторон точками монтажной склейки. То есть всякий раз, когда план меняется, система отмечает новый фрагмент. После этого система анализирует изображение на предмет наличия объектов и, сравнивая их с имеющимися в базе, выделяет в каждом конкретном куске. Таким образом, изображение разделяется на слои. Вслед за этим работу машины проверяет живой оператор. Он устраняет ошибочные выделения объектов, а также уточняет границы правильно выделенных программой объектов. Далее начинается совсем уж ручная работа. Создание стереоэффекта осуществляется через небольшой сдвиг точки (или объекта) нулевого параллакса. Эта область в кадре, по сравнению с которой вся остальная его часть кажется несколько отнесенной на задний план. Несмотря на то что сам объект оказывается плоским, контраст с отнесенной назад остальной частью кадра рождает это самое впечатление 2D + depth. Сдвиг необходим, чтобы скомпенсировать съемку стереокамерой, каждый из объективов которой снимает объект под разным углом и, соответственно, видит его несколько иначе. Но если в случае с 3D-мультфильмом режиссер волен менять угол обзора с помощью виртуальной камеры так, как ему заблагорассудится, то переводчик 2D-фильма, сдвигая, например, фигуру героя, обнаруживает за ним пустое белое поле. И вот это самое пространство нужно дорисовать в соответствии с окружающей действительностью.

Если за спиной персонажа стоит колонна, то на освободившемся после сдвига месте нужно дорисовать колонну, если летит космический корабль... в общем, вы поняли.

Безусловно, процесс перевода у In-Three максимально автоматизирован, но так или иначе всякий раз, когда сцена меняется, художнику приходится дорисовывать недостающие декорации вновь и вновь. Теперь-то понятно, откуда берутся такие астрономические цифры за работу. Впрочем, с другой стороны, мы уже писали о российском аналоге технологии In-Three – "нейрооптическом параллаксе", при котором тот же самый перевод (за исключением элементов, предполагающих "вылет" из экрана) стоит примерно \$3000 за минуту. Ее создатели молчат о том, как именно работает данная технология, рассказывая лишь, что эффект достигается за счет особого изменения геометрии картинки и что подробности о данной технологии они будут рады сообщить, когда будет оформлен официальный патент на разработку. Согласно последним новостям, патент все еще на стадии оформления, однако если технология и впрямь окажется такой, какой ее представляют создатели (автор этого материала лично был свидетелем работы технологии: ее разработчики перевели и продемонстрировали несколько фрагментов из фильмов "300 Спартанцев" и "Трансформеры", никогда не выходивших в 3D), то парням из In-Three либо придется снизить расценки, либо вовсе уйти в какой-нибудь другой бизнес. Ну а в целом для индустрии это будет безусловно, еще одним большим шагом вперед, который раз и навсегда решит проблему стереоконтента. ▀

Кинопрокат плачет

Домашнее 3D

"Аватар", который все старались посмотреть именно в 3D-варианте, подхлестнул интерес и к домашнему 3D-видео. "Трехмерные" книжки и DVD-диски, идущие в комплекте с красно-синими очками, стали если и не сметаться с прилавков, то, по крайней мере, весьма активно расходиться, тем более что ассортимент 3D-контента за последнее время заметно расширился.

сергей трошин sergeytroshin.ru

ГДЕ БРАТЬ СТЕРЕОКИНО?

Так что надежды кинопрокатчиков завлечь массового зрителя в кинотеатры новыми (хорошо забытыми старыми – помните кинотеатр "Октябрь"?) 3D-технологиями могут и не сбываться. По крайней мере, заставить платить за билеты прочно привыкшего скачивать кино на халяву пользователя уже не так-то просто – многомиллионному проекту Кэмерона это удалось, но из этого отнюдь не вытекает успех 3D-фильмов с более скромным бюджетом. Да и анонсы оптимизированного под 3D-видео железа стали все чаще мелькать в заголовках новостей.

У любителей кинохалявы теперь есть весьма неплохие шансы приобщиться к последним стереотворениям не выходя из дома – был бы быстрый интернет и доступ к торрент-трекерам. Конечно, качество 3D-эффектов дома будет не столь впечатляющим, как в кинозалах, но ведь и обычное кино на большом экране смотрится куда лучше, нежели на мониторе компью-



тера или даже Full HD-телевизоре, тем не менее никто по этому поводу не плачет.

Взгляните, например, на ассортимент torrents.ru (ныне rutracker.org): в теме "3D стереофильмы и фото" порядка сотни мультитиков, художественных и документальных фильмов, не считая всевозможных роликов и картинок. Другие подобные торрент-ресурсы тоже не отстают – достаточно на любом трекере ввести в строку поиска "анаглиф", "anaglyph" или "стереопара". Здесь вам и "Дети шпионов", и "Шрек", и "Мухомер на Луну", и "Полярный экспресс", и даже "Челюсти", "Пятница 13-е" и "Пункт назначения 4". Вполне хватит не только детям, но и взрослым не на один вечер.

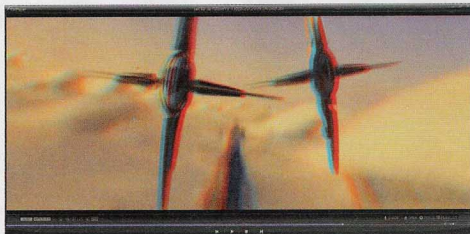
Даже незабвенный YouTube с лета прошлого года тестирует 3D – откройте страничку www.youtube.com/watch?v=9j-uRTsHC9k и побродите по похожим роликам. Это, правда, самый простой вариант 3D – анаглиф, требующий для своего просмотра лишь простейших очков с цветными стеклами и имеющий кучу недостатков, но не забывайте – это только начало.



КАКОЕ БЫВАЕТ СТЕРЕОКИНО?

Познакомившись поближе со всем этим ассортиментом и скачав пяток-другой подобных фильмов, вы сразу обратите внимание на то, что стереоэффект в них получается самыми разными способами, и часть таких фильмов поначалу даже непонятно, как смотреть. На самом деле все не так уж сложно, и мы попробуем сейчас во всем этом разобраться, воспользовавшись отличным FAQ неизвестного автора с torrents.ru, который все очень подробно разъясняет.

Итак, самый простой и практически всем знакомый вариант 3D – анаглиф (en.wikipedia.org/wiki/Anaglyph_image). Здесь разделение изображения для правого и левого глаза осуществляется с помощью цветовой фильтрации. В одном и том же кадре содержатся изображения как для левого, так и для правого глаза, но каждый ракурс – своего цвета, картинка как бы "двоится", и для просмотра такого кино нужно использовать очки с цветными светофильтрами, чтобы каждый глаз видел только то, что предназначено именно ему. Чаще всего встречается красно-сине-зеленый анаглиф, где в красном канале (R) цветовой системы RGB помещается только левый ракурс стереоизображения, в синем (B) и зеленом (G) – только правый



Самый распространенный способ передачи стереоизображения – анаглиф

ракурс изображения. А в очках, соответственно, нужны светофильтры: в левом красный, в правом сине-зеленый. Впрочем, единого стандарта для анаглифа нет, встречаются фильтры, требующие очков с зеркальным расположением фильтров (в правом красный, в левом сине-зеленый) и даже вариации с другими цветами: зелено-пурпурные, желто-синие и так далее. Смотреть такие фильмы можно в любом обычном видеопроигрывателе.

Также можно встретить стереофильмы, в которых при просмотре обычным плеером в одном кадре рядом расположены две отдель-

3D-игры

СУЩЕСТВУЕТ универсальный драйвер, позволяющий практически любую игру, на любом мониторе делать трехмерной. Называется он iZ3D (www.iz3d.com). Бесплатная версия может выдавать только анаглиф-картинку, полный же вариант способен работать и с затворными очками. Есть и другие стереодрайверы, например, у компании NVIDIA, но они, пожалуй, уступают по функционалу iZ3D, не говоря уж об универсальности. Подробнее с возможностями стереодрайверов для игр можно ознакомиться на сайте www.sview.ru/help/drivers.



А так выглядит в обычном плеере стереопара

ные картинки – для правого и левого глаза – стереопары. В этом случае, чтобы каждый глаз видел только ему предназначенную часть кадра, помимо очков требуется еще и специальный видеоплеер. Но зато очки могут быть любимы, не только предназначенными для просмотра анаглифа, но и, например, затворными, которые сегодня вполне можно найти на рынке. Главное, чтобы видеоплеер умел работать с вашим типом очков.

Сами же стереопары еще и внутри себя подразделяются на несколько типов. Так, картинка для левого и правого глаза могут располагаться в кадре не только по горизонтали, но и вертикально – одна над другой, либо вообще чересстрочно, когда четные строки кадра принадлежат, скажем, левому ракурсу, а нечетные – правому. Встречаются даже стереопары, в которых кадры выводятся попеременно (page flip): сначала левый, потом правый и так далее. В целом разница несущественна, стереоплеер должен уметь разделять любой тип стереопары.

КАКИЕ БЫВАЮТ ОЧКИ?

Очки для просмотра анаглифа заполучить проще всего – они могут попасть к вам даже совершенно бесплатно на каком-нибудь общественном мероприятии с просмотром 3D-роликов. Часто подобные очки даются вместе с детскими 3D-книжками или DVD-

ОБСУЖДЕНИЕ 3D ОТ YOUTUBE ВЫ НАЙДЕТЕ ПО АДРЕСУ WWW.GOOGLE.COM/SUPPORT/FORUM/P/YOUTUBE/THREAD?TID=56B6F6F15DABF994&HL=EN ИЛИ НА НАШЕМ ДИСКЕ, ТАМ ЖЕ НЕКОТОРЫЕ СЕКРЕТЫ ЕГО ПРОСМОТРА

дисками с 3D-кино. Так что достаточно заглянуть в ближайший книжный магазин. Но это самый простой вариант. Картонные очки недолговечны, светофильтры на них частенько слабоваты, из-за чего изображение начинает двоиться. Пластиковые очки качественнее и надежнее – их можно заказать в интернет-магазинах, просто введя в Google запрос "купить 3d-очки" или "стереоочки". Но они дороже, и их нельзя, как картонные, "вывернуть наизнанку", поменяв местами светофильтры, если фильм закодирован "наоборот".

Есть также варианты самостоятельного изготовления таких очков с помощью пленки из сублимационных принтеров или даже чернил из принтеров струйных (вот, например, одна ссылочка: howto.wired.com/wiki/Make_3-D_Glasses), но подобные извращения мы рассматривать не будем, купить, безусловно, проще.

Самые же "крутые" бытовые очки на сегодня – затворные, на жидких кристаллах, принцип действия которых заключается в



Затворные очки обеспечивают наилучшее качество домашнего 3D

попеременном закрытии/открытии то левого глаза, то правого, синхронно с выводом соответствующих ракурсов на дисплее. С помощью затворных очков, однако, вы не сможете смотреть видео, изначально закодированное в анаглиф, так что даже если у вас такие уже имеются, цветные очки для некоторых фильмов покупать все же придется.

Поляризационные же очки, которые вам выдают в кинотеатрах, дома на сегодняшний день абсолютно бесполезны, так как требуют еще и поляризационный стереомонитор, а таких пока практически нет. Так что воровать их не имеет смысла.

КАКОЕ ПОЛУЧАЕТСЯ КАЧЕСТВО?

К сожалению, фильмы, закодированные в анаглифе, далеко не всегда оказываются смотримыми. Лучше всего в этом плане исходные, не пережатые DVD-диски (хотя и там не все хорошо, но лучших вариантов, по сути, нет). DivX-рипы значительно ухудшают качество 3D, это особенность кодирования: часть цветовой информации теряется, и картинка даже в хороших очках начинает очень заметно двоиться – этот эффект у нас называют жаргонизмом “гхостинг” (от англ. ghost – привидение: citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.72.2576&rep=rep1&type=pdf). Плюс ситуацию могут усугублять мониторы и телевизоры с искажениями цвета, особенно если при передаче сигнала происходит какое-то его преобразование (например, при подключении телевизора к компьютеру по S-Video).

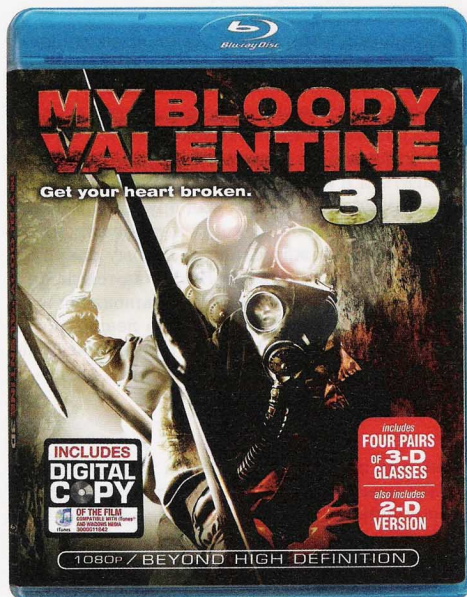
Несколько улучшить положение дел

может использование так называемого Half color anaglyph – искусственного занижения цветовой составляющей. В этом случае картинка в целом получается ближе к черно-белой, но зато двоится существенно меньше. Такая оптимизация может встречаться в фильме и изначально либо быть опцией в 3D-плеерах, предназначенных для воспроизведения стереофильмов.

В случае со стереопарой, которую видео-плеер конвертирует в анаглиф для просмотра через цветные очки, ситуация с разделением правого и левого кадра несколько лучше, и еще лучше – если стереопара просматривается через очки затворные (а такие очки поддерживаются стереоплеерами). Дело в том, что в стереопаре искажения, вносимые в трехмерную картину со стороны кодека при сжатии фильма, минимальны. Каждый ракурс независим от другого, а потому разделять их при воспроизведении можно разными способами. Но тут другая проблема: чтобы уместить в одном кадре сразу два, создателям стереопар обычно приходится уменьшать разрешение картинки. Так что и тут идет потеря качества.

К сожалению, упаковка стереопары в Full HD-видеоорлики пока редко встречается

Максимум качества – на оригинальных дисках



SOFT-O-RAMA

ВСЕ БЛИЖЕ К WINDOWS

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА LINUX MINT



ОДИН ПРОДУКТ, СОЗДАННЫЙ НА ОСНОВЕ ДРУГОГО – ДЛЯ LINUX ЭТО НОРМАЛЬНО. ЭТО ЧАСТОЕ ЯВЛЕНИЕ, ПОЭТОМУ НЕ СТОИТ УДИВЛЯТЬСЯ – СВОБОДНАЯ ЛИЦЕНЗИЯ И НЕ ТАКОЕ ПОЗВОЛЯЕТ. ПРИМЕР ТАКИХ "ВТОРИЧНЫХ" ДИСТРИБУТИВОВ – MINT (LINUXMINT.COM), ОСНОВАННЫЙ НА UBUNTU.

сергей голубев

МИГРАЦИЯ С UBUNTU

Возможно, у кого-то на диске куча свободного места, и он может выделить пару десятков гигабайт для экспериментов с незнакомыми системами. Мне же, чтобы познакомиться с Mint, придется сносить Ubuntu. Но лучше сначала попробовать перейти с Ubuntu на Mint так, чтобы не потерять полезной информации. Учитывая близкое родство дистрибутивов, каких-то серьезных проблем тут не ожидалось.

И практика это подтвердила. Единственное, что следует иметь в виду – реквизиты пользователей должны совпадать. И не забудьте про шифрование. Если в Ubuntu домашний раздел был зашифрован, то в Mint должно быть то же самое и с тем же паролем.

Результат установки Mint поверх Ubuntu хорошо виден на скриншоте. Пустые места и "убитые" иконки на Панели задач – это всего-навсего следствие того, что не все приложения установлены. То есть в Ubuntu это было, а в Mint этого нет.

Ситуация вполне объяснимая, если принять во внимание, что набор Ubuntu по умолчанию меня совершенно не устроил и ряд программ я установил потом.

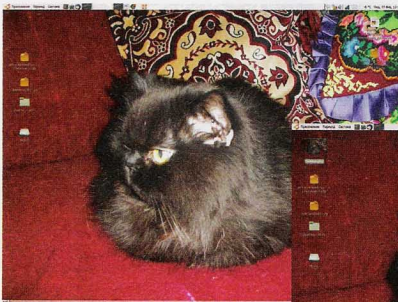
Единственное более-менее серьезное отличие – вместо пейджера Empathy в Mint используется старый добрый Pidgin. После обновления пакетов и установки требуемой локализации получилась вроде бы та же Ubuntu. Тот же Рабочий стол, та же функциональность, те же иконки на тех же местах, только доступ к хранилищу Ubuntu One утрачен.

Так для чего же тогда нужен Mint? Точнее, кому он нужен? Вот и попробуем ответить на этот вопрос.

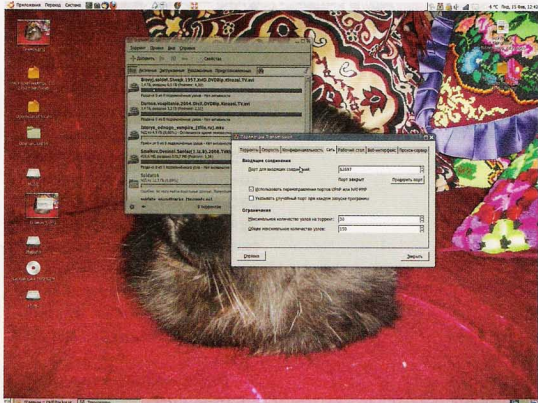
"ЧИСТАЯ" УСТАНОВКА И ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Установка Mint – один в один как у Ubuntu. Надо запустить инсталляционный диск в режиме LiveCD, убедиться, что все железо поддерживается, и

☒ Миграция с Ubuntu на Mint проходит без проблем



☒ После обновления софта Mint превращается в Ubuntu



☒ При закатке больших файлов программа Transmission банально виснет

кликнуть на иконку, под которой спрятано начало процесса переноса системы на жесткий диск. Процедура эта настолько проста, что останавливаться на ней нет смысла.

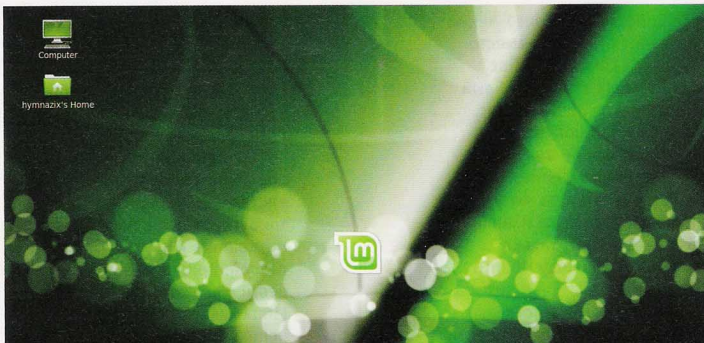
Единственное замечание. Уже довольно давно в программах инсталляции некоторых дистрибутивов появилась функция миграции с Windows. По замыслу разработчиков, она должна перенести в свежее установленный Linux какие-то данные, которые использовались раньше. Но я ни разу не видел, чтобы это реально работало.

И Ubuntu, и Mint используют GNOME в качестве основного Рабочего стола. Кстати, именно поэтому наш герой так охотно подхватил все настройки своего предшественника, включая десктопную картинку. Но только новая установка позволила увидеть различия в конфигурации пользовательского окружения.

