компьютерный еженедельник www.upweek.ru

UPGRADE

#47 (344)
26 ноября 2007



ПЮПИТР В КАРМАНЕ: ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ ЧТЕНИЯ КНИГ С КПК

УТИЛИТЫ ДЛЯ ЗАКАЧКИ С ФАЙЛООБМЕННИКОВ

теперь всегда 64 страницы

GEFORCE 8800 GT: ПРЕМЬЕРНАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ С РАЗГОНОМ

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ GPU: ОТ NVIDIA NV1 К VOODOO

VIEWSONIC VG2230WM: ШИРОКИЙ «ТЕЛЕВИЗЕР»



ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ MICROSOFT ЭРИК РАДДЕР: «МЫ НЕ СОБИРАЕМСЯ ВЫПУСКАТЬ ТЕЛЕФОНЫ»

ISSN 1680-4694
9 771680 469005 07047

НАКОПИТЕЛЬ ZIV PRO 160 ГБАЙТ ★ БЕСПРОВОДНОЙ КОМПЛЕКТ A4TECH RKS-2570 ★ МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА VIA PC3500: НЕГАБАРИТНАЯ ПОЛЕЗНОСТЬ ★ КОММУНИКАТОР ORSIO P745

UP GRADE
#47 (344), 2007
Издается с 1 января 2000 года
Выходит один раз в неделю по понедельникам

Главный редактор	Данила Матвеев *matveev@upweek.ru*
Зам. главного редактора	Николай Барсуков *b@upweek.ru*
Выпускающий редактор	Татьяна Янкина *yankee@upweek.ru*
Редакторы hardware	Платон Жигарновский *platon@upweek.ru*
	Ильяс Шакиров *mazur@upweek.ru*
Редактор software	Михаил Задорожный *zmike@upweek.ru*
Редактор новостей	Николай Панков *lijnik@upweek.ru*
Литературный редактор	Светлана Макеева *makeeva@upweek.ru*
Тестовая лаборатория	Иван Ларин *vano@upweek.ru*
	Роман Горошкин *rg@upweek.ru*
	тел. (495) 246-4108
Дизайн и верстка	Слонарий Белкин
	Александр Ефремов
	Станислав Епинин
Иллюстрации в номере	Игорь Лепин
Фото в номере	Андрей Клемин
PR-менеджер	Наталья Толчий *nt@veneto.ru*
	тел. (495) 745-6898
Директор по рекламе	Владимир Сливко *slivko@veneto.ru*
Старший менеджер по рекламе	Павел Виноградов *pashock@veneto.ru*
Менеджеры по рекламе	Алексей Струк *struk@veneto.ru*
	Сергей Наумов *naumov@veneto.ru*
	Надежда Дымова *nd@veneto.ru*
	Татьяна Бичугова *bichugova@veneto.ru*
	тел. (495) 148-9996
Директор по распространению	Ирина Агронова *agronova@veneto.ru*
	тел. (495) 681-7837
	тел. (495) 684-5285
Идейный вдохновитель	Андрей Забелин

ООО «Паблишинг Хаус ВЕНЕТО»

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

Адрес редакции
119021, г. Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 22,
тел. (495) 246-4108, 246-6227,
факс (495) 246-2059
upgrade@upweek.ru
www.upweek.ru

Редакционная политика
Перепечатка материалов или их фрагментов допускается только по согласованию с редакцией в письменном виде. Редакция не несет ответственности за содержание рекламы. Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов и художников. Редакция вступает в переписку с читателями, но не гарантирует моментального ответа. Мы будем рады вашим пресс-релизам, присланным на e-mail upgrade@upweek.ru.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Регистрационное свидетельство ПИ № ФС77-26571 от 7 декабря 2006 г.

Подписка на журнал UP grade по каталогу агентства «Роспечать» (подписной индекс – 79722), по каталогу «Почта России» (подписной индекс – 99034), по каталогу «Пресса России» (подписной индекс – 29481).

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

Издание отпечатано
ЗАО «Алмаз-Пресс»
Москва, Столярный пер., д. 3,
тел. (495) 781-1990, 781-1999

Тираж: 92 000 экз.
© 2007 UP grade

EDITORIAL
4 Призрак технологии
Remo

6 НОВОСТИ HI-TECH-ИНДУСТРИИ

8 НОВОСТИ НАУКИ. БИОТЕХНОЛОГИИ

10 НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

ЖЕЛЕЗО
12 Чтобы работало и не отсвечивало
Mazur

13 Коробка алюминиевая, профессиональная
Александр Копачинский

14 Рядовой «казатель» в черной форме
Mazur

15 Клавиатура наоборот: A4Tech RKS-2570
Александр Копачинский

ИСПЫТАНИЯ
16 Думы о грядущем, или Шах и мат
BootSector

26 Новичок под допингом
Mazur

ТЕХНОЛОГИИ
30 История GPU, или Кто за кем. Часть 1
Валерий Косихин

34 НОВОСТИ КОРОТКО

36 НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

ПРОГРАММЫ
38 Тотальный download
Realaria

ИНТЕРВЬЮ
42 Как стать крутым разработчиком
Remo

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
46 О дисковом кэше и свободном ПО
Сергей Трошин

48 НОВОСТИ КОРОТКО

50 МОБИЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ

МОБИЛЬНОЕ ЖЕЛЕЗО
52 Коммуникатор ORSiO P745
Александр Бочаров

ПРОГРАММЫ
54 Карманная библиотека на любой вкус и цвет
Red Fox

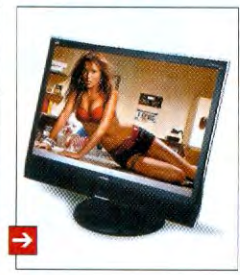
ИНТЕРНЕТ
58 Google Shared Stuff
Алексей Кутовенко

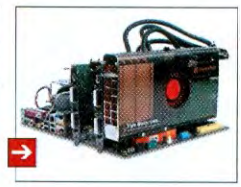
59 «Карты разума» онлайн
Алексей Кутовенко

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК
60 О социальных сетях и разных мнениях
Remo











напиток
коктейль «Полунельсон»

книжка
Дж. Перкинс – «Исповедь экономического убийцы»

песня
Patti Smith – Rock`n`Roll Nigger

ссылка
www.youtube.com/watch?v=EY8Mey846IA

блог
community.livejournal.com/otdamsya_darom



Призрак технологии

Вот за что я люблю интернет, так это за то, что в нем всегда есть что-нибудь новое и интересное. На прошлой неделе неожиданно обнаружилось, что везде (ну, почти везде) в Сети написано про феномен под названием «фантомные вибрации».



Remo
r@upweek.ru
Mood: очень хорошее
Music: что-то индийское

Какие-то дотошные исследователи выяснили, что у ряда владельцев мобильных телефонов через несколько лет использования оных возникает интересный психологический эффект. Порой эти самые владельцы ощущают вибрацию своих мобильных телефонов даже в тех случаях, когда телефонов, собственно, при них нету. Пользователи другой категории на полном серьезе утверждают, что за несколько секунд до поступления звонка на мобильник они это предчувствуют и достают телефон из кармана еще до того, как он зазвонит. На этом фоне переживания граждан, которые просто дико неуютно ощущают себя без мобильника, как-то меркнут...

Прочитав про вышеописанную категорию пользователей, способных предвидеть звонок своего мобильника, я, признаться, решил, что это какая-то глупость. Однако почти сразу, к своему удивлению, нашел несколько опросов пользователей Сети на эту тему. И едва ли не 40% владельцев мобильников сообщили, что нечто подобное этим ощущениям они уже переживали.

«Вот это да!» – подумал я. Полез дальше интересоваться вопросом, и оказалось, что уже появились даже термины, описывающие такое состояние, – phonemania и phone hallucinations, то есть «телефономания» и «телефонные галлюцинации» соответственно. Ему посвящено немало разных работ, и вообще – ряд компетентных (по крайней мере с виду) ученых относятся к этому явлению вполне серьезно.