Прежде всего, основная панель находится не сверху, а внизу. Так привычнее пользователям Windows, хотя насчет

абстрактной эргономики я бы поспорил. По-моему, две панели (основная сверху, а дополнительная внизу) все-таки удобнее. Особенно для настольной системы с большим монитором, когда экономия места на Рабочем столе – задача совершенно неактуальная.

В отличие от Ubuntu, в Mint все кнопки запуска собраны в одном месте – пользователям Windows так привычнее. Видимо,



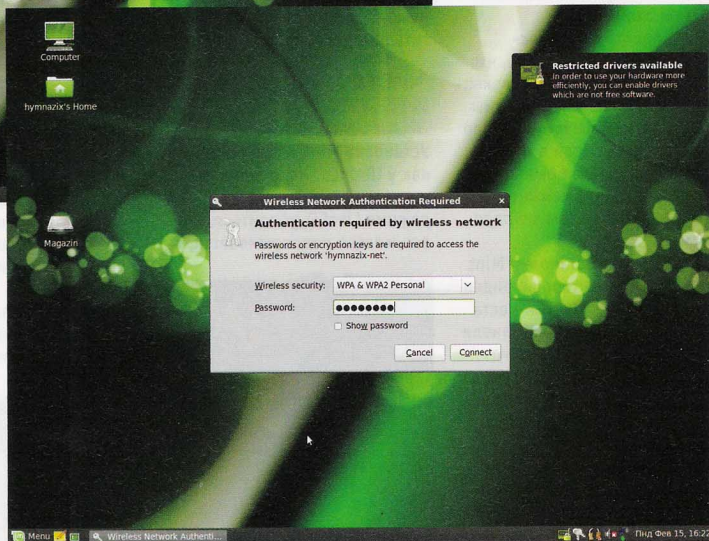
☒ Свежеустановленный Mint – многое надо допиливать

на них это и рассчитано. В меню есть все: кнопки переключения, запуска программ, вызова служебных утилит. Устроено меню очень грамотно. Вот небольшая иллюстрация.

Есть пользователи, которые не любят забивать иконками панель быстрого запуска. А для того чтобы было удобнее находить нужную иконку, есть группа "Избранное". Достаточно зайти в меню и нажать одну кнопку, как сразу же вместо изобилия мелких кнопочек отображаются всего десять крупных. Промашнуться, как сами понимаете, невозможно.

Традиционно большой вопрос – поддержка железа. Точнее, бывший большой вопрос, поскольку сейчас каких-то серьезных претензий к Linux уже нет. У меня сразу заработал и Wi-Fi-адаптер от ASUS, и звуковая карта Creative SB X-Fi (правда, без передней панели – отличный от Ubuntu, естественно, никаких).

Проприетарный драйвер NVIDIA устанавливается в автоматическом режиме по сети. Ничего разыскивать не



требуется – система сама подскажет, что делать.

Кстати, для сравнения. Самая популярная на сегодня система Windows XP сама по себе вообще никакого актуального для меня железа не поддерживает. Даже в сеть по Wi-Fi зайти не может – роутер видит, а подключаться к нему не желает. Mint от подобных сюрпризов меня избавил – сетка поднялась сразу и без проблем.

Необходимые кодеки тоже в наличии. Обычные "авишки", загруженные с торрентов, показываются сразу и без всяких дополнительных телодвижений. Правда, брау-

☒ Для подключения к беспроводной сети надо только ввести пароль

зер Firefox не поддерживает флэш – ролики с YouTube смотреть невозможно, надо ставить плагины.

Еще один неприятный сюрприз ожидает пользователя, который захочет набрать текст русскими буквами. Он перепробует все возможные комбинации переключения раскладки, но результат будет нулевым. По умолчанию русский язык ввода не поддерживается. И это несмотря на то что именно его мы выбрали во время установки. Таким образом, допиливать систему придется.

Набор софта, устанавливаемого по умолчанию, тра-

диционен для Linux-систем. Браузер Firefox, почтовый клиент Thunderbird, плейджер Pidgin, аудио- и видео-проигрыватели, программа для записи компакт-дисков Brasero, графический редактор Gimp, офисный пакет OpenOffice.org и еще что-то по мелочи. На первый взгляд, все необходимое имеется. Да и ничего лишнего вроде бы нет.

Еще одна фишка Mint – единый центр управления. Правда, каких-то радикально новых по сравнению с Ubuntu функций там нет. Просто все взяли и собрали в одну кучу. Зато это опять удобно для тех, кто мигрирует с Windows, поэтому изучим этот элемент системы более внимательно.

ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ MINT

По замыслу разработчиков, именно отсюда пользователь должен диктовать свою железную волю системе. Для этого в его распоряжении имеется целая куча инструментов, аккуратно разложенных по полочкам. Рассмотрим самые полезные.

В разделе "Персональные" таких три: "Вспомогательные технологии", "Запускаемые приложения" и "Комбинации клавиш". Первый предназначен для людей с ограниченными физическими возможностями – для многих из них компьютер единственное окно в мир.

Во втором вы найдете список автозапуска. Причем в отличие от Windows тут все действительно собрано в одном месте. Правило общения с этим инструментом

самое простое: если нет уверенности в правильности своих действий, то лучше оставить все как есть. Еще одна полезная фишка – опция запоминания запущенных программ. Можно приказать системе делать это автоматически при каждом выходе или использовать ручной режим. Хорошая штука для того, чтобы запомнить какую-то одну конфигурацию, чтобы она восстанавливалась при каждом входе.

Про настройку клавиш ничего никому объяснять не надо. Найти сейчас клавиатуру, на которой нет дополнительного набора кнопок, вряд ли возможно. А если есть какие-то сущности, то надо их использовать.

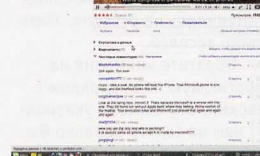
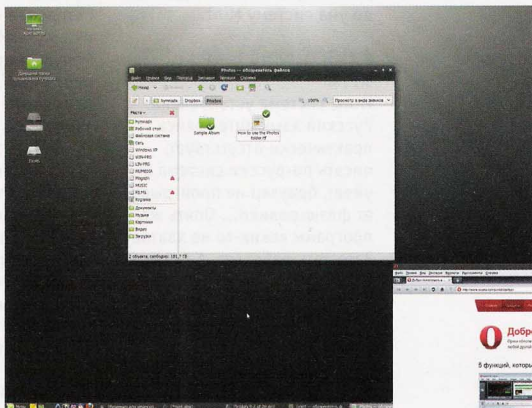
Раздел "Оформление" наверняка понравится тем,

кто любит настроить Рабочий стол под себя, но не хочет вносить при этом каких-то серьезных изменений в систему. Тема, фон Рабочего стола, шрифты, визуальные эффекты... Есть целых два инструмента для настройки всевозможных спецэффектов: один попроще, второй посложнее. А вот Desktop Configuration Tool – штукавина полезная. Хоть и простая, как пять копеек. Поставьте галки напротив тех объектов, которые вы хотите видеть на Рабочем столе. Или уберите с тех, которым там, на ваш взгляд, не место. Наконец, "Главное меню". Укажите иконки запуска программ, которые вы хотите там видеть, и уберите все лишнее.

В разделе "Оборудование" есть один инструмент, который будет полезен всем без исключения – "Клавиатура". Именно там вы можете указать, какие языки ввода должна поддерживать система и клавишу для переключения раскладок.

Раздел "Система". Во-первых, там есть очень нужный инструмент "Локализации". Его надо запустить сразу после под-

☒ Dropbox – пакет для Ubuntu подойдет и для Mint



☒ Если не нравится Firefox, то можно поставить браузер Opera

☒ После подключения проигрывателя флаш-роликов можно смело ходить на YouTube

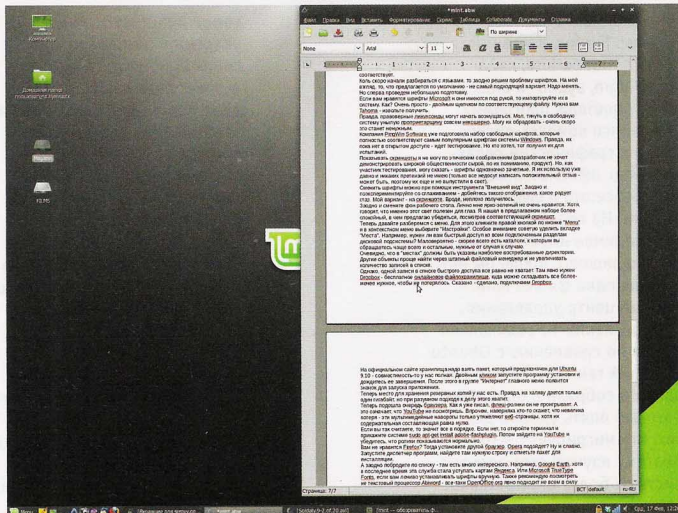
ключения сети. Иначе будете видеть не русский интерфейс, а "смесь французского с нижегородским". Говорят, что через некоторое время поддержка языка становится автоматической (что в Ubuntu, что в Mint). Но лично у меня не хватает терпения дождаться этого момента в Ubuntu, не хватило и в Mint – проще зайти в центр управления и запустить процесс русификации принудительно.

Теперь о брандмауэре, он же фаерволл, он же межсетевой экран. Соответствующий инструмент в наборе имеется. Сделан простенько и со вкусом – описывай все разрешенные и запрещенные действия. Однако нужен ли он на домашней машине? В смысле, не инструмент для настройки фаерволла, а сам фаерволл. По-моему, уже нет. Одной машины на семью в любом случае мало. Мне одному трех нет. Вот он пусть и фильтрует пакеты из большого интернета в маленькую домашнюю сеть.

Два полезных инструмента, которые относятся к установке ПО – менеджер пакетов Synaptic и менеджер программного обеспечения. Первый есть в Ubuntu. Второй уникален для Mint. На мой взгляд, они примерно равноценны, и решать, какой когда использовать – дело личного вкуса.

Общее впечатление от центра управления у меня неоднозначное. С одной стороны, удобно. Все в одной куче, ничего разыскивать не надо. С другой – все нужное для настройки уже собрано в разделах "Администрирование" и "Параметры" главного меню, как это сделано в Ubuntu. Получается лишняя сущность, против которой так выступал Оккам.

На этом описательную часть прошу считать законченной. Перейду к рекомендациям. Естественно, самого



Шрифты от Microsoft смотрятся очень неплохо

субъективного характера – расскажу о том, как я доводил до ума систему Mint.

ДОВОДИМ MINT ДО УМА

Итак, система установлена. Русский язык интерфейса практически отсутствует, писать по-русски система не умеет, браузер не проигрывает флэш-ролики... Опять же, программ каких-то не хватает. Зато сеть работает. А большего нам и не надо.

Первым делом установим полную поддержку русского языка. Идем в центр настройки и запускаем утилиту "Локализации". Система тут же предложит установить дополнительные пакеты. Разумеется, с этим следует согласиться и немного подождать.

После завершения процесса нужно выйти из системы и войти в нее заново. Дело сделано – все английские слова заменились на русские. Жить стало веселей.

Обратите внимание на моргающую иконку рядом с часами. Это система указывает нам на то, что неплохо бы установить проприетарный

драйвер нашей видеокарты. Процесс полностью автоматизирован – кликните на эту иконку, выберите нужный модуль и прикажите его активировать. Опять придется подождать некоторое время, зависящее от толщины вашего интернет-канала. Потом перезагрузите машину и наслаждайтесь правильным разрешением экрана. Никаких конфигурационных файлов при этом править не надо.

Теперь пришла очередь объяснить системе, что мы хотим писать по-русски. Делается это в центре настройки – инструмент "Клавиатура". Заблудиться там практически невозможно. Выберите страну, убедитесь в том, что каждая кнопка будет выдавать тот символ, который ожидается, и дело сделано. Клавишу для переключения раскладок можно назначить там же.

Коль скоро начали разбираться с языками, то заодно решим проблему шрифтов. То, что предлагается по умолчанию – не самый подходящий вариант. Надо менять. Но сперва проведем небольшую подготовку. Если вам

Новое в Microsoft Office 2010

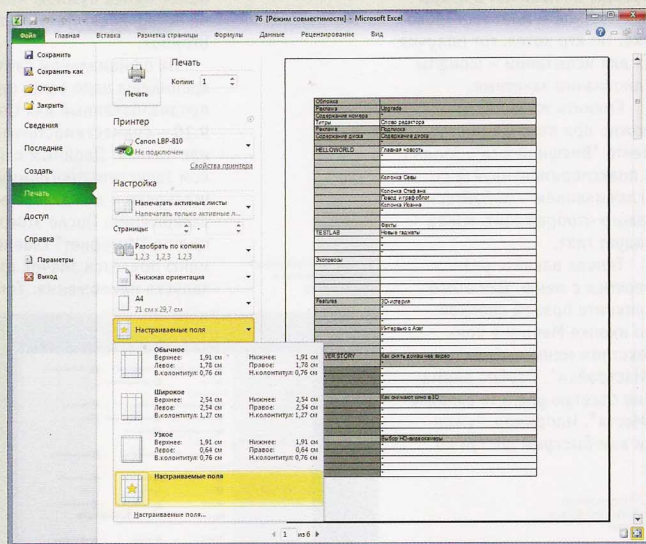
EXCEL 2010 – БЕЗ ЛИШНИХ ТЕЛОДВИЖЕНИЙ

сергей трошин sergeytroshin.ru

ПРОДОЛЖАЯ ДОЛГОСРОЧНЫЙ ТЕСТ НОВОГО ОФИСНОГО ПАКЕТА ОТ MICROSOFT, МЫ ПЛАВНО ПЕРЕХОДИМ КО ВТОРОМУ ПО ЗНАЧИМОСТИ РЕДАКТОРУ ПОСЛЕ ТЕКСТОВОГО – К РЕДАКТОРУ ТАБЛИЧНОМУ, ТО ЕСТЬ EXCEL 2010, КОТОРОГО ТАКЖЕ КОСНУЛАСЬ НЕБОЛЬШАЯ МОДЕРНИЗАЦИЯ.

Разумеется, табличный редактор, как и все остальные приложения Office 2010, обзавелся отдельной вкладкой “Файл”, пришедшей теперь на смену большой и не всем понятной круглой кнопке. Эта вкладка, как мы уже отмечали, предназначена в первую очередь для работы не с содержимым документа, а именно с файлами. То есть здесь можно открыть/закрыть файл, преобразовать его в самый свежий формат, дабы избавиться от надоедливой надписи “Режим совместимости” (но не стоит забывать, что даже Office 2007 в организациях распространены несильно, а потому файл нового формата смогут открыть далеко не все), защитить файл паролем или ограничить доступ к нему, проверить документ на наличие скрытой приватной информации (ранее для этого приходилось пользоваться специальными программами), сделать откат к одной из его предыдущих версий (если это Windows Vista/7), воспользоваться шаблоном при создании нового документа, настроить параметры Excel и сделать еще много чего интересного.

Но самые важные разделы этой вкладки, пожалуй, “Печать” и “Доступ”. Первая существенно облегчает работу с принтером, хотя бы за счет того, что прямо здесь же выводится превьюшка, показывающая, что же вы увидите в результате на бумаге. Никаких лишних окон и телодвижений! Да и в остальном очень удачно получилось – все настройки печати



собраны в одном месте, можно парой кликов сменить принтер или настроить поля. Все наглядно и удобно. А “Доступ” завязан с интернет-сервисами – начиная с обычной почты и SharePoint и заканчивая сервисом SkyDrive. Попутно здесь же можно выбрать формат, в котором вы хотите переслать документ, конвертировав его в PDF или в пока еще не столь распространенный XPS.

В результате вкладка “Файл” получилась гораздо более логичной, понятной и удобной, нежели старая кнопка. Все собрано в одном месте, и число кликов сведено к минимуму. Впрочем, вкладка эта, как мы уже отмечали, присутствует во всех приложениях, не только в Excel, просто до этого мы как-то не уделяли ей должного внимания.

Печать стала удобнее и нагляднее

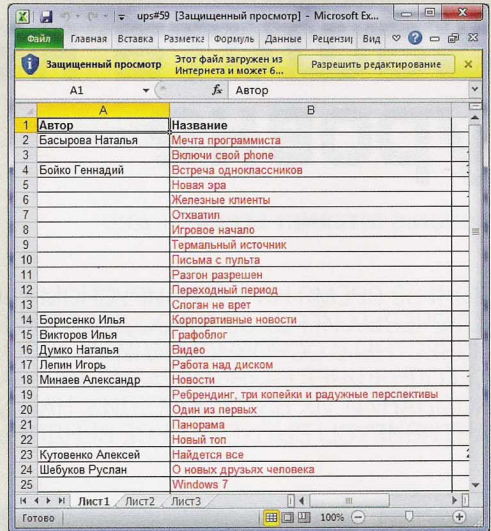
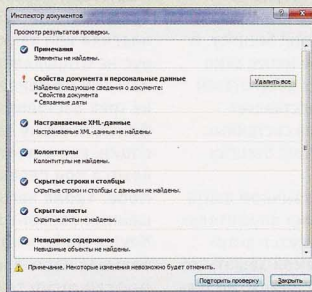
ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Добрые люди из компании Microsoft любезно предоставляют нам целых **20 коробок с новым Office 2010**, но не для того, чтобы мы торговали ими в электричках, а чтобы мы раздали их нашим самым любимым и преданным читателям – в качестве призов. Для этого вам нужно зайти на наш сайт www.upspecial.ru, увидеть анонс конкурса и, кликнув на него мышью, попасть на специальную страницу, где вы увидите несколько несложных вопросов про MS Office. Каждый месяц 5 человек, успешно прошедших тест, получают желанную коробочку с новым Office. Не прошедшие ждут начала следующего месяца и испытывают судьбу еще раз. И так до июня, когда все призы соберутся вместе в нашей редакции и получат свои призы. Ну а те, кто не сможет приехать, будут иметь возможность поучаствовать еще в одном конкурсе, организуемом Почтой России. Как показывает опыт, в эту лотерею тоже можно выиграть.

Первое – очень наглядная функция “Инфокрытые”. Инфокрытые – это новые мини-графики, вставляемые прямо внутрь ячейки таблицы и позволяющие визуально отслеживать изменения какого-либо параметра в таблице от ячейки к ячейке. Могут быть трех видов: обычный график, гистограмма или диаграмма типа выигрыш/проигрыш. Последний тип не иллюстрирует изменения значений ячеек, а просто показывает, как часто вы оказываетесь в плюсе (значение в ячейке положительно) или минусе (значение отрицательно). Причем внешний вид инфокриных разрешается настраивать – например, задавать нужный цвет графику или менять положение его оси (и тут все предельно упрощено – можно ничего не выдумывать, а просто щелкнуть по понравившемуся шаблону). Опять же, вроде бы и мелочь, а очень наглядно и удобно.

Вторая важная новинка Excel – фильтр “Срез”, упрощающий работу с большими массивами данных. Он позволяет быстро выводить на экран данные, соответствующие каким-то определенным критериям.

Перед тем как выкладывать файл в Сеть или отправлять по почте, проверьте, нет ли в нем скрытых частных данных



Файл загружен из интернета, а потому небезопасен

Пользователю показывается небольшое дополнительное окошко, в котором надо отобрать то, что вы хотите увидеть на экране – соответственно, в основном документе вся лишняя информация тут же скрывается. При этом можно фильтровать данные по нескольким критериям и даже выводить на экран сразу несколько окошек таких фильтров.