Считается, что подобные явления возникают как следствие привыкания человека к высоким технологиям. Прошло всего десять лет после начала массового распространения мобильников в широких слоях населения, а существенная

RSS «msnre: кстати, видел сеня как современные дети играют в войнушку. Maver1ck1987: гг, нуко поведай msnre: бегают такие чувачки мелкие по двору в камуфляже детском (!) с китайской пневматикой...»

часть этого самого населения уже настолько привыкла всегда быть на связи, что их бессознательное (см. Зигмунд Фрейд) на полном серьезе считает телефон частью человека.

Другой вопрос, что этот факт никак не объясняет способность владельца телефона предвидеть звонок. С точки зрения классической науки это явление (насколько я себе классическую науку представляю) не выдерживает никакой критики. Да и вообще – являясь на протяжении многих лет владельцем нескольких мобильников одновременно, я к настоящему моменту научился предугадывать поступление звонка только в одном случае – когда в ушах играет плеер (секунд за пять до вызова слышны характерные такие помехи, которые со временем я начал безошибочно идентифицировать как предвестник вызова). Но вот чтобы прямо так, без плеера... Поверить в это сложно, но одно дело – это моя личная вера в те или иные вещи, а совсем другое – свидетельства большого количества людей, которым в общем-то врать смысла никакого нет. По мнению психологов, современное западное общество устроено таким странным образом, что при всем существующем изобилии средств коммуникации между отдельными людьми они («человеки», как говорил робот Бендер из известного мультсериала) все чаще и чаще чувствуют себя ненужными. Поэтому сегодня для ряда граждан уже настолько важно не пропустить ни одного поступившего звонка, что их голова реагирует на постоянный напряг в этом направлении вполне естественным образом: начинает генерировать ложные сигналы для поддержания своего владельца (не знаю, можно ли так сказать про человека – «владелец своей головы»?.. наверное, можно) в состоянии повышенного внимания к своему телефону.

Перечитав по этому поводу огромное количество материалов и параллельно вспоминая те времена, когда мобильные телефоны можно было увидеть только в немногочисленных голливудских фильмах про красивую жизнь и шпионов, я неожиданно сообразил, что уже выросло поколение детей, которые вообще не помнят, как это – мир без мобильника. Они не представляют себе, как это вообще возможно – не быть постоянно на связи, не иметь возможности из любой точки мира связаться с другим человеком, находящимся, по большому счету, тоже в любой точке. Они не помнят доцифровую эпоху вообще.

И их разум наверняка со временем будет откалывать штуки покруче, чем ложные срабатывания головы на несуществующие телефонные звонки. Это и последующие поколения будут гораздо лучше приспособлены для жизни в информационном мире, нежели мое (кстати, последнее, которое помнит доцифровую эпоху, пусть и в виде детских впечатлений). Но они же будут и существенно более зависимы от средств коммуникации.

Психика человека очень адаптивна. За XX век все привыкли к электричеству, космическим кораблям и нормальной медицине, но все эти новшества влияли на общество оптом, так сказать, меняли среду обитания. А цифровые средства коммуникации всех видов меняют возможности индивидуума уже в этой, сформированной ранее, среде. И какие будут эти возможности, как они повлияют на психику людей, какие социальные и этические изменения принесет все вышеперечисленное нашему миру – это станет ясно еще немного попозже, наверное, лет этак через 10-15.

Но уже сейчас понятно, что, если западному миру удастся избежать тотальных катастроф, он все равно уже никогда не будет таким, каким он был до появления мобильников и интернета. Мы привыкли быть на связи, господа. Мы теперь при желании можем всегда быть единым целым. Вопрос лишь в том, надо ли это нам и настоящее ли это.

Я, если честно, не уверен. UP

Ищем авторов

Уважаемые читатели! Журнал UPgrade всегда рад людям, готовым влиться в стройные ряды наших авторов. Если вы считаете, что можете писать интересные тексты, то, возможно, вы правы! Людям «железных» интересов имеет смысл писать на адрес **platon@upweek.ru** непосредственно Платону Жигарновскому. Тем, кто стремится описывать телекоммуникации, смартфоны и прочие мобильные штуки, обращаться следует по другому почтовому адресу – **b@upweek.ru** (к Николаю Барсукову). Ну а про обычный софт – все вопросы к Майку Задорожному (**zmike@upweek.ru**). Тема письма «Новый автор» существенно все облегчит, поскольку нам по-прежнему приходит просто неприличное количество спама. Письма на ящике **upgrade@upweek.ru** тоже внимательно прочитываются.



«...на каждой лазерные прицелы (!), у некоторых даже «подствольники» (шариками из-под пинг-понга стреляют). msnre: так эти *** перезваниваются по мобилам и договариваются с какой стороны заходить» (bash.org.ru).

Google раскрывает **правду** о Gphone

Google официально объявила о своей стратегии в области мобильных технологий и разъяснила причины появления вокруг нее слухов. Как поведал глава компании Эрик Шмидт (Eric Schmidt), таким образом фирма раскрывает «более амбициозные планы, чем муссировавшиеся в прессе слухи о каком-то мифическом Google Phone; основная идея состоит в продвижении мощной платформы, которая будет применяться для программного оснащения тысяч разнообразных моделей сотовых телефонов».

Что же конкретно имеется в виду? Google разработала новую платформу, получившую название Android. Она состоит из операционной системы и промежуточного программного обеспечения, обернутых в простой пользовательский интерфейс. Будучи совместимой с различными типами экранов и клавиатур, новинка не привязывается к конкретной линейке, а может применяться для создания программ почти под любые модели мобильных устройств.

И, самое главное, поисковый гигант образовал объединение Open Handset Alliance, к которому сразу же примкнули 34 компании, собирающиеся тем или иным образом участвовать в создании мобильных Android-приложений. В числе союзников значатся такие гранды, как производители трубок HTC и Motorola, американский оператор сотовой связи T-Mobile, изготовитель чипов Qualcomm и т. д. Появление первых телефонов, начиненных технологиями Google и программами, разработанными на Android, ожидается приблизительно через год.

Непосредственно телефонные аппараты компания выпускать все же не собирается.



UPgrade Нового года

Редакция журнала UPgrade замыслила несколько усовершенствовать праздник, именуемый в народе Новым годом. Мы решили, что не обязательно из года в год встречать его только первого января – слишком просто и предсказуемо. Вот специально обученные люди и придумали, как его «проапгрейдить». Во-первых, наши специалисты несколько разогнали его, чтобы праздник мог случиться чуть ранее, а именно 8 декабря. Ну а во-вторых, изрядно расширили – мы предлагаем всем желающим прибыть в торговый комплекс «Горбушкин двор», зону H1, на площадь «Мобайл Плаза» и встретить его не в узком кругу друзей, а в нашей компании. В случае если вы уже отмечали наш день рождения в марте этого года, то куда идти знаете.

Кроме вас мы также пригласили своих старых друзей, компании APC, Gigabyte, Western Digital, ZIV, «ВОКС Телеком» и TP-LINK. Вполне вероятно, что к нам присоединятся и другие гости. В ходе мероприятия вы получите шанс поучаствовать в разнообразных розыгрышах и викторинах и выиграть призы от ведущих IT-компаний. Не забыли мы позвать и группу «Приключения Электроников», которую частенько поминали добрым словом в письмах наши читатели, посещавшие день рождения UPgrade.

Ну а самое главное – решив встретить Новый год с нами, вы сможете познакомиться с сотрудникам редакции, которые непременно будут присутствовать на этом празднике. Приходите – мы будем рады вас видеть!

Fedora 8 вышла, **Fedora 9** готовится

Объявлен официальный релиз одного из наиболее популярных Linux-дистрибутивов – операционной системы Fedora 8. Многие с нетерпением ожидали анонса новой версии этого продукта, поскольку дружный коллектив разработчиков приготовил массу полезных функций и уже давно обещал продемонстрировать плоды многомесячных трудов.



В первую очередь следует отметить новую систему аутентификации PolicyKit, позволяющую более безопасно управлять правами доступа к системным ресурсам и отдельным программам. Предполагается, что PolicyKit полностью вытеснит из употребления модуль gksudo.