Улучшена также работа условного форматирования, то есть такого форматирования, при котором внешний вид ячеек меняется в зависимости от их содержимого. Тут появились новые стили и значки. Работает в Excel и новый режим “Защищенный просмотр” – если файл загружен из интернета, программа еще раз вас об этом уведомляет, и чтобы начать его редактирование, надо щелкнуть по специальной кнопке. Еще одна защита от вирусов, хотя о ее эффективности можно и поспорить. Конечно, грамотного пользователя она может предостеречь об опасности, а вот типовой “чайник”, думается, щелкнет по разрешающей кнопке, особо и не задумываясь.

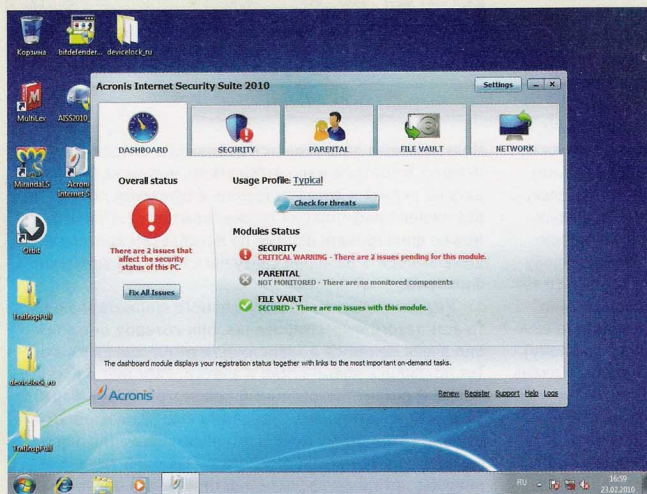
Остальные изменения и улучшения Excel, пожалуй, не столь заметны. Это улучшение работы макросов в некоторых сценариях, вывод диалога форматирования элемента в диаграмме при щелчке по нему, именованные наборы и так далее. В целом Excel 2010, как видите, никакой особой революции нам не явил, став еще удобнее и мощнее, он по-прежнему привычен и понятен. И в этом нет ничего плохого. Программа настолько серьезная, что если бы новинки вроде “Среза” и инфокриных были бы существенно больше, не исключено, что разбираться в них пришлось бы как раз до выхода следующего “Офиса”.

Защита на другом уровне

ACRONIS INTERNET SECURITY 2010

МИХАИЛ ДЕМИДОВ

ДОЛГОЕ ВРЕМЯ НА АНТИВИРУСНОМ РЫНКЕ СУЩЕСТВОВАЛО ПРИМЕРНО ПЯТЬ КЛЮЧЕВЫХ ИГРОКОВ ПЛЮС ДЕСЯТОК ВТОРОСТЕПЕННЫХ, КОТОРЫЕ БЫЛИ ИЗВЕСТНЫ В ОСНОВНОМ ИЛИ НА ЛОКАЛЬНЫХ РЫНКАХ, ИЛИ СПЕЦИАЛИСТАМ. СЕГОДНЯШНЕЕ РАЗНООБРАЗИЕ, КАК ЗАЩИТНЫХ ПРОДУКТОВ, ТАК И КОМПАНИЙ, ИХ ВЫПУСКАЮЩИХ, НАВОДИТ НА МЫСЛЬ, ЧТО СКОРО СВОИ АНТИВИРУСЫ ВЫПУСТЯТ ВСЕ ВЕНДОРЫ СИСТЕМНЫХ УТИЛИТ.

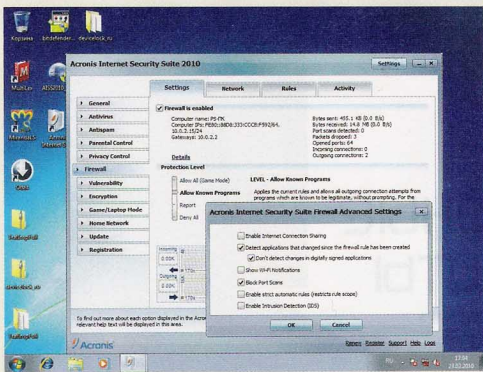


В числе первых на эту тропу вступила компания Acronis, анонсировавшая антивирус и два комплексных продукта – Internet Security и Total Security. В России они появятся не раньше лета, тем не менее само по себе их появление, пусть и для западных покупателей Acronis, стало резонансным. Что собой представляет защитное ПО от популярного производителя системных утилит, мы узнаем, рассмотрев Acronis Internet Security 2010.

Для загрузки на официальном англоязычном сайте Acronis пользователю предлагается весьма внушительный дистрибутив – 248 Мб. В нем содержится антивирус, антишпион, сетевой экран с системой защиты от утечек данных и детектором атак и антиспамом, модуль

родительского контроля и криптографического модуля. Отключить какие-либо модули в ходе установки невозможно, поэтому придется дожидаться окончания инсталляции и возвращения из перезагрузки, после чего вручную отключить ненужные службы.

Внешний вид Acronis Internet Security 2010 рассчитан на новичков и пользователей, знакомых с продукцией Acronis, которые, безусловно, оценят максимально простой интерфейс, в котором по умолчанию всего пять разделов: информация о защите, запуск антивирусного сканера (и дополнительной проверки уязвимостей операционной системы), настройка родительского контроля, мастер по шифрованию файлов и конфигурирование домашней сети (для защиты доступа к Wi-Fi). Никаких особых настроек, которые позволяли бы, к примеру, определить, под какие процессы сетевой экран создает правила или какие файлы антивирус не отправляет в карантин, здесь нет. Тем не менее это только один из трех доступных видов интерфейса, поэтому вышеописанные опции, как и многие другие, появляются при переключении в Expert Mode. Кроме него есть и упрощенный вариант под названием Novice Mode, в котором отключена большая часть элементов и практически отсутствуют настройки.



Пользователь может выбрать нужный ему профиль (три установленных и один ручной) – в нем будут активны определенные компоненты Acronis Internet Security 2010 с уже предустановленными параметрами (например, режим для геймеров, в котором нет всплывающих уведомлений и разрешен обмен данными сетевых приложений с интернетом).

Антивирусный сканер имеет несколько уровней проверки. По умолчанию включен стандартный вариант без сканирования веб-трафика, а также дополнительно активен модуль антифишинга для IE, Firefox и двух мессенджеров – Windows Live и Yahoo! (вообще, в программе уделяется повышенное внимание этим двум IM-клиентам, популярным в Европе и США, но, мягко говоря, невостребованным в России и СНГ – так, в Acronis Internet Security 2010 есть возможность шифрования пересылаемых файлов и сообщений в этих сетях). Расписание антивирусной проверки включает несколько предустановленных профилей: полное, системных папок, быстрое, очень быстрое, подключаемых носителей, пользовательское и контекстуальное (полная проверка всего зараженного ПК и общих папок на параноидальных настройках). В процессе сканирования используется проактивный механизм, определяющий поведение потенциально вредоносного ПО, а также расширенный эвристический анализатор. Находящийся рядом инструмент проверки уязвимостей ОС позволяет определить

отсутствие установленных критически важных обновлений, потенциально опасные настройки (например, пустой пароль администратора) и отсутствие обновлений для некоторого ПО.

С модулем защиты персональных данных, файрволлом и системой защиты от вторжений дело обстоит примерно так же. По умолчанию не отслеживаются попытки доступа к cookies и реестру системы, а также не блокируются потенциально опасные скрипты. Сетевой экран работает в режиме разрешения (трафик для всех известных программ, под которые он создает автоматические правила – правда, довольно медленно – почти по минуте). IDS же в продукте по умолчанию вообще выключена. Все меняется, когда пользователь переключается в Expert Mode и получает полный доступ к таблице маршрутизации, списку правил, дополнительным параметрам HIPS/IDS. Тем не менее, как нам кажется, это будет лишним – тест AWFT продукт проходит относительно уверенно (на двух последних проверках он не может завершить тест, возможно, из-за особенностей 64-битной Windows 7, на которую мы его и установили), а PCFlank продукт заваливает, как в самом продвинутом, так и в стандартном режиме.

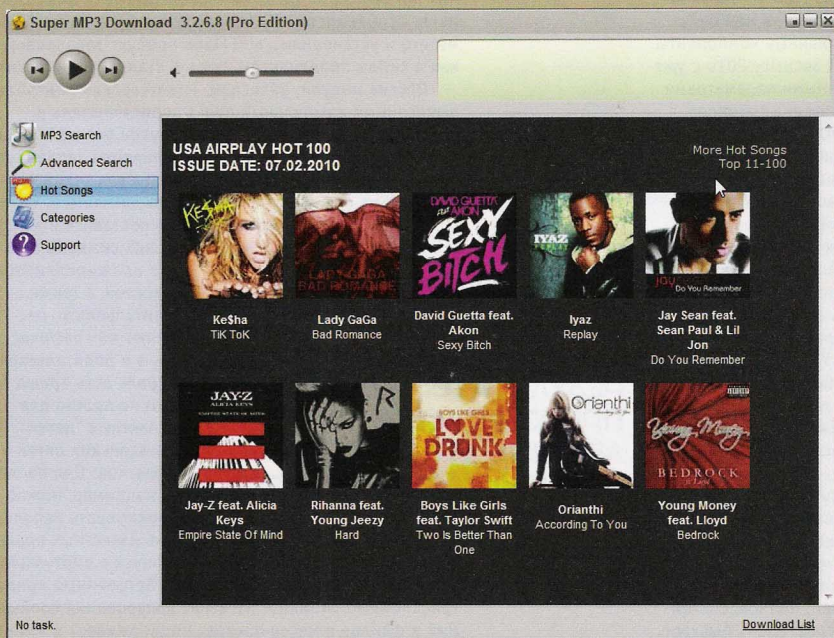
Другие модули: антиспам, родительский контроль, вынесенный в отдельный пункт переключатель в игровой режим и режим для ноутбуков (когда в целях экономии заряда батареи не выполняются запланированные проверки) – по сути, типичны для таких продуктов и не отличаются чем-либо выдающимся. Разве только то, что в антиспаме можно поставить отметку о блокировке всех писем, содержащих символы азиатского или кириллических алфавитов, а также подключить фильтр, распознающий графический спам, а в родительском контроле есть предустановки не просто для абстрактных "детей", но для маленьких детей и подростков. Для последних, например, можно заблокировать использование известных прокси и сайтов знакомств и разрешить допуск в виртуальные миры многопользовательских игр. Встроенный криптограф помимо упомянутого выше шифрования сообщений и файлов в мессенджерах поддерживает и защиту папок и дисков.

Как это часто и бывает, после выхода Acronis Internet Security 2010 в Сети сразу же поднялась волна обсуждений нового продукта и того, что за движок в него установлен. Выяснилось, что это BitDefender – как для антивируса, так и для Internet Security-решения, поэтому все результаты тестов по производительности, лечению и качеству детектирования к нему, естественно, применимы полностью. В продуктах совпадают также все функциональные компоненты, включая некоторые элементы интерфейса. Тем не менее продукт от Acronis стоит на \$10 дороже (\$59,99). ▀

ДВИЖОК В ACRONIS INTERNET SECURITY 2010 – BITDEFENDER, А ЗНАЧИТ РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ ПО ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ, ЛЕЧЕНИЮ И КАЧЕСТВУ ДЕТЕКТИРОВАНИЯ У НЕГО ТЕ ЖЕ

Полезные утилиты

Наталья Сергеева
sergeeva@veneto.ru



Super MP3 Download SUPER-MP3-DOWNLOAD.COM

И правда суперзагрузчик! Класс не в том, что он ищет несколькими способами нужную музыку и выводит список найденного. А в том, что тут же, из списка, можно запустить прослушивание композиции и загрузить ее на диск, если понравилась. В принципе, можно и не сохранять ничего, а использовать программу как онлайнный плеер. Потянуло вас, скажем, на классику – в строку

поиска “Bach” и наслаждаетесь Бахом. Здесь нет риска скачать какой-нибудь мусор, так как можно сначала прослушать. Прикольно, что вместе с музыкой в список результата попадают и видеофайлы. Воспроизводится, конечно, только звук, но скачать можно файлы в обычном порядке. Программа выводит топ-100 недели и лучшее в четырнадцать жанрах – однако что в топе, что в списках по жанрам полно ерунды. И посему лучше пользоваться расширенным поиском.



Pistonsoft MP3 Audio Recorder

PISTONSOFT.COM

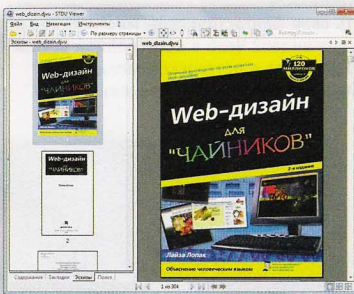
Можно спокойно спать на лекциях или слушать вполуха какой-то доклад на конференции! Если включить этот рекордер и записывать! Потом, на досуге, можно еще раз прослушать “проповедь” начальника или ту же лекцию – перед экзаменом. Можно делать и больше: записать свой подкаст или интернет-радио, оцифровать древние видеокассеты или виниловые бабушкины пластинки. Наконец, начитать свою собственную, авторскую аудиокнижку! Ну, или сказочку детям, чтобы потом не читать сотню раз, а запустить ее прямо с компьютера. Можно, в принципе, шпильнуть за крохами, своими половинками и даже сотрудниками. Оставляете ноутбук в офисе с программой в режиме записи, потом возвращаетесь – и слушаете все, что про вас насплетничали коллеги. Программа запишет только полезный звук, а тишину пропустит. Поможет порезать звук на части встроенный сплиттер. Также к услугам – шадулер, автоматическая регулировка уровня звука и фильтр низких частот. Сохранить можно звук не сжимая или в любой популярный формат (MP3, WMA, wav и OGG).

1by1

MPESCH3.DE1.CC

Что лучше – красивый мощный монстр-комбайн или хороший проигрыватель музыки? Настоящие меломаны предпочитают легкие утилиты – “правильные” медиаплееры, которые качественно воспроизводят музыку, а не бахвалются скинами и модулями визуализации. 1by1

– один из них, маленький, скромный, но функциональный. Все, что нужно, здесь есть: эквалайзер и даже эффекты затухания, функция автоматического пропуска тишины и запоминание момента остановки. Насчет излишеств, так этот проигрыватель может использовать дополнительные модули Winamp и поддерживает декодеры ACM (MP3) и mpGLib (MP2, MP3).



STDU Viewer

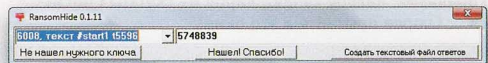
STDUTILITY.COM

Чтобы не держать на компьютере несколько программ для просмотра документов в разных форматах, лучше выбрать одну – многоформатную. Этот вьювер работает в жанрах PDF, DjVu и TIFF. Многовкладочный, можно открыть в одном окне несколько книг в PDF и DjVu и для просмотра переключаться между вкладками (а не между программами-вьюерами). Как просмотрщик очень удобен. Можно искать по любой из вкладок, делать закладки, чтобы потом быстро возвращаться к прочитанному. Не говоря уже о навигации и прочих инструментах – все это есть и работает в точности так, как в подобных программах.

RansomHide

MBTY2010.NAROD.RU

Черный экран – это хорошо, если он полностью черный! Бывает, что на весь экран – огромный орган и надпись типа: “Шлите СМС – ваш компьютер заблокирован страшным вирусом”. Многие шлют, куда деваться, если нет ни приличного антивируса на Live CD, ни мозгов, что еще хуже. Как обычно происходит, и если ввести, то неприличная гениталия с



экрана убирается. Но если при этом пропал интернет, то блокировка не снимается. Чтоб не сидели вы со своим горем на весь 19-дюймовый монитор, сетянин MBTY сотворил эту программу. В миниатюрной утилите собраны те самые заветные ответы, которые вам обошлись бы примерно по 500 рублей за штуку. Найдите свой – проблема испарится вместе с рекламным окном. Не помогло? Жмите на кнопку советов и следуйте инструкциям, что делать дальше. Там же ссылки на расширенные интернет-базы ведущих разработчиков антивирусов и сервисы деактивации вымогателей-блокеров.

TurboLaunch

SAVARDSOFTWARE.COM

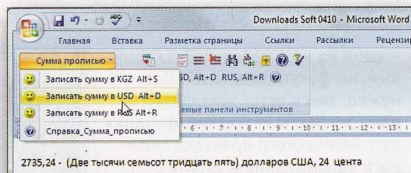
Rocket и Object доки рулят безусловно! А этот лончер – скромняга по сравнению с другими. Хорош же тем, что компактен и сворачивается в трей. При этом вызывается оттуда не только по хоткею, но и мышью. Окно для запуска программ не одно, а с кучей вкладок. Столбцов и строк можно наделать сколько хочешь. Иконки создаются и в программе, и перетаскиваются мышью – оттуда угодно. В итоге на панели небольшого размера можно собрать хоть все иконки своих приложений, разложив их штук по 20 в группе. И все они будут всегда под рукой – например, в нижнем правом углу возле трея. Хоткей – группа – иконка – щелчок! Навсегда забываем про Пуск.



Сумма прописью

CHONOROV.UCOZ.RU

Иногда нужно вывести вместо числа его текстовое значение, причем в одной из валют: то ли доллар США, то ли в евро, то ли в киргизских сомах или просто в рублях. Писать вручную – хлопотно и долго. Всякие макросы и стили использовать – это на умельцев. Проще поставить вот эту



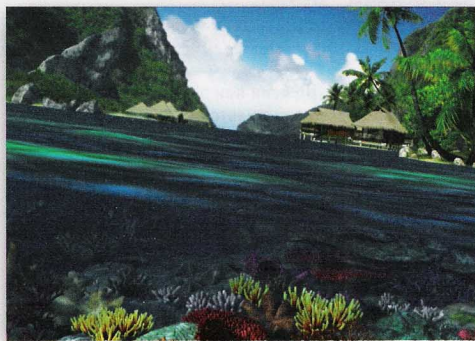
программу, после чего в майкрософтовском "Офисе" появятся панельки с иконками для перевода. Выделяешь число, скажем, 2735,24, жмешь на кнопку, допустим, перевода в доллары – получаешь: "Две тысячи семьсот тридцать пять долларов США, 24 цента". Тот же эффект и быстрее – "горячие" клавиши. В данном

случае – Alt+D. К слову, разделителем может быть не только запятая, но и точка.

Caribbean Islands 3D Screensaver

ZPLANESOFT.COM/NATURE-SCREENSAVERS

Не получилось вырваться в отпуск да поехать куда-нибудь на Хайнань – ставьте в утешение тропический скринсейвер. А бонусом к нему – такие же тропические анимированные обои. Переделали работу, позакрывали все окна, добрались до Рабочего стола – а там и не стол, а настоящее окно в мир! И не куда-нибудь, а в тропический рай! На Карибские острова! Чем вам не отдых, хоть и 3D? Трехмерное расслабляющее погружение, захватывающее ныряние, чудеса лагуны кораллового рифа. Рыбки плавают между кораллами, палубу качает, народ на скутерах носится... Скорее прыгайте в это окно!



Holomatrix

REDGIANTSOFTWARE.COM

Хотите создавать свое фантастическое, мистическое и прочее нереальное видео? Чтоб в нем бродили всякие призраки типа Хогвардса в поттерском фильме или то и дело возникали голограммы-привидения, как в "Звездных войнах".