Приятным дополнением к возможностям Fedora станет компонент PulseAudio. Он предназначен для регулировки уровня громкости в конкретных приложениях, перенаправления аудиопотоков между устройствами и многих других операций со звуком. Не осталась без внимания и визуальная составляющая системы. В Fedora 8 реализован новый стиль Nodoka, отличающийся приятной цветовой гаммой.

Полный список изменений по традиции опубликован на сайте проекта. Между тем, OpenSource-сообщество уже обсуждает следующую, девятую версию операционной системы. В ней, по предварительной информации, должны появиться такие нововведения, как переработанная система авторизации GNOME, интеграция с KDE 4, совместимость с PackageKit и ряд других. Fedora 9 будет представлена на суд потребителей в мае следующего года.

RSS

Появился новый сервис Askville, при помощи которого все желающие могут задать любые вопросы и получить ответы от других веб-посетителей. Проект запущен сетевым магазином Amazon, его можно найти по адресу: askville.amazon.com.

Зомбовод за решеткой

В Лос-Анджелесе вскоре должно состояться слушание по делу о создании зомби-сети. По словам прокурора Марка Краузе (Mark Krause), уникально оно тем, что это первый случай, когда человек будет осужден за управление сетью взломанных компьютеров. А в том, что Джон Шифер (John Schiefer), 26-летний хакер, известный под кличками Acid и Acid Storm, будет осужден, никаких сомнений нет, ибо он согласился признать свою вину. Злоумышленник заразил самодельным вирусом более 250 000 компьютеров, для того чтобы получить доступ к данным PayPal-аккаунтов их владельцев.

Потенциально он может загреметь в тюрьму на долгие шестьдесят лет и быть оштрафованным на $1,75 млн. Однако с учетом того, что он признался в содеянном, скорее всего, наказание будет не столь суровым.

Впрочем, создание зомби-сети – это не единственный противоправный поступок Шифера. Обслуживая персональные компьютеры, он устанавливал самопальный софт, позволявший ему получать доступ к паролям и учетным записям онлайновых банковских операций.

Попутно он работал на некое голландское рекламное агентство, которое наняло его для установки программного обеспечения на компьютеры клиентов фирмы. Разумеется, и там вместе с полезным софтом он тоже устанавливал свои хакерские поделки.

При этом прокуратуре так и не удалось выяснить, сколько же точно человек пострадало от действий Шифера.

Химический иск против AMD

И вновь на корпорацию AMD подали в суд. Однако на этот раз речь идет не о патентных вопросах. Некто Мария Руиз (Maria Ruiz), никакого отношения к главе компании AMD Гектору Руизу (Hector Ruiz) не имеющая, заявила, что ее ребенок Риан Руиз (Ryan Ruiz) родился с определенными дефектами из-за того, что Мария, работая на AMD, попала под воздействие токсических веществ. В числе химикатов был моноэтиловый эфир этиленгликоля, который как раз потенциально и мог послужить причиной отклонений. Во время работы она дважды побывала на приеме у врачей в связи с вдыханием ядовитых паров, после чего обнаружилось, что в тот момент она была беременна.



После этого случая она обратилась к доктору в Региональную клинику Остина (Austin Regional Clinic), однако там ей сказали, что волноваться нечего. Мария вернулась в AMD и продолжила работу, периодически подвергаясь воздействие все тех же химикатов.

Теперь она подала исковое заявление против AMD и двух врачей клиники, в которую она обращалась за консультацией, – Джорджа Маркинга (George Marking) и Алинды Кокс (Alinda Cox) – именно они не предупредили Марию о риске работы с токсичными химикатами во время беременности.

В иске содержатся обвинения в халатности, нарушении обязательств, намеренном умолчании и искажении фактов. В роли защитника выступает Стивен Филлипс (Steven Phillips), сотрудник юридической компании Levy Phillips & Konigsberg LLP, которая известна тем, что выиграла похожее дело против IBM.

Xbox Live празднует пятилетие

Корпорация Microsoft отпраздновала пятую годовщину своего онлайнового сервиса Xbox Live – он был официально запущен именно 15 ноября 2002 года. По словам представителей компании, на сегодняшний день более восьми миллионов человек по всему миру являются активными пользователями этой «сети социальных развлечений».

В качестве поздравления своих клиентов со знаменательной датой, компания позволила всем желающим бесплатно скачать игру Carcassone. Правда, это можно было сделать только с 12:01 15 ноября по тихоокеанскому летнему времени до 11:59 16 ноября. Кроме того, компания выдала всем участникам, зарегистрировавшимся в 2002 году, по 500 Microsoft Points (своеобразная внутренняя валюта).

Также фирма провела ряд мероприятий – к примеру, в ходе онлайновых соревнований разыгрывались аксессуары и денежные призы. По словам Джона Шапперта, одного из вице-президентов Microsoft по онлайновым сервисам, за пять лет своего существования Xbox Live полностью изменила подход к домашним развлечениям.

При этом служба продолжает развиваться. Непосредственно перед празднованием пятилетия компания запустила новый сервис под названием Xbox Originals, через который можно скачивать игры для оригинальной консоли для их запуска на Xbox 360. Классические хиты былых времен, такие как Fable и Halo, стоят 1200 Microsoft Points (или около $15 в пересчете на реальную валюту).



Певец Prince решил повоевать с собственными поклонниками. По неведомой причине он потребовал убрать с фанатских сайтов все имеющие к нему отношение иллюстрации, фотографии и даже изображения татуировок, сюжет которых основан на творчестве музыканта.

Молекулы **против** рака

Ученым из Медицинского института Говарда Хьюза (Howard Hughes Medical Institute) удалось получить синтетическое вещество, молекулы которого являются биохимическими имитаторами белка SMAC (Second Mitochondria-derived Activator of Apoptosis), известного своей способностью вызывать гибель раковых клеток.

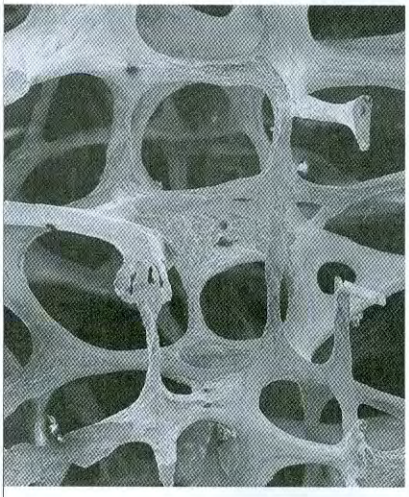
В настоящее время наиболее распространенными методами лечения раковых заболеваний являются хирургическое удаление опухолей и химиотерапия. Однако в ряде случаев провести хирургическое вмешательство не представляется возможным или оно просто неэффективно, в то время как химиотерапия подразумевает использование лекарств, очень токсичных для человеческого организма. Новый препарат, полученный американскими учеными, мог бы занять промежуточную нишу, помогая там, где бессилен скальпель, но в то же время не нанося значительного вреда здоровым клеткам.

Известно, что белок SMAC инициирует процесс, известный как апоптоз – запрограммированная смерть клеток. Его аналог (не в химическом, а в биохимическом смысле) в ходе экспериментов продемонстрировал способность бороться с такими опасными патологиями, как меланома, рак груди и легких. Ученые отмечают, что лечение новым веществом может быть единственным необходимым видом терапии.

Является ли опухоль чувствительной к препарату, можно определить по присутствию в больных клетках молекул TNF – еще одного компонента, необходимого для запуска апоптоза.

Биоцемент в инъекциях

Тяжелые травмы позвоночника, получаемые главным образом в результате автокатастроф, могут на годы приковать человека к больничной койке. И происходит это не только в силу тяжести повреждений, но и потому, что хирургическое лечение подобных травм подразумевает большое количество очень сложных операций, в ходе которых разрушенным позвонкам возвращают исходную (в пределах возможного) форму путем скрепления металлическими болтами, стяжками и т. д. Это не только длительный, тяжелый для пациента, но и крайне дорогостоящий метод лечения.