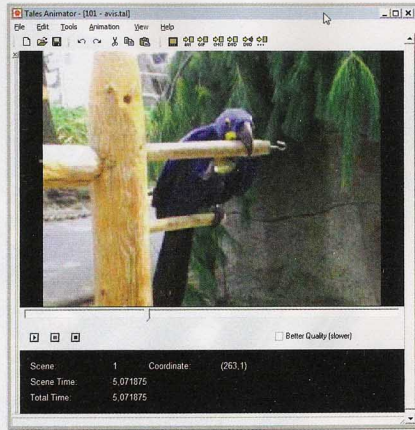
Чтобы тексты всплывали всему этому под стать – анимированные и такие же неземные. Да без проблем – нужен After Effects и этот плагин к нему – Holomatrix. Он-то и создаст всякие паранормальные эффекты в вашем фильме. А захотите – состарит видео и нашьипует его всякими "помехами", искорежив до неузнаваемости. Вот только не верьте, что вы так легко и креативно измените кинореальность – в два клика. Нет, придется посмотреть учебалки-уроки. А чтоб действительно легко, так это с помощью пресетов. Щелчок-другой – и правда возникли то ли знамения, то ли эффекты далеких галактик, то ли еще какая цифровая муть со спецэффектами. Но как реалистично!



Tales Animator

SOFTPEDIA.COM/GET/MULTIMEDIA/GRAPHIC/GRAPHIC-OTHERS/TALES-ANIMATOR.SHTML

Эту программу иногда преподносят как развлечение для детей. Да, в ней можно сделать прикольный ролик о друзьях или, скажем, училке. Расставить героев на сцене, заставить двигаться и говорить – вот будет потеха! Но чтобы все это как-то заработало, нужно провести кропотливую подготовку. Нужны фоны для заднего и переднего плана – нащелкать их “мыльницей”, подрезать и обработать. Все, что движется у героев (чем они говорят, ходят, моргают) – нужно тоже сделать заготовки. Придумать фразы, которые будут произноситься в каждой ситуации. Потом связать все воедино – и перемещения, и движения, и голос, и музыку. Вот и готов сценарий, который программа с вашей помощью получит на понятном ей языке. Потом отладка, предпросмотр и, при желании, рендеринг – фильм!



Photol Editor

PHOTO

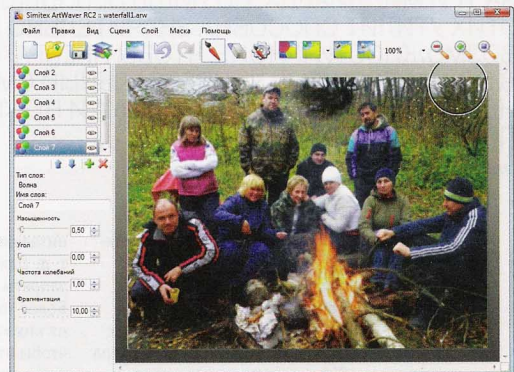
В этом редакторе – все одним кликом! Никаких мануалов не нужно, чтобы справиться с эффектом красных глаз или удалить цифровой шум, выполнить цветокор-

рекцию или увеличить резкость/четкость снимков. Все “народные” инструменты представлены кнопками. Жмешь – и пошел процесс обработки в автоматическом режиме! Программа сама подбирает оптимальные параметры обработки. Хочешь тонкую доводку – переключаясь в режим работы ручками. Все можно делать в пакетном режиме: и поворот, и выпрямление изображения вдоль заданной линии, и кадрирование, и изменение размера. То же можно сказать об инструментах нестандартных (вообще здорово, что они есть в этом бесплатном редакторе). К примеру, можно поразвлечься с фотками, делая из них карикатуры – фотожабы. Или, наоборот, делать из жаб писаных красавиц. Отбеливать им зубы, убрать прыщи и жирный блеск, припудрить нос, подкрасить – вот и готов макияж, хоть и виртуальный. Добавить еще нереальных эффектов – и можно картинку печатать для выставки. Или хотя бы сохранить на диск.

ArtWaver

ARTWAVER.RU

Если вы откроете примеры “оживленных” в этой программе изображений, то непременно захотите создать подобное на основе своих. Волны, облака, огонь, дым, дождь, трава – все это заживает на ваших фотографиях, зашевелится, заплещется, поплывет и замерзает. Делать все просто, и результат не приходится ждать – эффекты проявляются в реальном времени. Добавляешь слой, выбираешь пресет, скажем, природный – 3D-волны, проводишь кистью по морю на фотке – забурило-закипело море. Ну, очень впечатляет! Еще эффект-другой – и ваша фотография живет. Сохраняем проект для доработки или выгружаем готовый в SFF-анимацию или EXE, делаем из этого скринсейвер SCR или анимированный GIF. Рассылаем друзьям, постим в социалку и удивляем всех. Размер не очень и велик – смотря сколько эффектов вы умудритесь записать в свое творение.





ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ ДЛЯ IPHONE

В APP STORE УЖЕ ПОРЯДКА 150 ТЫСЯЧ ПРИЛОЖЕНИЙ, А ЧИСЛО ИХ ЗАГРУЗОК В НАЧАЛЕ ГОДА ПЕРЕВАЛИЛО ЗА ТРИ МИЛЛИАРДА. НО ЛИШЬ НЕБОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ЭТИХ УТИЛИТ СПОСОБНА ЗНАЧИТЕЛЬНО РАСШИРИТЬ ВОЗМОЖНОСТИ IPHONE. ЧТОБЫ ПРЕВРАТИТЬ АЙФОН В ПО-НАСТОЯЩЕМУ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СМАРТФОН, НЕОБХОДИМ ДЖЭЙЛБРЕЙК, СИДУА И НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ.

владимир борисов

После процедуры джейлбрейка пользователь получает возможность осуществлять запись в системную часть аппарата, а с помощью пакетного менеджера Cydia устанавливать допол-

нительное ПО, фиксы, патчи и т. д. Для этих утилит никакие запреты Apple не страшны. Более того, значительная часть из них как раз и создается, чтобы открыть заблокированные возможности.

МНОГОЗАДАЧНОСТЬ

Многие упрекают iPhone в отсутствии многозадачности и фоновой работы приложений. Хотя реализовать и то, и другое вполне реально, Apple лишила свой знаменитый гаджет таких привилегий в первую очередь ради экономии заряда батареи, ограничившись лишь Push-нотификацией, появившейся в прошивке 3.0. Однако еще задолго до ее выхода пользователи джейлбрейкнутых телефонов могли запускать

программы в фоновом режиме с помощью бесплатной утилиты Ланса Феттерса Backgrounder, найти которую можно в предустановленном репозитории "Сидии" BigBoss (apt.bigboss.us.com/repo/files/cydia).

Первая версия этой программы даже не имела иконки. Достаточно было подержать кнопку "Домой" несколько секунд при любом запущенном приложении, и оно сворачивалось, продолжая при этом свою работу в фоне. С появлением прошивки 2.2.1 Backgrounder научился переключать приложения из собственного интерфейса без выхода на Рабочий стол и обзавелся настройками, с помощью которых можно самому назначать способ перевода приложений в фоновый режим, включать для них ярлычок, указывающий на фоновую работу, делать выбранные программы включенными всегда (например, Skype) или, наоборот, блокировать для некоторых работу в фоне.



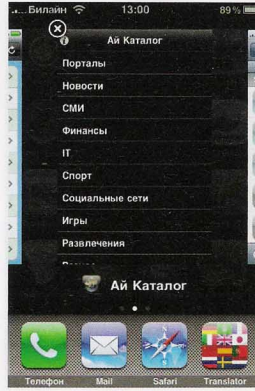
Наконец, после выхода iPhone OS 3.0, пока владельцы официальных аппаратов радовались появлению Push-нотификации, Феттерс решил передать менеджер задач другой программе, получившей название Kirikae. С ее помощью стало еще легче переключаться между запущенными приложениями, завершать их и запускать новые из списка избранных.



В конце декабря прошлого года появились еще две программы – Multiflow (репозиторий modmyi.com/repo) и ProSwitcher (booleanmagic.com/repo), реализующие функцию многозадачности в стиле одного из главных конкурентов iPhone на американском рынке – Palm Pre. В них, в отличие от Kirikae, запущенные приложения отображаются не обычным списком, а в виде уменьшенных копий главных экранов, которые удобно пролистывать пальцем. Вышедший чуть позже ProSwitcher на данный момент выглядит более привлекательно за счет большого разнообразия настроек. Впрочем, кому-то по душе придется как раз Multiflow. Картинки фоновых приложений здесь меньше, и на экране iPhone они помещаются лучше.

УПРАВЛЕНИЕ SPRINGBOARD

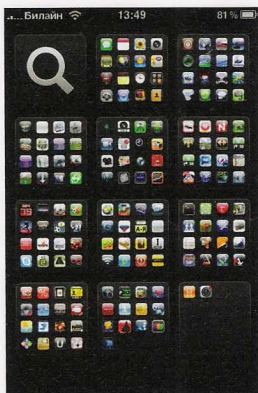
Переключать запущенные приложения можно и с помощью программы Dock (cydia.ispazio.net). Но основное ее предназначение не в этом, а в упрощении навигации по экранам Рабочего стола. Это особенно актуально, если на iPhone установлено много программ, и уже не всегда удается быстро обнаружить нужную, выискивая ее на разных экранах (начиная с прошивки 3.0 их на



айфоне может быть 11). В Dock вы можете добавить самые нужные приложения и вызывать их с любого экрана. По умолчанию вызов осуществляется двойным тапом по строке статуса, но в настройках можно назначить и другой способ.

Похожее решение для быстрого доступа к избранным приложениям предлагает утилита Infinidock, с помощью которой можно поместить в док до десяти иконок вместо четырех и просто прокручивать их пальцем. А вот известный разработчик Стивен Тротон-Смит подошел к этому вопросу по-другому и реализовал на iPhone известную в Mac OS функцию Expose. Его программа Orbit показывает все заполненные экраны в умень-





шенном виде, и можно сразу переключиться на нужный. Все эти утилиты находятся в репозитории BigBoss.

Для любителей всевозможных украшательств разработчик Cydia Джей Фримэн, известный под ником Saurik, разработал утилиту WinterBoard (apt.saurik.com). С ее помощью можно устанавливать на iPhone различные темы, обои, звуки, виджеты и многое другое. Например, с помощью специального плагина можно вывести на главный экран iPhone отображение курсов валют, а любители Mac благодаря программе все того же Стивена Тротон-Смита iDashboard (repo.beyouiPhone.com) могут установить на Рабочий стол набор виджетов в стиле OS X.

А с помощью программ LockInfo (modmyi.com/repo) или Cydget (apt.saurik.com) можно выводить самую важную информацию на Lockscreen и получать к ней доступ даже без разблокировки iPhone. Например, если вывести на начальный экран пропущенные вызовы или контакты, то сделать звонок можно будет одним кликом.



УПРАВЛЕНИЕ СИСТЕМОЙ

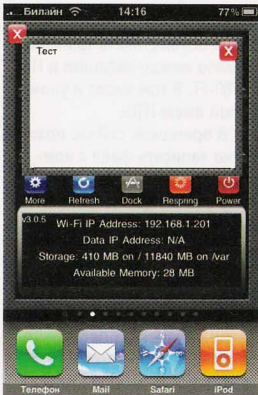
Еще одной популярнейшей программой репозитория BigBoss является SBSettings. Она даже не занимает место на Рабочем столе, а вызывается

проведением пальца слева направо по статусной строке. Возможности же SBSettings просто поражают. С ее помощью можно управлять сервисами, соединениями, процессами и иконками, менять темы, делать быстрый перезапуск Springboard (respring), переводить аппарат в безопасный режим и т. д. Причем все это в простой и удобной форме.

Например, в настройках iPhone нельзя отключить EDGE явным образом (для этого необходимо менять настройки соединения на неправильные), а в SBSettings это делается двумя касаниями. При отключении одного из процессов или изменении яркости экрана вы затратите на одно касание больше. А самую необходимую информацию (уровни сигналов сотового оператора и Wi-Fi, количество свободной памяти, уровень заряда батареи) можно просто вывести на статусную строку и видеть эти данные, даже не включая саму программу.

Для SBSettings постоянно выходят новые плагины. Из последних можно отметить VideoEdit, служащий для редактирования видео на айфонах первых поколений, и Fast Notes, позволяющий делать быстрые заметки так же просто, как и все остальное.





ФАЙЛОВЫЙ МЕНЕДЖЕР И ВЕБ-СЕРВЕР

Есть в "Сидии" и полнофункциональный файловый менеджер. С помощью программы iFile можно копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и каталоги, отправлять файлы по электронной почте через приложение "Почта", выставлять права и атрибуты, создавать и распаковывать ZIP-архивы, редактировать текстовые, HTML и plist файлы, просматривать изображения и большие PDF-файлы, проигрывать видео и аудио.

Мало? Вам нужно что-то еще? Пожалуйста. iFile – это еще и веб-сервер, запустить который можно из любой папки. Программа выдает

вам IP-адрес и порт, которые нужно ввести в адресной строке браузера. После этого можно легко загрузить любой файл с айфона на компьютер или наоборот. Ну и ко всему прочему эта программа, также доступная в BigBoss, еще и русифицирована.

ФАЙЕРВОЛЛ

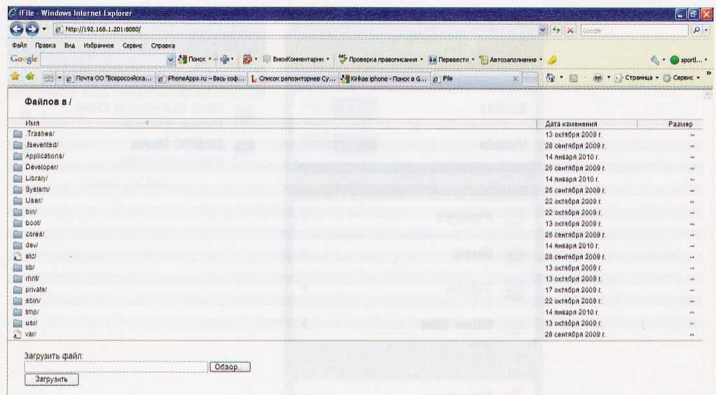
"У iPhone есть своя операционная система. С его помощью удобно выходить в интернет, а значит, должен быть и файерволл" – возможно, именно так рассуждал один из членов команды Rock Your Phone (rockyourphone.com) Yllier, придумавший и успешно осуществивший свою задумку. После установки Firewall IP на телефон каждый раз, когда какое-либо приложение выходит в интернет, сразу же появляется всплывающее меню, в котором указано, к какому домену пытается обратиться программа. Далее можно одним кликом открыть Whois-информацию данного домена, разрешить или заблокировать соединение один раз в течение данной сессии или на все время, а также разрешить или запретить приложению любые действия. Введенные правила в любой момент можно отредактировать, запустив Firewall IP с Рабочего стола. Иконка программы также встраивается



в SBSettings. Так что когда Firewall не нужен, его легко отключить.

BLUETOOTH

Одним из главных минусов iPhone считается отсутствие полноценного Bluetooth. В первых прошивках передавать по этому протоколу можно было только звук в монорежиме, чтобы подключить Bluetooth-гарнитуру для телефонных разговоров. Начиная с iPhone OS 3.0 владельцы айфонов могли получать уже стереосигнал по протоколу A2DP и объединять свои девайсы в одноранговые peer-to-peer-сети. Однако полноценной передачи и получения файлов по Bluetooth пользователи так и не дождались. Ограничивая возможности



этого протокола, Apple оберегает лицензионный медиаконтент, который уже давно и успешно продает через iTunes.

Но все это опять-таки касается официальных аппаратов, хотя и для владельцев джейлбрейкнутых айфонов ждать полноценного Bluetooth пришлось довольно долго. Зато теперь они не только могут обмениваться файлами с другими устройствами, но и подключать Bluetooth-клавиатуру.

Первым революционную программу подобного рода выпустил MeDevil. Это произошло еще до выхода прошивки 3.0, но с ее появлением приложение перестало быть актуальным, так как отказывалось работать на "трешке". Исправить ситуацию разработчику удалось только в январе этого года, программа iBluetooth была переименована в iBlueNova, и владельцы айфонов снова получили возможность передавать по Bluetooth фотографии, музыку, видео и другие файлы. В приложение встроен файловый менеджер, значительно упрощающий поиск нужных файлов. Интерфейс iBlueNova простой и понятный, и остается только надеяться, что с выходом новой прошивки печальная история не повторится.

Чуть раньше выхода iBlueNova айфон-маньяки

получили возможность подключать к своему устройству беспроводные Bluetooth-клавиатуры. Первые эксперименты были продемонстрированы достаточно давно, но до полноценной реализации дело дошло только в конце прошлого года. Автор программы BTstack Keyboard на этом не остановился и уже в январе выпустил BTstack Mouse. И хотя не так-то просто придумать задачи, решение которых существенно облегчала бы беспроводная мышь для iPhone, сам факт выхода подобной фишки внимания, безусловно, заслуживает.

Наконец, еще один разработчик Dmytro (dmytro.me) порадовал владельцев айфонов первого поколения, которых Apple обделила протоколом A2DP даже с выходом прошивки 3.0. Его программа A2DP Enabler устраняет это ограничение и позволяет подключать к iPhone 2G Bluetooth-стереогарнитуру.

USB DRIVE

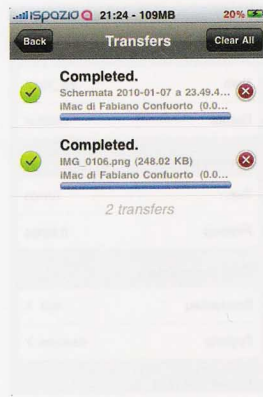
Однако гораздо интереснее другая программа Dmytro – USB Drive. О превращении айфона в флэшку мечтали многие и очень давно. Мечтали, не обращая внимания ни на то, что USB-шнур занимает больше места, чем современные накопители, ни на то, что есть

множество программ, позволяющих осуществлять трансфер файлов между айфоном и ПК по Wi-Fi. В том числе и упомянутый выше iFile.

В принципе, сейчас можно легко записать файл с компьютера на iPhone и через популярный файловый менеджер Total Commander, но и для этого все-таки требуется дополнительный плагин. Так что идея Dmytro актуальности не потеряла. Его программа позволяет передавать данные на компьютер без всяких условий. Для этого не нужно ни интернета, ни дополнительного ПО. iPhone действительно превращается во флэш-накопитель. Нужно лишь в USB Drive переключить протокол. При этом Picture Transfer Protocol, благодаря которому iPhone при соединении к ПК определяется как камера, деактивируется и включается другой протокол, определяющий айфон уже как запоминающее устройство, и с ним можно работать точно так же, как и с обычной флэшкой, и даже сделать загрузочный диск.

FLASH

Независимым разработчикам не удалось решить, пожалуй, только одну серьезную проблему "яблочного" гаджета – отсутствие Flash. Однако





скоро, похоже, падет и этот бастион. Группа программистов под руководством Тобиаса Шнейдера уже разработала на JavaScript среду для запуска SWF-файлов, получившую название проект Gordon. Работает это так. Специальный скрипт последовательно обрабатывает предварительно инкапсулированный в HTML-упаковку SWF-файл и воспроизводит его непосредственно в браузере iPhone – Safari. Фактически флэш-контент конвертируется из одного векторного формата (SWF) в другой (SVG). Посмотреть, что из этого получается, можно на демо-страничке по адресу paulirish.com/work/gordon/demos. Кроме того, сама ком-

пания Adobe готовит новую версию пакета разработки Creative Suite 5, в состав которого войдет утилита для автоматического конвертирования флэш-приложений в “нативные” приложения iPhone. Так что ждать появления Flash на iPhone осталось недолго.

ДЖЭЙЛБРЕЙК

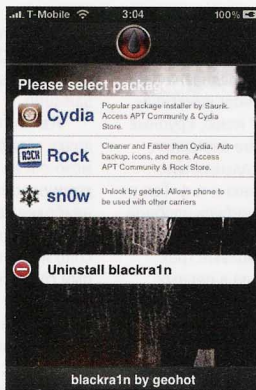
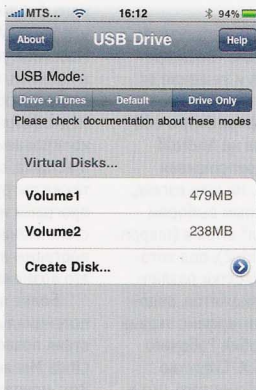
В заключение еще раз хотелось бы обратить внимание на то, что для установки всех вышеописанных программ (это не относится только к Flash) необходим джейлбрейк. Утилиты для джейлбрейка за минувший год сделали заметный шаг вперед. Благодаря Джорджу Хотцу, известному в мире айфоньяков как Geohot, и его про-

граммам Blackra1n и Blacksn0w теперь проделать эту процедуру по силам даже вашей бабушке.

Достаточно скачать на сайте blackra1n.com соответствующее вашей операционной системе ПО, запустить его при подключенном к компьютеру iPhone и нажать всего лишь одну кнопку make it ra1n. Затем, перезагрузив аппарат и нажав на иконку Blackra1n, можно установить пакетные менеджеры Cydia или Rock, а также разблокировать iPhone, если он того требует.

Более опытные пользователи могут сделать собственные кастомные прошивки с помощью программы PwnageTool (blog.iphone-dev.org/post/211802082/pwnage-rie). Причем если раньше такая возможность была только у владельцев Mac, то теперь появилась и у пользователей Windows благодаря вышедшей в этом году утилите Sn0wbreeze (ih8sn0w.com/index.php/welcome.snow).

Большинство упомянутых системных программ находятся в “Сидии”. Некоторые из них платные. Однако добавив репозиторий hero.beyouriphone.com, можно установить бесплатно и их. Чтобы добавить репозиторий, нужно зайти в Manage/Sources, нажать сначала кнопку Edit в правом верхнем углу, затем кнопку Add в левом верхнем углу и ввести адрес. 🐦



АПГРЕЙД АНДРОИДА

ПЕРВООЧЕРЕДНОЙ СОФТ ДЛЯ ОС ANDROID



ANDROID – ХОРОШАЯ СИСТЕМА ДЛЯ СМАРТФОНОВ, НО КОЕ-КАКИЕ МОМЕНТЫ В НЕЙ ПОКА НЕДОРАБОТАНЫ. СЕГОДНЯ МЫ РАССМОТРИМ НЕКОТОРЫЕ ПРОГРАММЫ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ ВЫ ЗНАЧИТЕЛЬНО УЛУЧШИТЕ ФУНКЦИОНАЛ СВОЕГО «АНДРОИДА».

МИХАИЛ ДЕМЦОВ

ОБОЛОЧКА, ЛОНЧЕРЫ

Сама по себе OS Android с самого начала была предназначена для тач-телефонов: кинетический скроллинг меню, крупные виджеты экранов ожидания, упрощенные всплывающие контекстные меню и т. д. Тем не менее сколько-нибудь удобной оболочки для экрана ожидания с поддержкой больше трех секций и лончера в первых версиях OS Android не было (она появится только в 2.1). Поэтому многие производители «андроидофонов» создают собственные надстройки: помимо

популярного HTC Sense существует MOTOBLUR, Timescape от SonyEricsson и решение от Samsung.

Изменить фирменную оболочку телефона на Android можно и не перепрошивая коммуникатор. На наш взгляд, наиболее удачным выбором является «шелл» aHome (mappp.com/soft.php?id=2), под который созданы десятки различных скинов и виджетов, изменяющих интерфейс экрана вплоть до подобия Рабочего стола в Mac OS X. Сходство усиливается за счет того, что в

aHome есть док-панель с закрепляемыми на ней четырьмя иконками и возможность автоматического упорядочивания элементов. Из дополнительных возможностей оболочки – автопереворот (работает в платной версии, стоит \$4,99) и анимация фонового рисунка.

ФАЙЛ-МЕНЕДЖЕРЫ

Базовые функции телефонного файл-менеджера может исполнять ASTRO File Manager. Массовое управление файлами и папками, поиск, предпросмотр (особенно актуально для медиафайлов), сортировка, копирование, перемещение и вставка, отправка файла, а также выгрузка из процессов программ и сохранение/восстановление установленных программ в системе – вот и все его возможности.

Более продвинутые (но и потенциально опасные) действия позволяет совершать Linda Manager (nylinda.com). Этот менеджер может, в добав-

ление к вышеперечисленным функциям ASTRO File Manager, переназначать открытие файлов с помощью разных конкурентных приложений, деинсталлировать софт, заходить в корневой каталог системы с показом скрытых файлов и создавать ярлыки любых файлов на экране ожидания.

Оба продукта бесплатны, однако у ASTRO есть одна не очень приятная "особенность" – продукт выходит в бета-версиях, ограниченных по времени работы (примерно 1-1,5 месяца). По истечении этого срока его нужно обновлять (скачивать из Android Market почти 2 Мб дистрибутива; у Linda Manager он "весит" всего 200 кб), иначе при каждом его запуске и любой операции будет появляться 65-секундный экран напоминания.

Относительным компромиссом для пользователя станет OI File Manager (openintents.org/en), функциональность которого – нечто среднее между Linda Manager (работает со встроенной памятью "гуглофона", открывает файлы с помощью разных программ) и ASTRO (выполняет все стандартные операции, включая отправку по почте).

МУЛЬТИМЕДИА

Для проигрывания музыки с поддержкой плейлистов, расширенной метainформации (обложки альбомов, тексты песен, тэги и т. д.) и поддерж-

кой скробблинга и интернет-радио можно поставить TuneWiki (android.tunewiki.com).

Видео удобнее всего смотреть в Meridian Player (sites.google.com/site/eternalsandbox/Home/meridian-video-player) – в нем поддерживается отображение субтитров, жестовое управление, масштабирование, воспроизведение с места остановки после закрытия программы, правка тэгов файла.

Записывать же речь (в силу ограничений платформы в поддержке кодеков) придется через Rehearsal Assistant в формате wav. Остальные программные диктофоны записывают в 3GP, как правило, с неприличным качеством.

ИНТЕРНЕТ

Лучшим на сегодня браузером для Android OS является Dolphin Browser (browser.mgeek.mobi), работающий гораздо быстрее штатного продукта. Dolphin Browser имеет удобные и крупные навигационные элементы (кнопку "назад", адресную строку с автозаполнением, рационально организованное меню), поддерживает жесты мультитач-управления (пользовательская настройка) и вкладки. Кроме того, в нем есть встроенный RSS-ридер, менеджер закладок, а также модули для сохранения страниц, быстрой публикации ссылок в онлайн-сервисах и доступа к сервисам Google. Вся

HTC SENSE

Многие пользователи "гуглофонов" (или первых поколений – HTC Dream, Magic и т. д. или других производителей) уверены, что лучше HTC Sense еще ничего не создано. Например, в ней есть целых семь экранов и порядка 20 разных виджетов плюс возможность на лету менять пользовательское оформление и расположение

элементов, чего нет в других продуктах. Специально для таких пользователей в Android Market недавно появились как сама оболочка, которую можно установить на любой "андридофон"; так и отдельные ее компоненты (виджеты). Стоимость комплексного решения – \$9,99, отдельные виджеты – бесплатны.

эта красота, однако, портится показом контекстной рекламы (на ней зарабатывает разработчик). В скором времени для Android OS должен появиться Fennec – мобильная версия Firefox.

СИСТЕМА

Спрос на приложения для Android, которые являются единой точкой доступа к различным опциям системы, остается высоким. Из таких продуктов упоминания заслуживает программа Toggle Settings, позволяющая оперативно управлять всеми подключениями, подсветкой, сигналами, громкостями в системе/программах и создавать профили оповещений (до шести штук). Похожие задачи выполняет и Quick Settings.

Для работы с SMS- и MMS-сообщениями с расширенными функциями: шаблонами, системой фильтрации, автоответами и возможностью настроить внешний вид чата – можно использовать программу Handscent SMS (handcent.com), которая загружается параллельно с основным клиентом и позволяет при желании сделать даже айфоноподобный интерфейс со всеми его лучшими возможностями. 🐼

☑ Продвинутый ASTRO File Manager



☑ Настоящий браузер на Android OS – Dolphin Browser



☑ Наиболее удобный музыкальный плейер TuneWiki



☑ Quick Settings – и все настройки под рукой



☑ Удобный менеджер профилей Toggle Settings





ВЫЖАТЬ ВСЕ

Настройка и эффективное использование KMPlayer

КАЖЕТСЯ, СОВСЕМ НЕДАВНО ЛУЧШИМ ПРОИГРЫВАТЕЛЕМ ВСЕ НАЗЫВАЛИ BSPLAYER ИЛИ CRYSTALPLAYER, И ВОТ НА НАШИХ ГЛАЗАХ ВСЕ ИЗМЕНИЛОСЬ – КОРЕЙСКИЙ KMPLAYER ВНЕ КОНКУРЕНЦИИ. В ЭТОМ ЕМУ ПОСПОСОБСТВОВАЛИ ДВА КЛЮЧЕВЫХ МОМЕНТА: УДОБСТВО И ОТЛИЧНАЯ РАБОТА СРАЗУ ПОСЛЕ УСТАНОВКИ, ДАЖЕ БЕЗ КАКОЙ-ЛИБО НАСТРОЙКИ. И... ПОТРЯСАЮЩАЯ НАСТРАИВАЕМОСТЬ!

сергей трошин sergeytroshin.ru

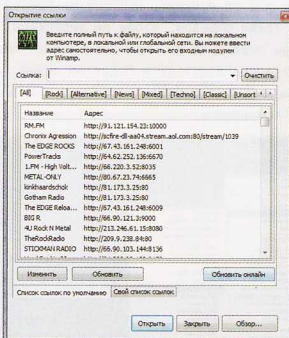
Разработчикам проигрывателя удалось объединить две, казалось бы, несовместимые вещи. Во-первых, простоту – самый последний “чайник” может просто установить программу и сразу же смотреть с ее помощью практически любое видео, ничего более не настраивая и даже не заморачиваясь с кодеками, поскольку все основное уже имеется в комплекте. И во-вторых, мощнейшие возможности по конфигурированию для продвинутых пользователей. Это, наверное, единственный проигрыватель, который позволяет под любой тип файлов назначить наиболее предпочтительный декодер, а также сделать огромное количество других настроек, не только повышающих качество и скорость воспроизведения, но и избавляющих от многих неприятных проблем при просмотре непонятно как закодированных фильмов. Кроме того, плеер просто удобен в работе благодаря мощнейшему контекстному меню и вполне логичным “горячим” клавишам для управления основными функциями – даже инструкцию читать не требуется.

Но если с “чайниками” все более-менее ясно, то многочисленные опции программы все же могут озадачить даже достаточно продвинутого пользователя. Поэтому есть смысл разобраться с наиболее полезными и интересными параметрами KMPlayer (мы будем опираться на самую свежую на данный момент версию – 2.9.4.1435, инсталлированную с параметрами по умолчанию), дабы выжать из него все, на что он способен.

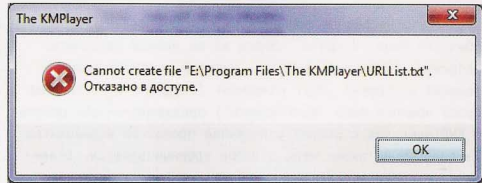
КОНТЕКСТНОЕ МЕНЮ

Но для начала стоит рассмотреть контекстное меню плеера – именно оно является главным и наиболее оперативным элементом управления, а потому необходимо знать, что с его помощью можно сделать.

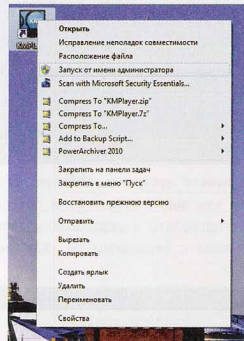
Первым интересным пунктом меню неожиданно оказывается “Открыть” (последние версии плеера хорошо русифицированы). Здесь вы обнаружите, что KMPlayer вполне пригоден для прослушивания интернет-радио и просмотра потоковых телеканалов. Причем изначально весьма приличный список радиостанций и телеканалов можно еще и обновлять онлайн или даже добавлять вручную свои собственные ссылки.



Правда, тут поджидают первые две засады бета-версии. Первая – чтобы обновленный список сохранился на диск в Windows 7, плеер надо запустить от имени Администратора, иначе будет выдаваться ошибка сохранения файла.



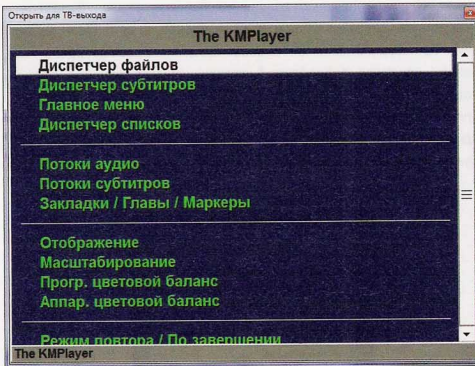
Запуск от имени Администратора выполняется стандартно – через контекстное меню ярлыка на Рабочем столе. Думается, что данное неудобство все-таки исправят в ближайшем будущем, но помнить о таком способе решения проблем разных программ в Windows 7 стоит – это не раз еще пригодится. Далее мы будем делать целый ряд важных настроек, при этом будем также подразумевать, что плеер запущен под Администратором, дабы не отвлекаться более на проблемы с правами доступа.



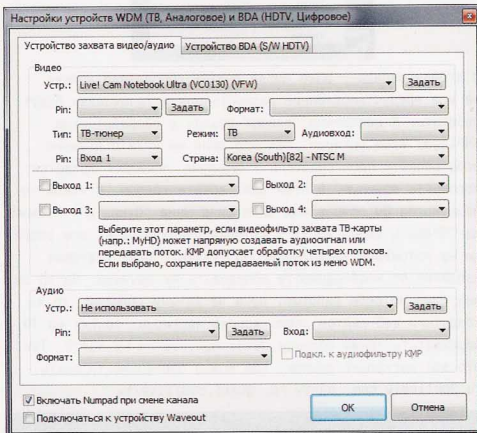
И вторая засада – даже после онлайн-обновления далеко не все предустановленные радиостанции и телеканалы будут работать. К сожалению, список ссылок у разработчиков KMPlayer явно устарел, так что если вы хотите активно использовать проигрыватель в онлайн, плейлист придется пополнять вручную. В этом вам, кстати говоря, в какой-то мере могла бы помочь еще одна фишка меню “Открыть” – команда “Открыть адрес из IE”, которая перехватывает все ссылки на потоковое аудио/видео из текущего окна браузера, избавляя от необходимости копировать их вручную. Но то ли она сама по себе работает пока не лучшим образом, то ли создатели веб-сайтов очень хорошо маскируют ссылки на ТВ, перехватить таким образом поток получается не часто. Так что вот несколько ссылок, где можно экспериментировать: ru.2onlinetv.com, on-tv.ru, guzei.com/live/tv.



Но это далеко не все возможности такого, вроде бы, обычного меню "Открыть". Здесь же вы можете запустить, например, "Диспетчер файлов", имеющий довольно примечательный интерфейс. Этот компонент (входящий в состав еще более мощного окна "Инструменты") предназначен для работы с KMPlayer как с некоей упрощенной оболочкой медиacentра. Он выводит на экран меню с очень крупным шрифтом, благодаря которому все основные действия с мультимедиа можно осуществлять прямо с экрана обычного телевизора.



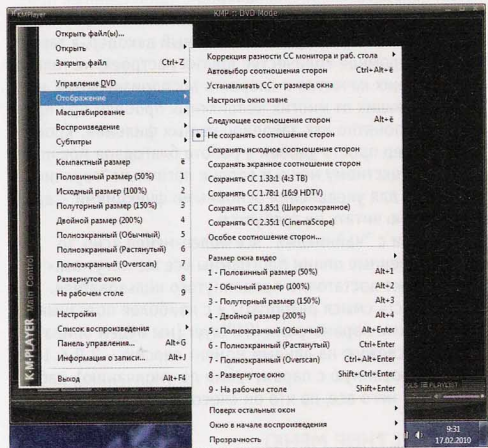
И здесь же вы можете настроить KMPlayer для работы с ТВ-тюнером, причем как аналоговым, так и цифровым, а также открыть DVD-диск, подгрузить к видеоролику внешние субтитры или отдельный файл с аудиодорожкой. Как видите, функционал впечатляющий.



Следующий важный раздел контекстного меню — "Отображение". Он предназначен в первую очередь для выбора правильного соотношения сторон при просмотре видео. Ни для кого не новость, что далеко не все фильмы закодированы правильно. Сплошь и рядом попадаются рипы, в которых картинка сплюснута или растягнута. KMPlayer позволяет очень простым способом исправить ситуацию, выбрав правильное соотношение сторон из нескольких уже предустановленных, или вообще — изменить геометрию картинки на глаз. Функция

эта очень востребована, так что стоит запомнить, где находится соответствующее меню, либо заучить "горячие" клавиши, с помощью которых можно менять соотношение сторон.

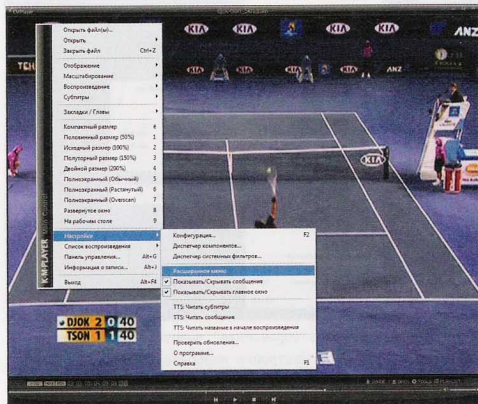
По части "горячих" клавиш плеер весьма неплох — с их помощью можно делать почти все, что требуется, при этом даже не влезая в инструкции, благо все в том же контекстном меню напротив почти каждой команды указано, какие клавиши ее вызывают.



Полезно и меню "Масштабирование", позволяющее изменить размер видеоокна. В моем случае, например, типичная ситуация использования масштабирования такова. Скачанные с torrents.гу теннисные матчи частенько бывают рипами с HD-телеканалов и имеют при этом соотношение сторон 16:9, что для такого вида спорта, как теннис, и экрана моего ноутбука (4:3) не очень удобно — получается, что в кадре по бокам картинки слишком много совершенно ненужной информации, а по высоте площадь экрана частично не задействована, из-за чего изображение получается мелковатым. Менять аспект в данном случае нельзя — картинка изначально широкоэкранная, и это ее исказит. Поэтому мы просто увеличиваем ее размер таким образом, чтобы по вертикали она вписалась в размеры экрана, а то, что "боковушки" кадра выйдут при этом за пределы монитора и будут не видны, не страшно — никакой полезной информации они не несут, сам корт и без того отлично помещается.