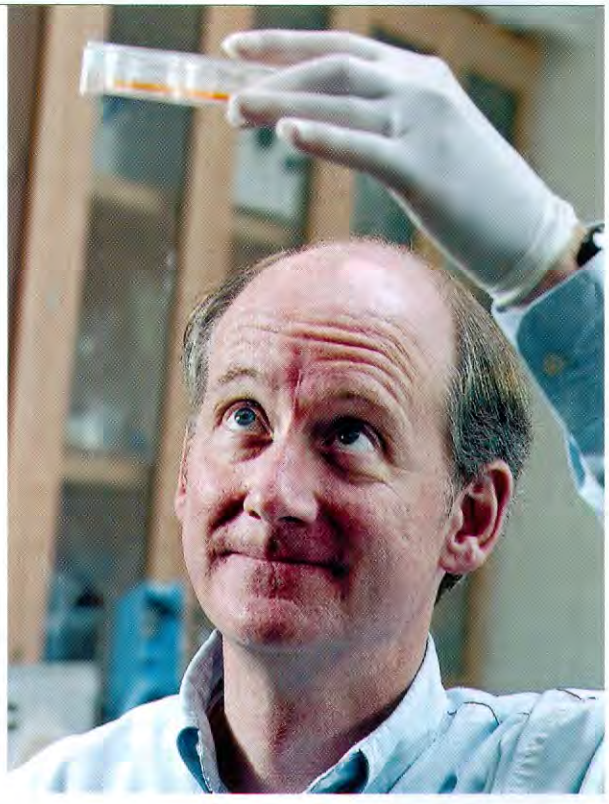
Облегчить труд врачей и страдания больных взялись инженеры из университета Лидса (University of Leeds) и Королевского университета Белфаста (Queen's University Belfast). Они создали новый вид биоцемента – вещества, не вызывающего отторжения у тканей организма, но в то же время надежно скрепляющего кости в местах переломов. Революционность разработки заключается в том, что для ее использования не надо проводить обширные многочасовые операции – перспективный биоцемент может быть доставлен к месту назначения при помощи инъекций. Дополнительным преимуществом материала является его прочность, близкая к естественной прочности кости. Используемые в настоящее время виды биоцементов намного тверже костной ткани. В ряде случаев (например, при остеопорозе) спустя годы после лечения это приводит к переломам соседних с прооперированным позвонков из-за неправильного распределения механической нагрузки.

Печать **органов** все ближе

В одном из прошлых выпусков научно-популярных новостей мы уже писали об экспериментах в области печати живых биологических тканей по технологии, приближенной к принципу работы обычного офисного принтера. Идея, судя по всему, будоражит умы многих исследователей, так как достижения в этой области идут буквально одно за другим.

На этот раз отличились исследователи из университета Миссури в Колумбии (University of Missouri-Columbia). Им удалось ответить на два фундаментальных вопроса – как сформировать структуру из клеток нескольких типов и как заставить напечатанный орган работать.

В ходе многочисленных экспериментов выяснилось, что в обоих случаях ученым поможет сама природа. При печати живыми клетками в качестве чернил используются микрокапсулы, содержащие 10-40 тысяч клеток. Когда они попадают на специальную подложку и начинается процесс деления, клетки сами занимают нужные места в результате своеобразной «сортировки», аналогичной той, которая происходит в период внутриутробного развития. Что же касается функционирования полученного органа, то и тут на помощь приходят естественные процессы. В частности, в ходе экспериментов на подложке был напечатан слой клеток куриного сердца. Поначалу они сокращались хаотично, но, как только размножающийся биоматериал превратился в сплошной лист, мышечные сокращения стали синхронными, как им и положено.



FYSS

Эти и другие интересные научно-популярные новости на английском языке вы найдете на сайтах: www.yahoo.com, www.newscientist.com, www.sciencedaily.com, www.eurekalert.org и www.technologyhorizons.co.uk.

Всевидящий ультразвуковой глаз

Ультразвуковое исследование внутренних органов уже давно не является экзотикой. В наши дни редкая роженица хотя бы дважды за период беременности не проходила эту процедуру. Но, несмотря на широкую распространенность этого диагностического метода, есть у него и ряд значительных недостатков. Так, например, для того чтобы хорошенько рассмотреть органы, расположенные далеко от поверхности тела, приходится увеличивать длину ультразвуковых волн, что весьма негативно сказывается на качестве получаемого изображения. Решением проблемы могла бы стать эндоскопическая техника, позволяющая при помощи зонда доставить сенсор непосредственно к изучаемому органу, но даже лучшие ее образцы, реально существующие на сегодняшний день, могут «видеть» лишь в одном направлении – вперед (если «назад» – это к месту прикрепления зонда к сенсору).

Исследователям из университета Нью-Мехико (New Mexico University) и Тайваньского национального университета (National Taiwan University) удалось создать принципиально новое устройство, лишенное практически всех недостатков техники предыдущего поколения. Их ультразвуковой сенсор имеет габариты всего 1 x 1 x 1 мм, но при этом является панорамным, то есть формирует изображение тканей, расположенных со всех сторон, за исключением задней – к ней прикреплен эндоскопический зонд. Добиться этого удалось при помощи метода «оригами» – складывания поверхности сенсора из предварительно «раскроенной» кремниевой пластины.



Перевязки не по графику

Зачастую медицинский персонал, чтобы проверить, хорошо ли идет процесс заживления, вынужден причинять дополнительные страдания пациентам, нуждающимся в регулярной смене повязок. Ведь для этого надо снять бинт, а его нередко можно было бы поменять и попозже.

Облегчить участь больных, а также избавить врачей от ненужной суеты поможет достаточно простенький прибор, созданный специалистами из Института медицинских приборов Стратклайда (Strathclyde Institute for Medical Devices). Миниатюрный сенсор – размером с половину почтовой марки – помещается внутри стерильной салфетки непосредственно над раной. Он контролирует влажность под повязкой – по этому параметру нетрудно определить, нужна ли ее замена. Информация с сенсора снимается при помощи специального подключаемого монитора.

В настоящее время система проходит клинические испытания на больных с хроническими язвами ног (в той или иной форме этим заболеванием страдает каждый сотый взрослый житель западных стран) и показывает в их ходе положительные результаты. Она не только позволила снизить частоту перевязок, но и освободила много рабочего времени медсестер и врачей, не говоря уже об экономии перевязочного материала. Причем применять ее можно на любых типах ран, ожогов, операционных разрезов и т. д.

Создатели сенсора отмечают, что, если тестирование будет удачным, новинка появится в продаже уже в следующем году.

Скотч многоразового применения

Уникальный по своим физическим свойствам материал удалось создать международной команде ученых их США и Европы. Они тщательно изучили способность жука-листоеда свободно передвигаться даже по самым гладким поверхностям. Оказалось, что все дело в многочисленных щетинках особой формы, которыми покрыты лапки насекомого. Повторив эту структуру в пластике, удалось создать ленту вдвое более клейкую, чем обычный офисный скотч (но все же почти вдвое менее клейкую, чем конечности прототипа). При этом ее можно использовать несколько тысяч раз.



Под микроскопом поверхность искусственной ленты выглядит как лес наполовину вбитых гвоздей – тонкая ножка венчается плоским диском, внешне здорово смахивающим на присоску. Благодаря такой структуре лента не только очень хорошо липнет к гладким поверхностям, но и устойчива к пыли, частицы которой, не задерживаясь, проваливаются между соседними щетинками. А в случае загрязнения материалу легко возвращаются прежние свойства промыванием мыльным раствором.

По словам ученых, новая разработка не станет такой же дешевой и распространенной, как обычный скотч, однако в некоторых областях промышленности ее ждут с очень даже большим нетерпением. В частности, изобретение уже сейчас может быть использовано в высокотехнологичных отраслях промышленности, таких как робототехника и прецизионная оптика. А в дальнейшем сфера его использования может расшириться.