Если же вы выберете в контекстном меню команду "Настройки" – "Расширенное меню", то от стандартного его вида перейдете к расширенному, которым мы и рекомендуем пользоваться опытным зрителю, поскольку к уже описанным пунктам при этом добавляются еще несколько ничуть не менее полезных и удобных.



Новый пункт "Видео (Расширенные)", пожалуй, наиболее интересен. Здесь, в частности, можно переключить обработчик видео для того, чтобы получить, например, более качественный вывод субтитров. Включить деинтерлейсинг и шумоподавление. Или выбрать пресет настроек программы, оптимальный для получения наивысшего качества картинки. Или, наоборот, для наибольшей скорости обработки видео, чтобы на старом ПК ничего не тормозило.

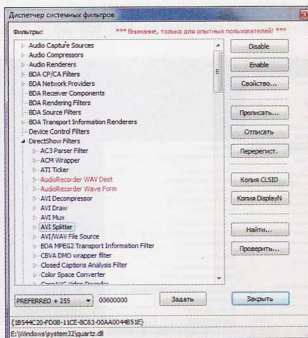


В пункте "Аудио" самая важная кнопка – переключение аудиопотоков. Она позволяет выбрать между русскоязычной и оригинальной аудиодорожками в фильмах с несколькими озвучками. В редких случаях требуется выбор еще и устройства воспроизведения звука – KMPPlayer и это позволяет делать.

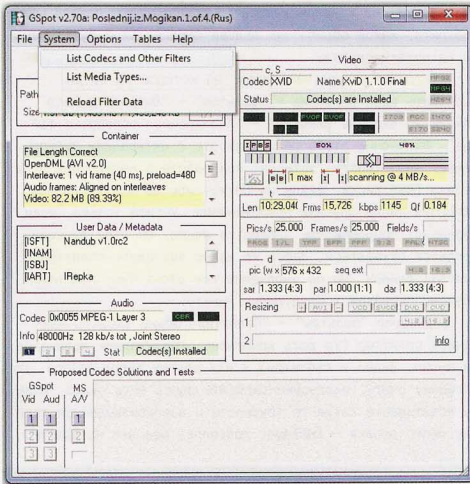


Важнейший пункт – "Фильтры". Именно здесь вы узнаете, какие декодеры, сплиттеры и прочие компоненты задействованы при воспроизведении каждого конкретного ролика. Если же компонент допускает свою настройку, то отсюда же можно будет вызвать меню его опций.

Почему это так важно? Дело в том, что даже если в вашей системе установлена целая куча кодеков, совсем не факт, что вы не будете испытывать проблем при просмотре каких-то фильмов. Один и тот же тип видео можно воспроизводить посредством самого разного набора кодеков и сплиттеров. При этом один набор будет работать быстрее, другой – медленнее, но качественнее, какой-то будет глючить, а какой-то вообще подвешивать ОС. Так вот, именно этот раздел меню легко позволяет понять, какие компоненты используются в данный момент, и, если что-то не так, изменить их настройки или вообще перейти на другой набор в опциях KMPPlayer.

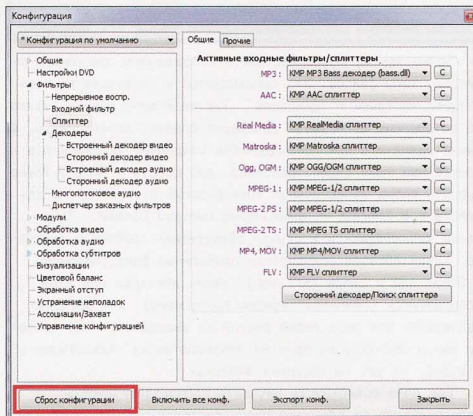


Остальные разделы расширенного меню уже не так важны. Управление захватом, настройка скинов плеера, выбор языка... Правда, внутри подраздела "Настройки" появляется еще один небезынтересный пункт – "Диспетчер системных фильтров", показывающий, какие кодеки, сплиттеры и прочие компоненты установлены в системе, и позволяющий ими всесторонне манипулировать, но использование для этого известной утилиты GSspot (headbands.com/gspot) все-таки нагляднее и удобнее.



НАСТРОЙКИ

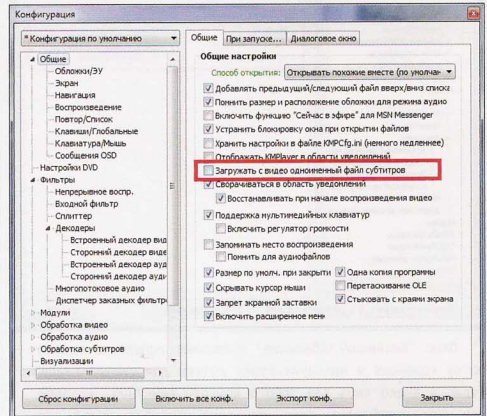
На этом знакомство с самыми важными командами контекстного меню можно закончить и перейти к диалогу настроек KMPlayer, который также можно вызвать через меню: "Настройки" - "Конфигурация". Обратите внимание, что здесь присутствуют такие полезные вещи, как кнопка сброса конфигурации, функция экспорта конфигурации и даже возможность загрузки уже готовых пресетов (в интернете можно найти сборки плеера с целыми наборами конфигураций). И если последние две фишки нацелены на продвинутых пользователей, то "Сброс конфигурации" нужен в первую очередь юзерам, способным довести программу до ручки. Так что если результатом ваших действий станет не улучшение работы проигрывателя, а совсем наоборот, смело жмите данную кнопку.



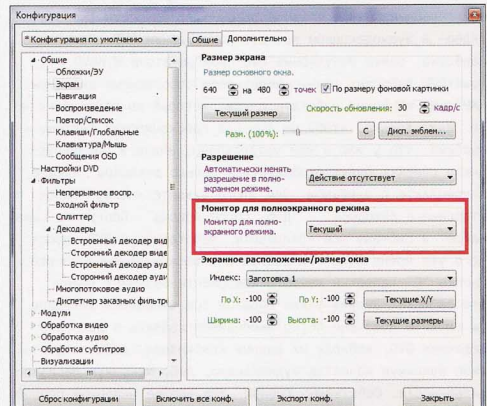
А в настройках программы запутаться немудрено - уж на что нагруженное здесь контекстное меню, опций же, наверное, на порядок больше. Поэтому мы опять рассмотрим лишь самые

важные параметры, значение которых, установленное по умолчанию, есть смысл изменить.

Так, на странице "Общие" - "Общие настройки" среди нагромождения самых разных переключателей имеется один, включающий пусть не существенную, но весьма удобную функцию "Загружать с видео одноканальный файл субтитров". Подобная автоподгрузка субтитров способна существенно облегчить жизнь киноманам, а особенно - любителям аниме.

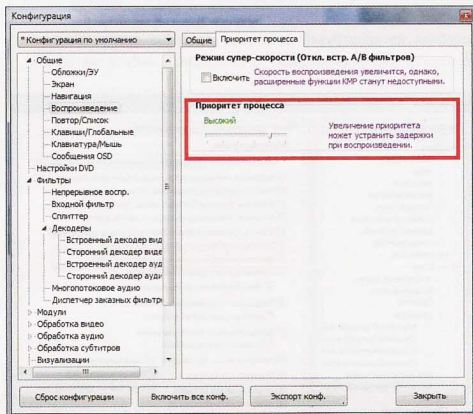


Интересная опция в разделе "Общие" - "Экран" - "Дополнительно": "Монитор для полноэкранного режима". При ее использовании программа сама будет выводить полноэкранный образ на экран телевизора, если в вашей системе он используется как второй монитор для просмотра HD-видео.



Если же у вас недостаточно мощный ПК и HD-видео в KMPlayer иногда подтормаживает или крутится недостаточно плавно, то в окне "Воспроизведение" - "Приоритет процесса" есть смысл сделать так, чтобы при своем запуске процесс KMPlayer получал более высокий приоритет - ему будет отдаваться чуть больше процессорного времени, нежели конкурентам, и скорость его работы повысится. Только не выбирайте

“Динамический”, иначе другим программам и самой ОС почти ничего не достанется. Уж лучше тогда включить режим супер-скорости, в котором требования к качеству картинки попроще.



Окно “Клавиши/Глобальные” позволяет исправить недоработку корейцев и назначить—таки хоткей для синхронизации аудио и видео либо для любого другого действия, которое вам часто требуется. Здесь же можно настроить пульт дистанционного управления – поддерживаются программы WinLIRC и uLCE. Вообще, управлению и его настройке в KMPlayer уделено огромное внимание – взгляните хотя бы на следующий диалог “Клавиатура/Мышь” – только на колесо прокрутки можно “повесить” аж семь действий!

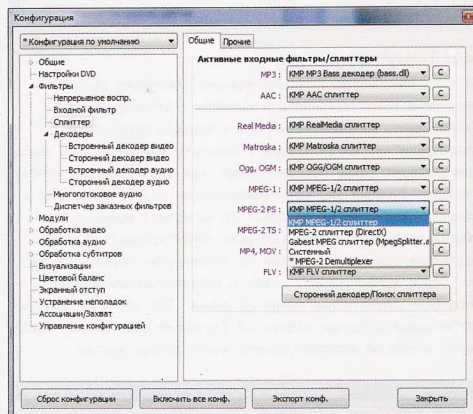
Диалог “Настройки DVD” только на первый взгляд кажется неинтересным. Самое главное здесь – возможность выбрать видео- и аудиодекодеры при воспроизведении DVD. Как известно, самые популярные DVD-проигрыватели WinDVD и PowerDVD работают только через свои собственные декодеры. KMPlayer же может работать с тем, который вы сами назначите. Надо только, чтобы он сначала просканировал систему и выяснил, что у вас в ней установлено, иначе в раскрывающихся списках будет отображаться только декодеры, идущие в комплекте с плеером. Для этого нажмите кнопку “Поиск стороннего декодера” – “Доб. после поиска”. Программа сама найдет в системе все компоненты, работающие с DVD, после чего уже можно будет их выбирать в раскрывающемся списке. Кнопка “С” напротив каждого компонента вызывает диалог его свойств. Выявив таким образом все имеющиеся декодеры, вы сможете довольно легко экспериментировать с воспроизведением DVD, выбирая их разные комбинации, дабы получить либо максимум качества аудио/видео, либо максимум производительности. Собственно говоря, это вообще неплохой способ быстро и удобно сравнить разные декодеры.

Кстати, на соседней странице можно точно так же поэкспериментировать и с обработчиком видео – со времен древнего оверлейного способа многое изменилось, вполне возможно, что вам больше понравится более продвинутый и уже привычный VMR9 или же неплохо разбирающийся с HD-видео, “родной” для Windows 7 “Улучшенный обработчик видео” (EVR), поддерживающий DXVA 2.0. Для Windows 7 оптимален

именно EVR, но в целом какого-то однозначного совета нет – смотрите, какой обработчик больше понравится и будет меньше нагружать систему.

Следующая интересная опция, на которой мы хотим заострить ваше внимание – “Фильтры” – “Входной фильтр” – “Активные входные фильтры” – “Асинхронная обработка файлов”. Включение этого режима вместе с активацией буфера снижает вероятность “затыков” при работе с медленными носителями (USB-диски, файлы из Сети) либо во время сильной загрузки диска другими приложениями. Учтите только, если возникнут проблемы при перемоте видео, от этой функции придется отказаться. Здесь же можно выставить сплиттер для AVI-файлов, но по умолчанию все стоит так, как надо, поэтому перейдем к следующему пункту.

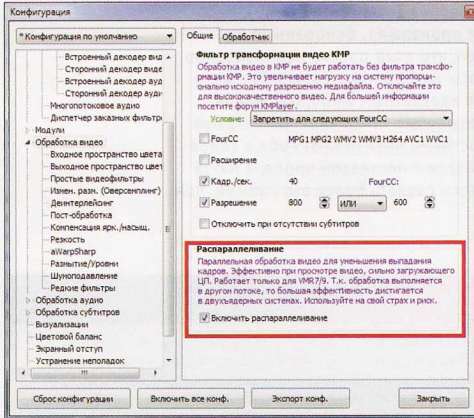
В разделе “Фильтры” – “Сплиттер” можно выбрать наилучший сплиттер (то есть компонент, разделяющий медиафайл на аудио, видео и субтитры) и для других типов файлов. По большому счету, экспериментировать здесь есть смысл, если вы испытываете какие-то трудности с воспроизведением того или иного ролика – KMPlayer позволяет все это исправить.



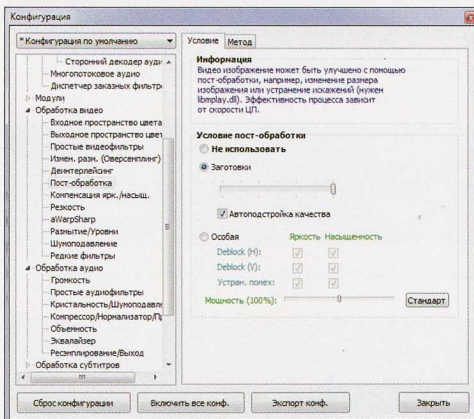
Точно так же можно настроить и применение декодеров по каждому типу файлов. Это производится в следующем крупном разделе настроек – “Декодеры”. Тут вы можете решить, какие из встроенных в KMPlayer декодеров следует использовать, а также назначить при необходимости сторонние декодеры под конкретные типы видео. Например, для работы с MPEG-2 можно выбрать очень качественный коммерческий Bitcontrol, а для работы с H.264/AVC – чрезвычайно быстрый CoreAVC. Точно такая же методика и в случае обнаружения проблем – смотрите, каким образом закодирован проблемный файл (например, в Gspot или в самом KMPlayer), какие декодеры при этом используются (“Фильтры” контекстного меню), и в KMPlayer назначаете для него любой другой из имеющихся, либо меняете еще и сплиттер на один из альтернативных. Аналогично и с аудио, но уже на соседних вкладках.

Еще одна возможность улучшить производительность проигрывателя (и без того очень быстрого, но на ноутбуках HD-видео может все-таки тормозить) – включить параллелизацию обработки видео (“Обработка видео” – “Общие”). Но тут желательно все же иметь многопроцессорную систему.

На соседней же вкладке задается обработчик видео, но уже не для DVD, как ранее, а для всех остальных файлов. Рекомендации те же: под Windows 7 стоит начать с "Улучшенного...", а в случае каких-то проблем пробовать все остальные по очереди и выбирать наиболее понравившийся. Еще раз подчеркнем, что эксперименты с декодерами, сплиттерами и обработчиками не скажутся на настройках системы и работоспособности других плееров – все это будет касаться только KMPlayer, так что бояться нечего.



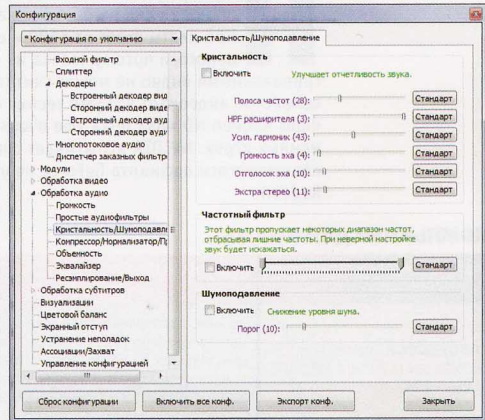
На вкладке "Изм. разм. (оверсэмплинг)" можно улучшить картинку в роликах низкого разрешения, если включить их обработку после увеличения размера. Это несколько увеличит нагрузку на процессор, но для таких роликов вряд ли это будет существенно – максимум производительности требуется для HD, на SD мощности хватит. Также улучшить SD-картинку поможет страница настроек "Постобработка", на современных ПК вполне можно с ней поэкспериментировать.



Далее следует целый ряд диалогов, связанных с фильтрами обработки видео, но они могут понадобиться разве что в случае каких-то совсем уж некачественных роликов, чтобы

попытаться хоть немного исправить положение или что-то рассмотреть в кадре. Обычным киноманом это ни к чему.

"Обработка аудио" пригодится тем, кто строит домашний кинотеатр, так как позволяет выводить звук на нужное аудиоустройство (а то и два сразу), в том числе – через SPDIF или HDMI. Здесь же несколько вкладок, предназначенных для обработки звука – начиная с повышения общего уровня громкости и регулировки по каналам и заканчивая всевозможными фильтрами, позволяющими улучшить отчетливость речи. Это особенно полезно в случае "тряпочных" копий.



Настройки субтитров вообще потрясающие – в KMPlayer можно даже включить их преобразование в речь с помощью встроенных средств Windows! Главное же – помнить, что наиболее качественно субтитры будут отображаться только при использовании обработчиков VMR9 или EVR.

Наконец, последние вкладки помогут вам настроить цветовой баланс картинки и выставить желаемую яркость/контрастность (как софтово, так и аппаратно), задать экранный отступ, чтобы субтитры выводились не поверх изображения, а на черном поле под кадром, настроить файловые ассоциации, чтобы видео открывалось в плеере по простому щелчку мышью, указать папку для скриншотов, создать несколько профилей с разными настройками (например, один – под работу с CUDA, второй – чисто софтовый). И – внимание! – исправить некоторые проблемы с системными кодеками. Последнее особенно важно для начинающих пользователей, которые после многократной установки разнообразных кодеков могут полностью разладить работу системы с видео. KMPlayer поможет разобраться с наиболее типичными проблемами практически без участия пользователя.

Как вы убедились, функционал и возможности корейского плеера невероятны. Похоже, конкурентом ему на сегодняшний день просто нет. Надо лишь понять, что он умеет делать, и попытаться это использовать с максимальной эффективностью. Хотя и в положении "из коробки" KMPlayer ничуть не менее удобен и способен делать все, что нужно самому обычному юзеру. ▀

ШТИЛЬ

ОПТИМАЛЬНЫЕ КОНФИГУРАЦИИ КОМПЬЮТЕРОВ ДЛЯ РАБОТЫ И ИГР

андрей воленко andrew@volenko.ru

Несмотря на выход новых процессоров Intel (Core i3 и i5), пере-
становки сил на рынке пока не произошло. Основанные на Intel
H55 платы стоят от \$100 и выше, что пока просто неоправданно
дорого, а потому связка из платы на H55 плюс Core i3/i5 с инте-
грированными видео не может считаться адекватным выбором. Новое
семейство видеокарт ATI уже теснит предыдущее поколение, но старшие
чипы Radeon HD 48XX пока еще очень достойно показывают себя в совре-
менных играх. NVIDIA испытывает сложности с поставкой чипов, а из-за
слонившегося дефицита GeForce не удается сделать более выгодными, чем
Radeon.