Мы уже писали о распределенной вычислительной сети Folding@home, большая часть которой состоит из находящихся в частном владении игровых приставок Sony PS 3. Недавно она была занесена в Книгу рекордов Гиннесса как самая производительная сеть подобного типа.

Ноутбук RoverBook Nautilus V571

Передать привет капитану Немо не удастся. Не все, называемое наутилусом, может плавать. По крайней мере, этот развлекательный ноутбук купать не рекомендуется. От большинства «одноклассников» его отличает оригинальное расположение панели с мультимедийными клавишами. Теперь неожиданные кнопки подкарауливают не сверху, а справа от клавиатуры.



- **Процессор:** Intel Core 2 Duo T7x00
- **Чипсет:** Intel 965PM
- **Видео:** GeForce 8600M GT
- **Диагональ дисплея:** 15,4"
- **Габариты:** 367 x 280 x 34 мм
- **Подробности:** www.roverbook.ru

Материнская плата **Biostar** TA770 A2+

Это одна из первых материнских плат на базе набора системной логики AMD 770. Плата построена согласно спецификациям «промежуточной» платформы AM2+. Соответственно, она поддерживает новые процессоры с ядром Phenom, оперативную память DDR2-1066, технологию HyperTransport 3.0 и шину PCI Express 2.0. Кроме того, она оптимизирована для нужд оверклокеров.



- **Сокет:** AM2+ / AM2
- **Северный мост:** AMD 770
- **Южный мост:** SB600
- **Слоты:** 1 x PCIE x16, 2 x PCIE x1, 3 x PCI
- **Форм-фактор:** ATX
- **Подробности:** www.biostar.com.tw

Жесткий **диск** Hitachi CinemaStar P7K500

По словам разработчиков устройства, этот жесткий диск оптимален для сохранения видеосигнала в бытовой электронике, поскольку имеет лучшие показатели энергетической эффективности и производительности. К тому же благодаря применению революционной технологии SmoothStream он оптимизирован для записи и воспроизведения аудио- и видеоконтента.



- **Емкость:** 500 Гбайт
- **Скорость вращения:** 7200 об/мин
- **Интерфейс:** SATA
- **Время поиска:** 14 мс
- **Форм-фактор:** 3,5"
- **Подробности:** www.hitachigst.com

Передатчик EasyDisk Car Modulator XF193T

Очередной передатчик, позволяющий владельцам автомобилей транслировать содержимое цифровых аудионосителей на радиоволнах. От двух предыдущих версий данного устройства (EM190F и EM192F) модель XF193T отличается исключительно наличием слота для карточки SD / MMC. Запитывается девайс через стандартный автомобильный разъем для прикуривателя.



- **Поддерживаемые форматы:** MP3, WMA
- **Интерфейс:** USB
- **Карты памяти:** SD, MMC
- **Дисплей:** однострочный
- **Подробности:** www.easydisk.ru

Ноутбук **Acer Aspire 7520**

Сложно сказать, зачем в ноутбуке нужны функция Dolby Digital Live и поддержка объемного звучания. Скорее всего, исключительно для того, чтобы с важным видом рассказывать об этом восхищенным слушателям. Впрочем, преимущественно для тех же целей служат и двухъядерные камни – мало кто запускает на мобильных компьютерах действительно ресурсоемкие процессы. Однако же если вы твердо уверены, что объемное звучание и два ядра – это именно то, что вы так долго искали, то вот он – Aspire 7520.

Машина кажется несколько громоздкой. Если разобраться, это неудивительно, ведь в ее корпусе предусмотрено место для установки двух жестких дисков, да и универсальный DVD-RW-резак инженеры также не забыли привинтить.

Девайс явно относится к классу развлекательных компьютеров, предназначенных для игр и просмотра фильмов. Он построен на базе центрального процессора Turion 64 X2 производства компании AMD.



- **Процессор:** AMD TL60
- **Видео:** NVIDIA GeForce 8400M GT
- **Объем памяти:** 2048 Мбайт
- **Диагональ дисплея:** 17"
- **Объем жесткого диска:** 160 Гбайт
- **Подробности:** www.acer.ru

Все мультимедийные функции машины управляются при помощи специально разработанного приложения Acer Arcade Deluxe.

PS: На самом деле наутилус – это род съедобных головоногих моллюсков. Правда, к ноутбуку Nautilus V571 они имеют еще меньшее отношение, чем подводная лодка капитана Немо. Ибо лэптоп абсолютно несъедобен – мы пробовали.

МФУ Canon PIXMA MP520

Несмотря на заверения Canon, отпечатков лабораторного качества у вас все равно не получится. Однако следует отдать должное устройству – в качестве домашнего фотоцентра оно функционирует весьма неплохо. Помимо печати фотографий (а оно способно это делать не только с компьютера, но и с камер и карт памяти) девайс также может сканировать и копировать документы.



- **Интерфейсы:** USB 2.0, Bluetooth 1.2
- **Разрешение:** 4800 x 1200 точек на дюйм
- **Формат:** A4
- **Габариты:** 445 x 378 x 172 мм
- **Вес:** 7,5 кг
- **Подробности:** www.canon-europe.com

Набор для сборки ПК VIA pc-1 PC2500E

Детям полезно играть в конструктор – это, говорят, развивает их мозг. Некоторые люди, и повзрослев, продолжают чувствовать, что их серое вещество требует дальнейших упражнений. Для них компания VIA выпустила своеобразный конструктор для взрослых – VIA pc-1 PC2500E. Этот комплект позволит собрать недорогой персональный компьютер. В него входит материнская плата, PC2500E и экономичный процессор VIA C7, работающий на частоте 1,5 ГГц. Нельзя сказать, что это станет основой мощного ПК, однако за $60 очень даже неплохое предложение. К тому же в комплекте поставляется операционная система gOS, построенная на ядре Linux, так что сэкономить получится и на ПО (если, конечно, вы вообще собирались его покупать).

На плате имеются два разъема DDR2 для подключения модулей памяти общим объемом до 2 Гбайт. Кроме того, в ней используется чип Realtek ALC655 и сетевой адаптер VIA VT6103L.



- **Процессор:** VIA C7-D
- **Видео:** VIA UniChrome Pro IGP
- **Северный мост:** VT8237R Plus
- **Южный мост:** VIA CN700
- **Форм-фактор:** ATX
- **Слоты:** 1 x PCIE x1, 2 x PCI
- **Дополнительно:** система gOS
- **Подробности:** www.via.com

Но главное тут даже не экономия средств, а сбережение электроэнергии. При полной нагрузке эта плата потребляет всего 20 Вт, а в режиме ожидания – 2 Вт.

Кулер ZEROtherm BTF92 OE

Кулер ZEROtherm BTF92 Overclocker Edition выполнен в форме бабочки. Однако взлететь это металлическое «насекомое» не сможет, даже несмотря на то, что к нему прикреплен внушительный пропеллер со скоростью вращения до 3000 оборотов в минуту. Как становится ясно из названия, предназначено устройство главным образом для оверклокеров и прочих энтузиастов.



- **Скорость вращения:** 750-3000 об/мин
- **Уровень шума:** 37,2 дБ
- **Сокеты:** LGA 775, AMD 939, 940, AM2
- **Габариты:** 108 x 81 x 128 мм
- **Подробности:** www.zerotherm.co.kr

Кейс RaidSonic Icy Box IB-221-STU-P Pink

Иногда на рабочем столе (не том, что внутри монитора) образуется страшный бардак. В нем порой очень тяжко искать необходимые предметы. Поэтому светлые умы догадались красить самое необходимое в яркие цвета. Вот и коробку для жесткого диска они сделали розовой. Да еще снабдили прорезиненным корпусом, чтобы, если ее таки найдут, из рук не выскользнула.



- **Интерфейс:** USB
- **Форм-фактор:** 2,5"
- **Интерфейс HDD:** SATA
- **Питание:** Y-образный USB
- **Подробности:** www.raidsonic.de

Радиатор для памяти Thermaltake VIR

Часто ремонтировать компьютеры приходится в таком состоянии, когда модули памяти от видеокарты отличить не можешь. Потому и решили добрые инженеры из Thermaltake повесить на модуль своеобразный флажок, чтобы даже самый уставший сборщик понял: «О! Это он». Флажок сделали из алюминия. Внезапно выяснилось, что он также неплохо рассеивает тепло.



- **Совместимость:** DDR, DDR2
- **Материал:** алюминий
- **Габариты:** 155,8 x 20,3 x 114,6 мм
- **Вес:** 155 г
- **Подробности:** www.thermaltake.com

Некоторые считают, что название фирмы Canon связано с переводом этого слова – «канон». Однако это не совсем так. Компания получила имя Canon, потому что оно созвучно с наименованием первого продукта фирмы – аппарата Kwanon. Он же был назван так в честь бодхисатвы Кванон.

Чтобы **работало** и не отсвечивало



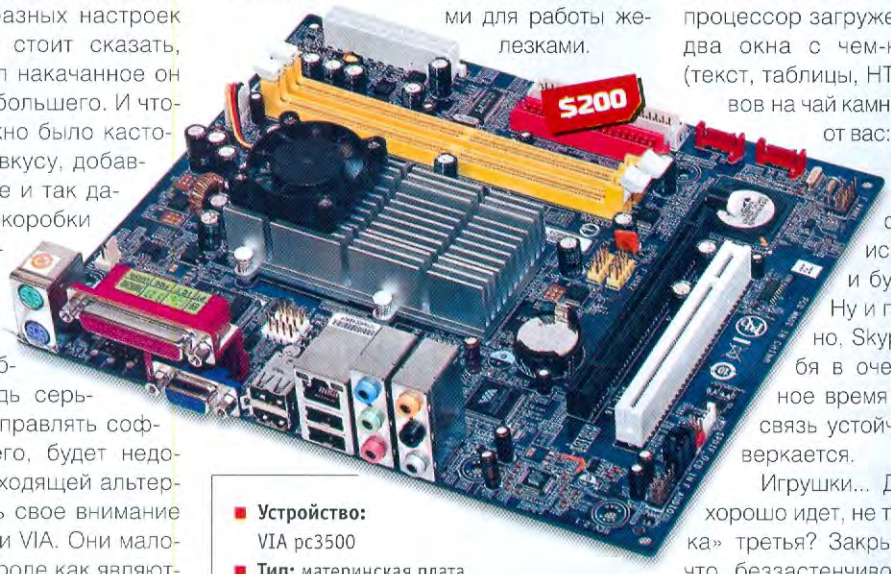
Mazur
mazur363@mail.ru
Mood: весело чего-то
Music: «Кирпичи»

Не так давно на страницах нашего издания проскакивал обзор устройств, не только способных в себе жесткие диски хранить и обеспечивать к ним доступ извне, но и предлагающих дополнительные программные функции. Самым ценным из этих допумений для меня оказался торрент-клиент, который, правда, не щеголял обилием разнообразных настроек (справедливости ради стоит сказать, что заливал и раздавал накачанное он исправно). Но хочется большего. И чтобы это «большее» можно было кастомизировать по своему вкусу, добавлять / удалять ненужное и так далее. Средств простой коробки тут вряд ли хватит – внутри хоть и содержится не самый слабый микроконтроллер, но силенок для работоспособности хоть сколь-нибудь серьезной ОС, умеющей заправлять софтинами, вероятнее всего, будет недостаточно. В поиске подходящей альтернативы можно обратить свое внимание на платформы компании VIA. Они малогабаритны и при этом вроде как являются полноценной основой для десктопа со всеми вытекающими: ставь стандартные платы расширения, модули памяти, подключай накопители, даже вон графический слот для видеокарты есть. Поставил я на нее... Нет, давайте обо всем по порядку.

Материнка VIA pc3500G... Блин, вот ведь засада – не знаю, с чего начать про нее рассказывать. Вроде стандартная мать со всеми необходимыми атрибутами, только места на столе меньше занимает. Не думал, что отход от форм-фактора ATX сыграет со мной такую злую шутку. Ладно, начнем с изложения тех причин, что побудили меня на рассмотрение ентой штуковины. Скрывать не буду – к медленным машинам я отношусь немного предвзято: ну что с них, с тормозов, кроме «Ворда» с «Экселем» взять? Я ж любитель в паузы между работой в игрушки всякие поиграть, вылить, так сказать, негатив на разнородных NPC (я бы сказала, поработать в паузах между «в игрушки всякие поиграть». – Прим. вып. ред.).

Тут первопричиной было не желание, а нужда – основной персональный компьютер денно и нощно трудился над тестами, а сидеть в онлайне и печатать тексты на чем-то было надо.

Вот и были взяты с пыльной полки две небольшие коробки, находящиеся в них девайсы незамедлительно расчехлены и укомплектованы необходимыми для работы железками.



- **Устройство:** VIA pc3500
- **Тип:** материнская плата
- **Чипсет:** VIA CN896 + 8237A
- **Процессор:** VIA C7-D, 1,5 ГГц
- **Память:** DDR2-400 / -533 / -667 МГц, до 2 Гбайт
- **Слоты расширения:** 1 x PCIE x16, 1 x PCI
- **Форм-фактор:** microATX
- **Подробности:** www.via.com.tw
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией VIA (www.via.com.tw)

Установка «Винды», накручивание «дров» – и вот передо мной вполне способная нормально функционировать система. Еще в процессе подготовки платформы к работе заметил, что силенок у нее, мягко говоря, маловато – архивы с драйверами разворачиваются неприлично долго, и таймер в системе неожиданно начал показывать похожие на правду цифры в графе «до конца установки осталось xx минут». Поработал так денечек и понял, что машинка эта может выполнять базовые функции – загрузить две-три странички в браузере, по «аське» активно переписываться, в «Ворде» несколько документов открыть, даже фильму глядеть можно, если вырубить пару-тройку фоновых приложений (ну, там окошки в «Опере» и документы в текстовом редакторе). Любите трепаться по Skype? Я вот тоже люблю, и даже смог это сделать на виашной платформе. Только во время разговора желательно больше ничего такого громоздкого не запускать. И так процессор загружен на 80%, еще однодва окна с чем-нибудь статическим (текст, таблицы, HTML) – и все, перерывов на чай камню не видать, в отличие от вас: пока оно там пережевывает разнообразные жаваскрипты и флэш-контент, можно испить чашечку-другую и бутербродом закусить. Ну и поболтать, естественно, Skype никого вперед себя в очереди на процессорное время не пускает, поэтому связь устойчивая, и голос не коверкается.

Игрушки... Да, древний StarCraft хорошо идет, не тормозит, хе-хе. «Квака» третья? Закрывайте все фоновое, что беззастенчиво кушает системные ресурсы, и стартуйте, желательно с небольшим количеством ботов, – глядишь, получите удовольствие от игры. Если не получите, тогда попробуйте что-нибудь наподобие «кваки», только попроще – в инете полно проектов 3D-стрелялок в облегченном варианте. Я пользовал Warsow – очень даже ничего на полуторагигагерцовом камне с гигом оперативы пошло. Ирония иронией, но не забывайте, что полтора виашных гигагерца – это не полтора десктопных гигагерца (архитектура-то разная!).

Поприкалывавшись так еще денек, решил, что буде мне уже себя истязать да над платформой глумиться, которая, в общем-то, ничем язвительных замечаний не заслужила. Просто требования у меня к ней завышенные, вот и все. Стал думать-соображать, куда бы ее так определить, чтобы было больше радости и пользы, чтобы работала она по своему профилю. Пораскинул мозгами и приспособил ее вместо коробок красивых с дисками внутри мне файл-сервером служить. Не так изящно, однако свобода действий

PSS

«Виа феррата» – термин, принятый в области скалолазания. Обозначает он скальный участок, специально оборудованный металлическими конструкциями. В переводе с итальянского – «дорога из железа» (ru.wikipedia.org).