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ РАБОТЫ

КОМПОНЕНТ	ПРИЧИНА ВЫБОРА
ПРОЦЕССОР Intel Pentium E6500 Box (2,8 ГГц, 2 Мб, 1066 МГц) – \$95	Процессоры Intel на старой архитектуре неуклонно теряют в цене. поэтому в наших конфигурациях частоты процессоров постепенно растут. Примечательно, что AMD не удается сделать более выгодные предложения. Их более горячие трехъядерные процессоры иногда оказываются производительнее, но в целом Core 2 Duo имеют более приятные характеристики, и нам кажутся более уместными в рабочей системе. Кроме того, можно приобрести процессор с чуть меньшей частотой и с шиной 800 МГц – это не сильно скажется на реальной производительности при работе в интернете и офисных приложениях.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА MSI MS-7592 G41TM-E43 (G41, mATX) – \$62	Среди конкурентных решений существует масса вариантов плат на интегрированном чипсете Intel G41. Выбираем плату MSI благодаря наличию на ней одновременно D-SUB, DVI и HDMI, продуманному дизайну и высокому качеству изготовления. Использование исключительно твердотельных конденсаторов абсолютно оправданно, поскольку позволяет системе работать годами без какого-либо внимания к себе.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ 2x Kingston ValueRAM KVR800D2N6/2G (2 Гб, PC6400) – \$85	Один интернет-портал провел опрос, в котором пользователей просили написать версию их Windows и объем установленной оперативной памяти. Также там присутствовал пункт, в котором нужно было указать загрузку ОЗУ. Выяснилось, что многие перешли на Windows 7, но их системы часто испытывают голодание – им не хватает памяти. Мы настоятельно рекомендуем 4 Гб оперативки для систем с Windows 7 либо тех компьютеров, на которых переход на "семерку" запланирован в ближайшем будущем. А поскольку слотов под память всего два, то установить нужно сразу пару двухгигабайтных модулей, чтобы они работали в двухканальном режиме.
ЖЕСТКИЙ ДИСК Western Digital Caviar Black WD7501AALS (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб) – \$83	В общем случае рекомендуем диски на 750 Гб, которые имеют наиболее выгодную стоимость за гигабайт пространства. Винчестеры WD серии Caviar Black пока лучшие из бытовых моделей по скорости и надежности.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД Optiarc AD-7240S Black (SATA) – \$27	В DVD-RW-приводе сейчас главное – надежность. Наиболее удачными по этому параметру оказываются приводы LG и Optiarc.
КОРПУС Minitower Inwin EMR011 (mATX, 350 Вт) – \$50	Среди MicroATX-корпусов новое поколение INWIN получилось очень удачным. Приятные и компактные корпуса будут отличным вместилищем для негорячей начинки.
ИТОГ – \$402	С офисными и интернет-приложениями этот компьютер справится легко, и конфигурация эта будет актуальна еще долгое время.

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

КОМПОНЕНТ	ПРИЧИНА ВЫБОРА
ПРОЦЕССОР Intel Core i5-750 (4x 2,66 ГГц, 1+8 Мб) – \$220	Среди четырехъядерных процессоров Core i5-750 пока оказывается наиболее удачным. Обладая всеми прелестями архитектуры Nehalem, этот процессор имеет цену Core 2 Quad. Более того, эти процессоры очень недурно разгоняются.
ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР Zalman CNPS10X Extreme – \$70	Zalman CNPS10X Extreme нужен для того, чтобы получить приблизительно 50% прибавку производительности при разгоне с сохранением низкого уровня шума. На рынке появилось еще несколько похожих моделей кулеров от других производителей, но найти их пока сложнее, чем Zalman.
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ASUS P7P55D (LGA 1156, Intel P55) – \$165	На плате ASUS P7P55D мы будем разгонять процессор. К тому же плата имеет весь необходимый функционал. Цена в \$165 адекватна предложенным возможностям и качеству изготовления.
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ 2x OCZ Gold OCZ3G1600LV4GK – 2x \$150	Память OCZ серии Gold неплохо масштабируется по частоте, и это важно, поскольку платформа Intel LGA1156 положительно реагирует на увеличение рабочей частоты, а вот уменьшение таймингов дает куда менее заметный прирост производительности.
ВИДЕОКАРТА Sapphire RADEON HD5850 – \$385	Новинка Radeon HD5850 является второй по производительности одночиповой картой после HD 5870. В последнее время цена на 5850 наконец-то опустилась ниже психологической отметки в \$400. Карта не буксует ни в одной современной игре и еще долго будет выводить плавную картинку в разрешении 1920x1200. Даже при несильном разгоне 5850 способна обойти флагмана 5870.
ЖЕСТКИЙ ДИСК Western Digital Caviar Black WD7501AALS (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб) – \$83	WD Caviar Black – быстрые и надежные драйвы. Если нужны диски для хранения, то стоит обратить внимание на линейку Caviar Green того же производителя. Они отличаются скоростью вращения в районе 5000 об/мин, и потому холоднее, экономичнее и надежнее.
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД Optiarc AD-7240S (SATA) – \$27	Объемов DVD достаточно для основных задач, потому мы выбираем DVD, а не дорогой Blu-ray-привод.
КОРПУС ASCOT 6SR1/620 (ATX, 620 Вт) – \$180	Корпуса устаревают медленнее прочих компонентов. От них зависит работоспособность всей системы. Сейчас хороших корпусов огромное количество, но большая часть их обычно продается с БП мощностью не более 450 Вт либо вовсе без них. ASCOT предлагает отличную модель с 620-ваттным блоком питания. 6SR1 построен на новом шасси, акцент при разработке которого был сделан на охлаждении. Если выбрать корпус без БП и дополнить его 600-700-ваттным блоком питания, то суммарная стоимость превысит \$200.
ИТОГ – \$1430	С переходом на 5850 наш игровой компьютер стал заметно быстрее, но и дороже. Если использовать карты Radeon HD 4870/4890, можно сэкономить \$150-200, с настоящими играми он все равно справится достойно.

PLAYSPACE

Все на месте

НА ЭТОТ РАЗ В ИГРОВОМ ОБЗОРЕ ПРЯМО-ТАКИ ЗАСИЛЬЕ РАЗЛИЧНЫХ ЛИТЕРАТУРНЫХ ЖАНРОВ: КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА, ПОДВОДНАЯ АНТИУТОПИЯ, КОМЕДИЯ (ПРИЧЕМ БОЖЕСТВЕННАЯ), ДЕТЕКТИВ И... ЭЭЭ... СТОЛЯРНЫЙ УЖАСТИК. арсений мирный



Mass Effect 2

Больше чем через два года после выхода оригинальной игры BioWare выпустила сиквел. Для хорошей игры, тем более для сиквела, срок более чем достаточный, чтобы исправить ошибки и сделать все еще ярче и лучше. Надо отметить, что ME2 с первой до последней минуты является стопроцентным доказательством того, что все эти два года разработчики не бездельничали.

Итак, в лучших традициях любой увлекательной истории, все начинается с того, что у главного героя все хуже некуда: неизвестно откуда взявшийся корабль разделяет “Нормандию” капитана Шепарда

под орех – так, что немногим удастся эвакуироваться на спасательных шлюпках. Среди этих немногих мог бы оказаться и сам капитан, но он жертвует собой ради спасения слегка обзвумевшего от страха и обиды пилота Джокера. Словом, на глазах у изумленной игровой публики капитан Шепард спасает Джокера, а затем трагически погибает, задохнувшись в поврежденном скафандре и поэтично сгорая в верхних слоях атмосферы какой-то планетки. Конец? Нет, конечно! Мы же в чертовом двадцать третьем веке! Весь этот театр был устроен для одного: чтобы с точки зрения сюжета обосновать существование в игре обязательного для

всякой RPG-игры экрана формирования качеств и внешнего вида персонажа.

По сюжету некое научно-производственное объединение “Цербер”, постановив, что без Шепарда человечество загнется, решает воскресить бравого вояку из мертвых. Тут-то нам и предлагают выбрать новую внешность капитана и даже его... хм... пол.

Вместе с Шепардом воскрешают и “Нормандию”. Теперь не хватает только... Правильно, команды преданных соратников, в компании гораздо веселее и удобнее спасать человечество от таинственной расы жнецов, которая появляется внезапно и уничтожает одну человеческую колонию за другой.

Собственно, большую часть игры мы будем заниматься поиском этих самых “нужных” людей, а также удовлетворением их потребностей через выполнение кучи сторонних квестов: только так можно заработать лояльность персонажа. Собрав всю команду, отправляемся завершать сюжетную кампанию, которая – сразу скажу – не поставит все точки над “и”. Вроде как третья часть саги уже анонсирована.

Выполнение квестов выглядит примерно следующим образом: получаем координаты места, пребываем туда, выбира-



ем товарищей (не больше двух на миссию) и высаживаемся крушить-ломать. Да, если вы не любите все эти вдумчивые прокачки-апгрейды, то вам сюда: в Mass Effect есть кнопка автоматического распределения очков опыта, которая снимает с вас необходимость размышлять над последствиями своих действий. О чем придется думать в любом случае, так это о поступках Шепарда: шкала "Герой\Отступник" будет неустанно складывать все хорошие и плохие поступки героя, чтобы в итоге вынести вердикт и показать соответствующий ролик. "Крушить-ломать" в Mass Effect 2 выглядит как хороший шутер от третьего лица. Как в Gear of War: прячемся за укрытиями, отстреливаем врагов. Положительное отличие в том, что имеется парочка соратников, которые, во-первых, неплохо расправляются с врагами в автономном режиме; во-вторых, обладают уникальными способностями, применить которые их можно любезно попросить в самом разгаре боя. Например, заставить какого-нибудь особенно ушлого супостата беспомощно барахтаться в воздухе, превратив его тем самым в легкую мишень, или поразить противника мощным энергетическим ударом.

Еще одна приправа к блюду местной боевой системы – раз-

ная восприимчивость врагов к различным видам оружия. Оружие переключается молниеносно, из меню паузы, и нисколько не замедляет ураганную динамику боя. Одновременно это заставляет постоянно думать во время сражения, а не просто тупо давить на курок. Враги

ПОПАДАЯ НА ОЧЕРЕДНУЮ ПЛАНЕТУ, ТЫ МОЖЕШЬ БЫТЬ АБСОЛЮТНО УВЕРЕН – ТЕБЕ ПОКАЖУТ ЧТО-ТО, ЧЕГО ТЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ РАНЬШЕ

всегда выступают в разнообразной компании и обучены нехитрым тактическим приемам, вроде обхода с флангов и использования естественных укрытий, так что менять тактику придется по несколько раз за схватку.

Еще одна часть игры – путешествие по солнечным системам и сбор ресурсов, необходимых для апгрейдов. Здесь разработчики тоже приготовили пару сюрпризов: во-первых, сам процесс поиска залежей ресурсов на отдельно взятом небесном теле – это уже мини-игра; во-вторых, на планетах и спутниках регулярно встречаются аномалии, которые необходимо исследовать с помощью десанта. Аномалия – это признак присутствия очередного квеста: отключить искусственный интеллект на

космической станции, впадший в паранойю и поубивавший весь персонал; исследовать место крушения грузового корабля, слушая тревожные дневники погибших членов его экипажа, и в конце концов обнаружить, что причиной крушения стали боевые роботы, которые вез корабль и которые по какой-то причине вышли из-под контроля... Все эти, а также большинство других миссий, которые вам доведется пройти в Mass Effect 2, прямого отношения к сюжету не имеют, но делают для него столько, сколько не сделает самый заковыристый сценарий. Все эти разноплановые случайные задания – всего лишь маленькие эпизоды из странствий Шепарда, но именно они придают приключениям отважного капитана и его команды эпичность, свойственную качественным историям про космических героев.

Бочку меда добавляет отличный электронный саундтрек, состоящий преимущественно

из электронных композиций соответствующей космической направленности, и безупречный дизайн игрового мира. Вернее, миров, некоторые из которых выглядят совсем как Земля, некоторые – как очевидно другой мир, но абсолютно все они непохожи друг на друга. И всякий раз, опускаясь на очередную планету, станцию или спутник, ты не знаешь, что тебя ждет, но можешь быть абсолютно уверен – тебе покажут что-то, чего ты еще не видел раньше. По крайней мере, в этой игре. Впрочем, другого от проекта класса AAA, каким, безусловно, является Mass Effect 2, ждать нельзя. Здесь все на месте, все лучшего образца и служит только одной цели: увлечь игрока историей и дать ему почувствовать себя непосредственным ее участником. ▀



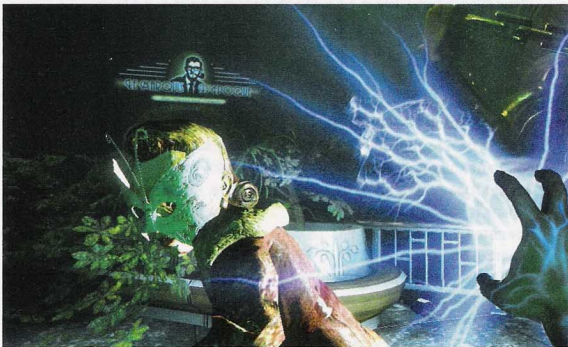
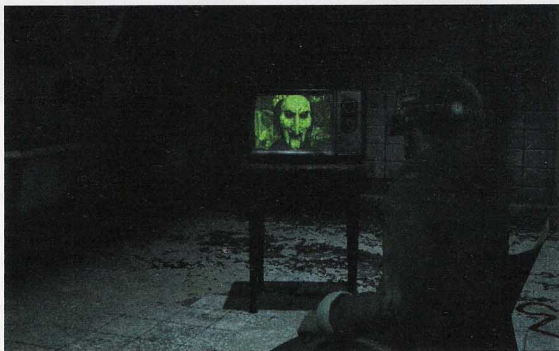
Saw: The Video Game

Кажется, всем уже надоело удивляться тому, что киносериял “Пила”, несмотря на всю свою извращенность и ужасность, от серии к серии пользуется неизменно растущей популярностью. За несколько лет существования она уже сложилась в мощный и успешный франчайз. Удивление вызывает другое: почему игра “по мотивам” выходит только сейчас, когда киносерия насчитывает уже около полудюжины фильмов?

Зато то, что игра получилась явно породистая, ясно с первых кадров: главный герой приходит в себя в каком-то грязном помещении, обнаруживает у себя на шее медвежий капкан, а в стареньком телевизоре – рожу клоуна, который предлагает сыграть с ним в игру. Играть, как и в кино, нужно будет по специфическим правилам: поиск разгадок в заброшенных унитазах и внутренностях трупов

здесь в порядке вещей, так что уберите скорее детей от экрана.

Мяса и кровищи в игре хватит на несколько мяскокомбинатов, и это притом, что основную часть игрового времени вы потратите на чтение дневников жертв и разгадывание незамысловатых ребусов, и лишь изредка из-за угла, напугав до смерти, будут выскакивать враги, которых нужно уничтожать. Ну и чтобы совсем не стать таким же маньяком, как тот, кто скрывается под маской клоуна, нам регулярно надо будет спасать от мучительной смерти других его жертв. В общем, если любите и умеете готовить мясо, то вы по адресу.



Bioshock 2

В продолжении самого титулованного и знаменитого в мире подводного шутера нас ожидает возвращение в печально известный город Rapture. Казалось бы, игра получилась цельной и законченной. Ан нет – у австралийских парней из 2K Games не пропало желание заработать еще немного денег на франчайзе, и поэтому они – так и быть – разрешили то, о чем все мы завистливо мечтали, играя еще в первую часть.

Речь идет о чуваке в пуленепробиваемом герметичном костюме с дредью в одной руке и каким-нибудь крутым стволом в другой. Теперь мы в его шкуре, причем в самом первом прототипе, который отличается от своих последователей тем, что обладает еще и сверхъестественными способностями. В остальном все как прежде: бродим по планомерно разрушаемому океаном городу, валим его “жителей” пачками, разбираемся с другими “Большими папочками” и решаем, что делать с “Маленькими сестричками” – казнить или помиловать. Иными словами, механика игры не изменилась: разве что подогнали под возросшие возможности главного героя игровой баланс – вражеских “Больших папочек” стало гораздо больше, а среди сплайсеров появились переростки, которых не так-то просто убить. Ну и конечно, “Большая сестренка”. Она в игре исключительно для того, чтобы портить вам



нервы, потому что обладает всеми вашими способностями, но может двигаться раз в десять быстрее. Если есть желание прочесть еще одну главу из истории блеска и падения подводного городка Rapture, то игра вас точно не разочарует.



Dante's Inferno

Люцифер утаскивает возлюбленную главного героя в преисподнюю, и Данте, будучи крутым чуваком-рыцарем-крестоносцем (а не поэтом, как в "Божественной комедии"), через девять кругов ада отправляется ее вызволять.

Технически все происходит так же, как в другой замечательной игре God of War. Собственно, Dante's Inferno – прямой клон этой игры, но нельзя сказать, что это плохо, по



двум причинам: во-первых, God of War – сногшибательная игра, и копировать ее не грех; во-вторых, у Dante's Inferno просто невероятные талантливые художники. Пожалуй, если ад существует, то он должен быть именно таким, каким они его нарисовали. Вот, например, в круге, где мучаются ростовщики и жадины, в чаны с душами грешников наливают раскаленное золото. Чревоугодников бесконечно поедают некие черви с огромными зубастыми пастьми. А уж что творится в круге, где властвует похоть...

об этом на страницах печатного издания писать нельзя. Скажем лишь, что здесь очень много взрослого контента.

В общем, за прямо-таки адские красоты этой игре можно простить практически все: и огрехи с камерой, и вторичность геймплея, и, конечно, отступление от литературных канонов.

Путешествие с Данте – отличный повод прогуляться в ад. И обратно.



Runaway: A Twist of Fate

В стремительную эпоху сверхмощных видеокарт и текстур высокого разрешения особенно приятно окунуться в уютное и неспешное квестовое рисованное прошлое, ярчайшим представителем которого является Runaway: A Twist of Fate.

Брайан Баско умер, с его похорон и начинается игра, а место главного героя занимает его возлюбленная: пропадавшая где-то всю вторую часть и внезапно обнаружившаяся в третьей Джина. Она-то и будет распутывать клубок событий, которые привели Брайана к столь печальному концу. Впрочем, Брайан не ушел навсегда, игроку он будет помогать из прошлого – игра время от времени меняет место и время повествования.



Как всегда в проектах серии Ranaway, нас ждет куча головоломок, колоритных персонажей и, главное, суперувлекательный сюжет, ради которого в эту игру стоит сыграть всенепременно. Если у вас много свободного времени, конечно. Ибо – уверяю – затягивает эта игрушка похлеще болотной трясины.

8 фильмов апреля

сара гренадер

"Железный человек 2"

(Iron Man 2)

ФАНТАСТИКА / БОЕВИК / ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Режиссер: Джон Фавро

В ролях: Роберт Дауни-мл., Гвинет Пэлтроу, Микки Рурк (Иван), Скарлетт Йоханссон, Сэмюэл Л. Джексон, Сэм Рокуэлл, Тим Роббинс, Пол Беттани

Невероятный успех первой части экранизации марвеловского комикса о Железном человеке автоматом предопределил судьбу франчайза. Приключений у Тони Старка столько, что только успевай выпекать сиквелы. На этот раз нашему любимому герою придется сразиться сразу с несколькими врагами, и они более изобретательны, нежели бывший коллега ученого, нарядившийся в железные одежки.

Против Железного человека выступает фанатичный мститель Иван Ванко из России. Прозвище Хлыст у него неспроста: громила ходит с энергетическими хлыстами, способными разнести все в округе в щепы. А Черная вдова Наташа Романова



составит Хлысту замечательную компанию. Таких жестоких и маньячных врагов Старк не ожидал, но он боец, поэтому принимает вызов.

Вторая часть "Железного человека" – классический сиквел: еще более зрелищный, динамичный, ироничный. Тони Старк не из тех парней, которые заставляют скучать.