гораздо больше. Сколотил из деревяшек подставку под материну и харды, настроил FTP-сервер, запустил торрент-клиент, программку удаленного администрирования сконфигурил, снабдил систему двумя полутерабайтными винтами, которые подключил через свежеприобретенный SATA II-контроллер, стартанул задания, отключил монитор и отправился спать. Так прошел день, потом другой и третий, в течение которых я, закопавшись в будничных суетах, совершенно позабыл о круглосуточно работающей машинке. Вспомнил – метнулся инспектировать, как оно там живет-существует, да урожай снимать (контент, то бишь, закачанный к себе переливать).

Обнаружилось, что с назначением машинки в «качалки» я попал прямо в десяточку – мощности с запасом хватило на обработку всех нужных процессов, шуму она не производила совершенно

Обнаружилось, что с назначением машинки в «качалки» я попал прямо в десяточку – мощи камня с запасом хватало на обработку всех нужных для работы процессов, шуму машинка не производила совершенно – по крайней мере, на расстоянии метра никаких шелестов-свистов слышно не было. Энергопотребление мизерное – меньше 60 Вт в режиме полной загрузки и с двумя харддами, так что маленького 200-ваттного БП хватало за глаза, габариты всей конструкции – 280 x 210 x 130 мм, и это без оптимизации. Цена платформы – двести баксов. По-моему, очень неплохо получилось.

Скажу еще несколько слов о функциональности. Первое и самое главное – проблем с установкой такой штуки в обычные ATX-совместимые корпусы не возникает, так как все крепежные отверстия на матери совпадают и планка на заднюю панель под гнезда встроенного звука, сетевухи, USB-портов и т. д. прилагается. Слоты расширения – один уже упоминавшийся графический и один PCI (встроенное видео имеется), который в моем случае занял допконтроллер. Разъемы под накопители, количество USB-портов стандартны, ведь южный мост системной логики – старый добрый VT8237 со всем отсюда вытекающим: два SATA I, два IDE, восемь USB. Довелось мне недолгое время пользоваться еще и предсерийной моделью, которая представляет собой воплощение идеала многофункционального роутера – три сетевухи на задней панели (одна из них гигабитная), еще меньше габариты, один PCI на всякий случай. Кстати, она также может закрепиться четырьмя винтами на стандартном посадочном месте в корпусе. Да, мне тоже обидно, что ее не пустили в серию по каким-то своим собственным внутренним причинам.

Итого: отличная платформа для сервера / маршрутизатора или домашнего ПК для нетребовательных пользователей. В сумме получится дешевле, чем ноутбук. Плюс полная совместимость с десктопами и наличие джентльменского набора кодеков, дабы пользователь себя не обременял поиском эксклюзивных комплектующих и не страдал от вынужденных ограничений (найдите мне ноутбучный хард хотя бы на полтерабайта). Ежели все-таки нет чего-то нужного (например, тюнера), а PCI-слот уже забит, всегда можно использовать порты USB, не зря же они в таком неприличном количестве разведены. UP

Коробка профессиональная



Александр Копачинский
fero19@yandex.ru
Mood: стебное
Music: «Ногу свело!»



- **Устройство:** ZIV PRO
- **Тип:** внешний мобильный накопитель данных
- **Емкость:** 160 Гбайт
- **Интерфейсы:** FireWire, USB 2.0
- **Материал корпуса:** алюминий
- **Подробности:** www.ziv.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией InPrice (www.inprice.ru, (495) 788-1788)

Хорошо всем известная отечественная компания IDS (InPrice Data Systems) совсем недавно, а точнее в начале сентября, выпустила в свет новую модификацию внешнего накопителя ZIV PRO емкостью 160 Гбайт. Кто первый раз слышит такое название, быстренько выйти из класса! Остальные достали пресс-релизы и изучаем новый материал.

Итак, производитель заявляет, что девайс имеет кардинальные отличия от предыдущей модели, как внешние, так и внутренние. Приставочку «PRO» устройство получило за внесенные изменения, которые я сейчас и перечислю. Во-первых, корпус изделия изготовлен из алюминиевого сплава для придания ему достаточной прочности. К тому же в этой модели используется новая система демпферов TotalPROtect II, которая достаточно эффективно предохраняет устройство во время падения (самолично ронял «Зив» с высоты одного метра на пол, и все работало).

Во-вторых, дизайн претерпел изменения, причем, на мой взгляд, в лучшую сторону. И в-третьих, самые серьезные перемены произошли с электронной начинкой – производитель распаял на плате новый, более скоростной управляющий контроллер Prolific PL-3507, поддерживающий стандарты FireWire и USB 2.0 / 1.1. Переходя к разъемам, хочется также пожать руку разработчикам за то, что они наконец-то избавили нас от 4-пинового коннектора FireWire и прикрутили обычную 6-пиновую розетку, так что проблема с подключением через IEEE1394a отпадает.

Что ж, осталось огласить результаты теста. Прогнав ZIV PRO с помощью нескольких дисковых утилит, я получил следующие показатели пропускной способности: для USB 2.0 – до 28 Мбайт/с, а для FireWire – до 33 Мбайт/с. Напоследок осталось упомянуть, что диск работает совершенно бесшумно и остается практически холодным. UP

Компания InPrice Data Systems обращает внимание на то, что с 1 октября меняется адрес сервисного центра продукции ZIV. Новый адрес СЦ ZIV: Электролитный проезд, 12б, главный корпус, 2-й этаж, комната 19. Телефоны сервис-центра остаются прежними.

Рядовой «казатель» в черной форме



Mazur
mazur363@mail.ru
Mood: кушать хочется
Music: NFS2 OST

Тем, кто клепает мониторы пачками и желает видеть лестные отзывы о себе в прессе, надобно взять на вооружение следующую практику: из всей толпы выбирается автор, который, по идее, может достойно заобзорить рождение сверхновой звезды на прилавках. С честью прошедший отбор писака присаживается за хорошую машинку с пятнадцатидюймовым недоразумением, собранным в осьмнадцатом году прошлого века, разработанным так вообще во времена динозавров и палок-копалок без металлических наконечников. Естественно, качество изображения (если слепящее пестренькое сияние, исходящие из выпуклой стекляшки, можно так назвать) хуже некуда, реалистичные цвета и высокие разрешения не упоминаем даже всуе. Надобно, чтобы избранец привык к излучающему радиацию гробу и стал его воспринимать как нечто само собой разумеющееся, перестал желать большего, смирился со своей участью. Аккурат после полной адаптации к суровой реальности должен прийти ряженный во все фирменное дяденька и заменить тихого гудящего убийцу на Самую Новую Новинку, еще пахнущую специфическим запахом только что сошедшего с конвейера железа. Типа, уважаемый технический журналист, почувствуйте разницу и изложите свои восторженные эмоции печатными буковками. Лестный обзор гарантирован! Никакой штамповки, вранья и унылого набивания знаков – эмоции подлинные. Главное в этом деле – не передержать работягу в адских условиях, чтобы он не прокис, как забытое на подоконнике молоко, и у него не свернулись глаза, – а то разница между мерзким прошлым и прекрасным настоящим не будет замечена, придется учить калеку составлять представление о крутости девайса на ощупь и излагать свое мнение, складывая в ряд кубики с рельефными буквами. В особо тяжелых случаях может потребоваться госпитализация и полная изоляция от общества – с радиацией шутки плохи.

Без шуток и перегибания палки – это действмтельно работает, сам того не ведая, испытал на себе. Конечно, я смотрел не через аквариум с бромной водой на черно-белую трубку, вмонтированную в ящик из потрескавшейся от времени фанеры, а на дешевую и старую ЖК-пятнашку, но разницу почувствовал. Через пару деньков приспособился к широкоэкранному «телевизеру» (как любит у нас называть эти штуки Слонарий Белкин) и вот сейчас буду делиться с вами ощущениями.