"Изъятие"

(Repo Men)

ФАНТАСТИКА / БОЕВИК

Режиссер: Мигель Сапачник

В ролях: Джуд Лоу, Форест Уитакер, Алиса Брага

Речь идет о недалеком будущем, в котором торговля органами стала легальным и прибыльным делом. Рэми и Джейк – друзья навек. К тому же они напарники по бизнесу, и бизнес у них прост: клиент должен вовремя оплатить оказанные услуги. Рэми и Джейк – служащие большой компании, и, как и их начальство, не знают жалости. Просрочил оплату по кредиту – возвращай сердце-почку-руку, причем не сходя с места. Не всем везет жить в блаженстве – некоторым приходится внезапно очутиться на месте своих жертв. Рэми после несчастного случая получает новое сердце. И теперь он вынужден бегать от своего бывшего напарника так же, как раньше бегали его клиенты-кредиторы. Все, что нужно Рэми – это чтобы его имя стерли из кредитной базы, поскольку системы слежения встроены во все камеры страны. Но сделать это не так-то просто. Особенно когда у тебя нет друзей и союзников. А тот, на кого ты всегда мог положиться, встал на сторону врага.



"22 пули: бессмертный"

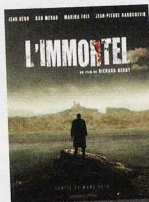
(L'immortel)

ДЕТЕКТИВ

Режиссер: Ришар Берри

В ролях: Жан Рено, Кад Мерад, Марина Фуа

Увольнение – что может быть проще! Если вы ценный работник, вас еще помаринуют предложениями о повышении ставки, но в целом уволиться – это дело пяти минут. Из офиса можно выйти с коробкой личных вещей и трудовой книжкой в кармане, а вот из большого бандитского конгломерата путь на выход полон свинца и крови. "22 пули" – очередная сага на популярную тему: а что бывает с преступником, который вдруг решает отойти от своих дел? Шарль Матей занимал высокий пост, был одним из боссов криминального Марселя. Да вот решил уйти на пенсию. Коллеги с ним не согласны и выразили свое недовольство принятым решением с помощью расстрела. В Матей всадили 22 безжалостные пули. Но он каким-то чудом выжил. И теперь, разумеется, его топливо, его жизненная сила, то, что держит его на плаву – это Мечь. И всем придется вспомнить, что он стал большой шишкой в мафии не за красивые глазки. А зритель вновь сможет полюбоваться тем, как подходят друг другу в кадре Жан Рено и пистолет.



"Гринберг"

(Greenberg)

КОМЕДИЯ / ДРАМА

Режиссер: Ноа Баумбах

В ролях: Бен Стиллер, Риз Айфэнс, Дженнифер Джейсон Ли



"Гринберг" – кино небольшое, уютное и, наверное, не для всех. В нем нет фонтана искрящегося позитива, смешных диалогов и милых забавностей. Это кино об одиночестве, о потерянности, об отчужденности. О том, что все мы в какие-то моменты чувствуем, но главный герой намертво застрял в этом состоянии. Роджеру Гринбергу уже серьезно за тридцать, он не имеет цели, удача не часто смотрела в его сторону. Конечно, он отрицает социальные стереотипы, но в душе понимает, что он – обычный неудачник. Сможет ли что-то сдвинуть его с мертвой точки? Может быть, переезд из Нью-Йорка в Лос-Анджелес – событие более важное, чем казалось сначала...

"Хороший, плохой, долбанутый"

(The Good, the Bad, and the Weird)

ВЕСТЕРН

Режиссер: Ким Чжи-вон

В ролях: Джун Ву-сун, Ли Бьон-хун, Сон Кан-хо



Жанр вестерна в Азии – один из самых любимых. Собственно, существует даже термин "истерн", обозначающий вестерн, снятый на Востоке. Японцы в этом деле собаку съели, теперь настал черед Южной Кореи. Разухабистая, веселая, безумная, динамичная, "Хороший, плохой, долбанутый" – картина, больше похожая на пародию, но от этого не ставшая глупой и неуместной. 30-е годы 20 века, на просторах Маньчжурии режутся банды всех сортов. Предводитель одной из них при ограблении поезда крадет очень важную карту, с помощью которой можно найти путь к сокровищам. Но об этой карте знает не один герой, а еще двое. Так что погони, перестрелки и дуэли составят огромную долю экранного времени, когда трое прошельгы, каждый со своим методом работы, начнут выяснять отношения. Колоритные персонажи, мотоциклы с колясками, лошади, топоры и револьверы – все это закрутится в вихре и унесет нас на дикий, дикий Восток.

"Битва титанов"

(Clash of the Titans)

БОЕВИК / ДРАМА / ФЭНТЕЗИ

Режиссер: Луи Летерье

В ролях: Сэм Уортингтон, Лиам Нисон, Джемма Артертон



Этой весной мы с головой окунаемся в легенды и мифы Древней Греции. Чуть ранее Крис Коламбус устроил небольшой экскурс своим "Перси Джексоном", но в отличие от детского и веселого фильма Коламбуса "Битва титанов" – угрюмый, мрачный, реалистич-

"Ванная времени"

(Hot Tub Time Machine)

КОМЕДИЯ

Режиссер: Стив Пинк

В ролях: Лиззи Каплан, Чеву Чейз, Джон Кьюсак



Четыре школьных приятеля, выросших в 80-е, решили однажды хорошенько отдохнуть на фоне живописных снежных склонов. Но самое обыкновенное джакузи, стоящее на веранде, оказалось вовсе не таким заурядным. Булькающие пузырьки отправили наших героев прямиком в прошлое, во времена, когда они были подростками, в 80-е. Что остается делать приятелям, ведь среди них есть и чернокожий, которому в те годы придется несладко, и зануда фанат Стар Трека. Придется взрослым выкручиваться, чтобы придумать способ вернуть свои жизни назад.

"Пупсу"

(Kick-Ass)

БОЕВИК / КОМЕДИЯ

Режиссер: Мэттью Вон

В ролях: Рэндолл Батинкофф, Николас Кейдж, Ксандер Беркли



Что бывает, если подросток читает много комиксов о супергероях, частенько становится жертвой издевок и имеет неумную фантазию и неограниченную энергию? Дэйв Лизеваски решает, что во имя спасения человечества он должен стать супергероем. Под крутым именем Пипец.

Не беда, что поначалу пипец приходит в основном самому Дэйву. Его час еще настанет. Тем временем в городе на ниве воздаяния справедливости орудуют еще два костюмированных героя: 11-летняя Убивашка и мальчик по прозвищу Кровавый туман. Оба они – самые настоящие машины-убийцы. И узнав о коллеге по имени Пипец, желают познакомиться с новеньким.

"Пипец" – это полный угар на тему комиксов, в этой картине возможно все, нет никаких законов. Все старое, как и положено в подростковом возрасте, с упоением рушится, а нового пока не выдумали.

ный, если можно так сказать, и кровавый фэнтези-боевик.

Однажды три брата-бога начали делить власть. Вечное положение вещей, когда Зевс правит Олимпом, Аид – царством мертвых, а Посейдон – водными просторами, начало тяготив властителя подземного мира. И мир содрогнется, когда схлестнутся три первозданные силы. Но главным героем станет Персей, полубог-получеловек, который выступил на этом поле битвы пешкой, которая выбилась в ферзи. "Битва титанов" наполнена самыми фантастическими существами, волшебными мирами, масштабными схватками, доселе невиданными.

Альбомы апреля

ольга карпова

Black Rebel Motorcycle Club

BEAT THE DEVIL'S TATTOO

Гастрольный тур длиною в жизнь. Поношенные ботинки в дорожной пыли. Потертые чехлы гитар. Черная кожа. Спутанные, провонявшие табаком и бензином волосы. Непроницаемые взгляды музыкантов на сцене и горящие глаза поклонников в темноте концертной ямы. Одна бутылка виски на всех вечером, горечь похмелья наутро. Черные очки защищают усталые глаза от слепящего солнца. Все, что вы назвали бы рокер-рольными клише, для BRMC – суровые будни.

Сменив бедового барабанщика Ника Джейго на сексапильную барабанщицу Лию Шапиро, эксперты по мрачному настроению выпустили шестой альбом на собственном лейбле Abstract Dragon. "Beat The Devil's Tattoo" навеян дорогой. BRMC действительно все время в пути:

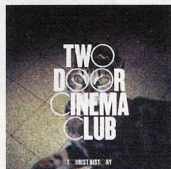


глядя на их гастрольный график, большинство групп сгорели бы от стыда. Новые песни явно писали для концертов. Перегруженные гитары и гудящий бас будут звучать куда круче вживую, чем из самых дорогих домашних колонок, а Лия, хоть и хрупкая девушка, жмет педаль басовой бочки так, будто твердо решила вко-

лотить ее в пол. Приготовьтесь: впечатления от боевиков "Aya" и "Conscience Killer" будут заживать долго, как сигаретный ожог. Пара баллад в духе акустической пластинки "Howl" только подчеркивают общее впечатление от альбома – это огромная машина, подминающая под себя все, что встречается ей на пути. BRMC снова устояли перед соблазном привести в свое звучание что-то новое или сделать хотя бы шаг вперед. Но для фанатов группы это, скорее, хорошие новости.

КЛИКНИ ЗДЕСЬ: blackrebelmotorcycleclub.com

НА ДИСКЕ: видеоклипы "Aya" и "Conscience Killer"



Two Door Cinema Club

TOURIST HISTORY

"A! O! A! O!" Это не вопли из кабинета дантиста, это Two Door Cinema Club расппеваются перед тем, как выпалить свой первый в жизни реферат на тему танцевальной гитарной музыки

за последние лет пять, что прошли со времен Bloc Party. Не глядя на фотки можно сказать, что музыкантам ансамбля лет по 20, а вокалист у них – ржый. Потому что слишком звонко поют. Потому что солирующая гитара выкидывает немислимые коленца, а вместо барабанщика – "Макинтош". И потому что альбом этот записывался исключительно ради того, чтобы мы с вами могли хорошо повеселиться. Здесь нет медленных песен. На 10 треков – всего 32 минуты, за которые можно доплясаться до сердечного приступа. Невозможно предсказать, станут ли Two Door Cinema Club настоящими рок-звездами или отправятся на свалку истории, но сейчас они – самые желанные гости на вечеринке.

КЛИКНИ ЗДЕСЬ: twodoorcinemaclub.com

НА ДИСКЕ: видеоклипы "I Can Talk", "Undercover Martyn" и "Something Good Can Work"



Joanna Newsom

HAVE ONE ON ME

Классические музыканты, подавшиеся в популярную музыку, кажутся обычным людям какими-то инопланетянами. Джоанна Ньюсом, наверное, и вовсе – сказочной нимфой. Наблюдать, как эта маленькая девушка

управляется с огромной арфой, уже само по себе эстетическое наслаждение. А тут еще новый альбом получился аж тройным: больше двух часов неземной красоты музыки. Только не подумайте, что, раз тут поют под арфу, это альбом для меланхоликов. Наоборот. Настроение задает веселое пианино, а еще Джоанна играет на банджо, африканской лютне и даже украдкой берет пару аккордов на электрической гитаре. В общем, современная пластинка обычной такой инопланетянки.

КЛИКНИ ЗДЕСЬ: myspace.com/joannanewsomallalive

НА ДИСКЕ: видеоклип "The Book of Right-On"



Hot Chip

ONE LIFE STAND

Hot Chip похож на парней из IT-отдела, которым накануне корпоратива раздали музыкальные инструменты и попросили подготовить номер для милых дам. Результат превзошел ожидания. "Мое сердце прилетело к тебе, как

голубь", – поет фальцетом низкорослый парень в бифокальных очках. "Продолжай чувствовать", – мечтательно подбадривает его толстячок с синтезатором и двухнедельной щетиной, и тут становится ясно: это не случайная связь, это любовь. В отличие от красивых и чопорных музыкантов, Hot Chip не воротят нос от мнения слушателей, а идут им навстречу. К четвертому альбому они настолько отточили мастерство улаживать уши, что под эту пластинку можно не просто танцевать. Под нее можно чувствовать себя счастливым.

КЛИКНИ ЗДЕСЬ: hotchip.co.uk

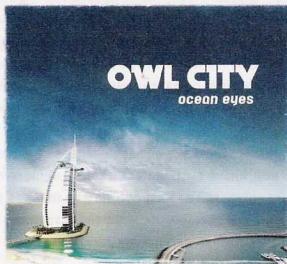
НА ДИСКЕ: видеоклип "One Life Stand"

Owl City

OCEAN EYES

Адам Янг – воплощение мечты каждого подростка, сочиняющего песни на синтезаторе в собственной спальне, но рассчитывающего однажды подписать контракт с крупным лейблом. В 21 год он стал сенсацией на MySpace, а спустя пару лет уже выпустил альбом на Universal. Альбом этот рассчитан на самую широкую аудиторию, совершенно беззащитную перед его прилипчивыми песенками с сиропным вокалом. Они звучат как если бы Death Cab For Cutie стали роботами или Postal Service записали саундтрек к романтической комедии. Причем с одинаковой

мечтательной простотой Адам поет и о любви, и о самых прозаичных вещах. Например, песня "Dental Care", натурально, про визит к стоматологу.



КЛИКНИ ЗДЕСЬ:

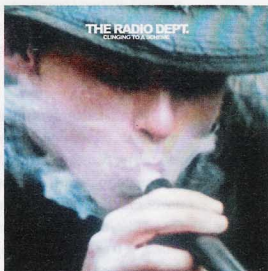
owlcitymusic.com

НА ДИСКЕ: видеоклип "Fireflies"

The Radio Dept.

CLINGING TO A SCHEME

Есть в шведской поп-музыке что-то такое, за что ее (в отличие, скажем, от русской) ценят во всем мире. И речь не только о "Dancing Queen". Представьте звуковой эквивалент мебели IKEA – музыку комфортную, функциональную и стерильную. Вот так и The Radio Dept.: их новый альбом можно крутить весь вечер, а он несколько не надоест. Песни уютно просачиваются, как нагретый на солнце песок сквозь пальцы, и в конце концов трудно удержать в голове что-то, кроме засэмплированного тамбурина и встревоженных скрипок трека "David". Из этих петель не выпутаться, да и незачем: лучше поставить пластинку по новой, убавить звук и потихоньку заснуть.



КЛИКНИ ЗДЕСЬ:

theradiodept.com

НА ДИСКЕ: видеоклип "David"

Four Tet

THERE IS LOVE IN YOU

Киран Хебден создает звуковые текстуры из многократно повторяющихся и отражающихся друг от друга семплов. Для этого годится любой аудиоматериал: голоса, гитарные аккорды, отрывки из джаза или хип-хопа, перкуссия или электронные волны. Увеличение акустическими звуками делает его музыку необыкновенно воздушной и яркой, поэтому меньше всего эта пластинка подходит для прокуренных ночных клубов. Зато если слушать ее при дневном свете, можно понять, почему Radiohead позвали Кирана с собой в тур.



КЛИКНИ ЗДЕСЬ: fourtet.net

НА ДИСКЕ: видеоклип "Angel Echoes"

ПИСЬМА

отвечает Руслан Шебуков

ПРЕТЕНЗИИ К НОВОМУ СТИЛЮ ЖУРНАЛА

То, что вы сменили тип бумаги, это еще ладно, хотя тоже преступление, то, что вы сменили тип пакетиков в первый раз, на это мы тоже закрыли глаза, но то, что вы сотворили в настоящее время с журналом, это не идет ни в какие ворота. Верните внешний вид журнал образца 2008 года! Отсутствие одной большой общей полистиленовой оболочки и отсутствие собственного нормального пакетика для журнала – это маразм. Вы там совсем с ума сошли, или считаете, что люди и так будут покупать вас "по привычке"? – ошибаетесь.

Мы целый год читали журнал, с нетерпением ожидая каждого нового выпуска, за последний год это "нетерпение" исчезло из-за вашего безразличия к читателю. Мы не быдло. Если делаете что-то вроде гламурного IT-журнала так и делайте до конца. Свои экономические проблемы тоже решайте самостоятельно, но поднимать цену на журнал, при этом ухудшая его внешний вид – это тупость.

Ждем в ближайшие пару месяцев от вас антикризисных мер, иначе вы лишитесь и так малочисленной аудитории читателей из Иваново, да и не только из нашего региона, мы считаем, что нашу точку зрения поддержат многие читатели и из других регионов.

Дима Гилев

ЦИТАТА МЕСЯЦА

Пришлите мне ответ с указаниями на мои грамматические ошибки!

ARСHer1692

Дорогой Дима Гилев и читатели из других регионов! Неужели Ваш интерес к журналу базируется исключительно на целофановой упаковке? И Вы действительно считаете, что внешний вид Upgrade Special так кардинально изменился, избавившись от нее?

Поясно, почему диск перебрался на последнюю страницу журнала. Дело в том, что распространители, то есть люди, занимающиеся продажами нашего издания, в том числе и в других регионах, неоднократно передавали нам жалобы покупателей, которые сетовали на то, что не могут просмотреть журнал до того, как купят его. Заглянуть внутрь, пролистать, посмотреть картинки и оценить, хотя бы его купить или нет. Наконец, мы нашли возможность выпускать журнал без упаковки, но с диском – не вкладывать же его просто так, чтобы он выпал где-нибудь в пути и не доехал до других регионов!

ПЕРЕД ЖЕНОЙ СТЫДНО!

У меня уже 3-ий диск вашего журнала не просто не работают – а даже глючат компьютер. Я в шоке. Мне-то что делать? ААААА. Я понял – денежки вам просто так дарить. И это миссия вашего журнала? Мне перед женой стыдно за потраченные в ваш карман деньги. Пока плохово желать ничего не буду.

Без подписи

Уважаемый аноним! Когда выйдете из шока, пришлите или привозите диск нам, если он дефектный, мы его обязательно заменим. Однако хочу Вам посоветовать сначала попробовать запустить наш DVD на другом компьютере – вполне возможно, дело вовсе и не в нем. За все годы выхода Upgrade Special с подобными жалобами к нам обращались неоднократно, но бракованных дисков мы так ни разу и не увидели. Наверное, скоро придется объявить денежное вознаграждение тому, кто привезет действительно нерабочий диск (не поцарапанный, конечно, предварительно гвоздиком).

Я ПРОСТО ПОРАЖОН!

Живем в России, а программы на диске в большинстве на английском! Патриотизма совсем не ма!!!

Без подписи

Как же Вы правы! Все программисты уехали в Америку и сделали вид, что они вообще не наши соотечественники. Никакого патриотизма, никакой любви к Родине! Хотя, погодите, может, это не с ними, а с нашей страной что-то не так?

ДЕЗИНФОРМАЦИЯ

Всегда читаю ваш журнал, и привык доверять ему. Но в последнее время начал замечать, что некоторые новости не соответствуют действительности или "устаревшие". Жаль, ведь так привык доверять вашим высказываниям. Вот последнее, что заметил: по SE Vivaz – "в продаже появится в 1-м квартале 2010 года по цене ориентировочно 22000 рублей". Насчет сроков ничего против не скажу, а вот по цене в официальном новомостом блоге представительства компании в России указана примерная цена в 15990 рублей.

АpreJ1b

Когда мы делали номер, в котором было написано про Vivaz, официального российского анонса телефона еще не было, и цена в 22000 рублей была предложена на основе информации о заявленной цене, по которой Vivaz будет продаваться в Европе. Впрочем, я бы на Вашем месте не расстраивался – цена-то будет ниже, чем мы написали, а не выше! Это же хорошие новости, не так ли?