- **Устройство:** ViewSonic VG2230wm
- **Тип:** монитор
- **Тип матрицы:** TN
- **Углы обзора:** 175° / 170°
- **Время отклика:** 5 мс
- **Разрешение матрицы:** 1680 x 1050 пикс.
- **Отношения сторон:** 16:10
- **Диагональ:** 22"
- **Подробности:** www.viewsonic.com
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией ViewSonic (www.viewsonic.com)

Сначала поговорим о внешности, точнее о функциональном исполнении. За удобство пользования можно смело ставить «пятерку» – сколько ни лазил по разнообразным меню и ни переподключал разъемы, никаких странностей не обнаружил, сгибать пальцы буквой «зю» для доступу к штырькам-коннекторам также не пришлось. Степеней свободы у экрана две: угол наклона по горизонтали и высота.

Меню не изобилует какими-либо экзотическими пунктами, управление стандартное четырехкнопочное (кстати, очень удачная идея – располагать эти кнопки не на морде внизу, а сбоку – пальцам нажимать удобнее), за полным аскетизмом настроек запутаться в нем вам не грозит, благо, переведены все пункты нормально (хе, а в списке языков он называется «русско»).

Самое главное – изображение. Тип матрицы – TN, производитель заявляет о времени отклика в пять миллисекунд. Насколько это соответствует действительности, по понятным причинам (отсутствие оборудования) определить не удалось, визуально артефактов от разгона даже на очень динамичных сценах не наблюдалось. Углы обзора вполне приличные: в процессе перетыкания хвостов от разных девайсов приходилось глазеть на экран и из-под стола, и сверху, но никаких существенных искажений цветов не наблюдалось, не считая стандартного для TN-матриц «ухода» изображения в негатив при сильном отклонении от оси просмотра вниз. Муара на сложных сценах (очень мелкая разноцветная решетка) выявлено не было. Зачет.

Одного я не понимаю: зачем в такие мониторы, рассчитанные, судя по цене, на массового пользователя, интегрировать это жалкое подобие акустики, да еще делать отдельную кнопку Mute? Они ж по качеству воспроизведения звука не идут ни в какое сравнение со стобаксовыми 2.1-системами (которые наиболее часто покупаются к ПК для дома), только место зря занимают.

Итого: хороший монитор, не блещущий идеальной цветопередачей (стандартная ситуация для матриц седьмого поколения), отлично подходящий для повседневного применения. Из интерфейсов присутствуют только DVI и D-Sub, ничего похожего на компонент или HDMI обнаружено не было. UP

RSS

Компания ViewSonic была образована в 1987 году и изначально называлась Keypoint Technology Corporation. А в 2000 году ViewSonic приобрела бизнес по производству мониторов широко известной всем нам компании Nokia.

Клавиатура наоборот: A4Tech RKS-2570



Александр Копачинский
fero19@yandex.ru
Mood: задумчивое
Music: «Сплин»

Места для статьи с гулькин нос, так что поэзии не ждите, настраивайтесь на серьезный, деловой лад. Итак, передо мной очередная новинка, а именно беспроводной набор A4Tech RKS-2570.

После вскрытия коробки бросается в глаза то, что цифровой блок в силу странных обстоятельств расположен не справа, а слева, на противоположном конце «борды». Не думаю, что дизайнеры старались угодить левшам, однако другой гипотезы такого расположения клавиш у меня не возникло. Первые несколько часов работать было очень непривычно: левая рука то и дело вместо заветной клавиши Esc натыкалась на Scroll Lock, а «опасная» Delete расположилась вплотную к стрелке курсора, из-за чего я часто давил именно на Del, пока пальцы не привыкли. Что касается самого процесса, то печатать приятно: кнопки расположены пирамидально, имеют мягкий ход, сильно не стучат. Про девятнадцать «горячих финских» кнопок, кроме того, что они собраны в три блока, сказать нечего.

Но худа без добра не бывает. Взамен переехавшего цифрового блока на правом фланге появилось колесико прокрутки и две клавиши «Вперед» / «Назад». Такой набор «на троих» вполне способен заменить мыша как при навигации в интернет-браузере, так и при работе в офисе.

Теперь настал черед грызуна. Стильно и аккуратно! Конструкция симметрична, что подтверждает заботу о леворукой части населения. Материал корпуса довольно приятный, под большим пальцем даже есть резиновая вставка с насечками, эргономика на высоте. Для особо ленивых в числе шести кнопок имеется так называемая пимпа «двойной клик».

Мое мнение таково: задумка с левосторонней цифровой клавиатурой неясна, при покупке этого комплекта придется переучиваться. Но, тем не менее, он оставил приятные впечатления. А технология энергосбережения, по заявлению производителя, позволит забыть про батарейки на полгода. Надеюсь, что это не просто громкие слова. UP



- **Устройство:** A4Tech RKS-2570
- **Тип:** беспроводной комплект «клавиатура + мышь»
- **Интерфейс:** USB
- **Частота передатчика:** 27 МГц
- **Радиус действия:** 2 м
- **Питание:** 2 x AA
- **Подробности:** www.a4tech.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией A4Tech (www.a4tech.ru)



Думы о грядущем, или Шах и мат

Уже давно не проходит и месяца без сообщения о новых достижениях в области высоких технологий. И если раньше подобные открытия тревожили в основном умы сотрудников НИИ, то сегодня они вызывают живейший интерес у самой широкой публики.



BootSector
bootsect@yandex.ru
Mood: пророческое
Music: «Кино»

Ну, в случае с айтишниками все понятно – для них анонс свежей технологии хранения данных или нового типа дисплеев давно затмевает по важности любое событие, начиная от нашествия морских свинок в Австралии и заканчивая собственной женитьбой. Но вот когда в новостях по центральным каналам первым идет репортаж о завоеваниях в области нанотехнологий (это словечко у нас становится модным, заметили?) – это уже повод задуматься о качественных изменениях в обществе.

Было у нас национальной идеей и построение коммунизма во всем мире, и «пионерство» в освоении космоса, и лидерство в гонке вооружений. С первым не вышло, во втором достигли беспрецедентных успехов, но быстро сдулись, а уж к чему привело третье, и рассказывать никому не надо – последствия, как говорится, налицо. Теперь же у нас новый общегосударственный план – поставить науку и высокие технологии во главу угла. А в землях проклятых капиталистов и басурман заморских до этой идеи уже давно додумались, и плоды ее воплощения мы прямо сегодня начинаем вкушать...

Порой мне кажется, что технический прогресс, не поддающийся никакому контролю и тем более обузданию, не ведет нас в светлое будущее, а железной пятой погружает в пучину мрачного постапокалиптического киберпанка, где передовая техника из инструмента превращается в орудие в самом жестоком смысле этого слова. Скажите честно, у вас никогда не возникало ощущения, что кадры из информационных сводок год от года все больше напоминают иллюстра-

PS: Наверняка каждый из вас задавался вопросом о происхождении суффиксов в названиях видеокарт. Что означают эти странные буквы, сочетания которых употребляются не только в IT-индустрии, но и в других отраслях промышленности?

ции к самым страшным научно-фантастическим романам?

Так чего же стоит бояться новому поколению людей разумных?. Порабощения человечества им же созданными роботами? Полноте, этими сказками можете пугать американских школьников со следами передозировки поп-корна на лицах. Часто ли посещают здравомыслящего человека мысли о надвигающемся восстании калькуляторов или бунте пишущих машинок? Я сомневаюсь. Так почему же писатели и режиссеры так любят наделять алчностью и жаждой власти компьютеры, которые, будь они сколь угодно сложными, по сути своей все равно остаются бездушными железяками, неспособными совершить ни одного осмысленного действия?

О нет, власть над миром и тотальный контроль за каждым шагом «двуногого скота» нужны отнюдь не «умным» машинам, а людям, в руки которых попадают их рычаги управления. Ведь разве не главные человеческие черты – жадность и властолюбие? А лучшим подспорьем на пути к мировому господству для новоявленного тирана или группки видящих себя «сильными мира сего» способны стать именно цифровые технологии. Мгновенный обмен информацией, всеобъемлющие базы данных, содержащие сведения обо всем (и главное – обо всех!), биометрические средства контроля, почти не поддающиеся обману, и слежка с помощью новейших методов, от которой не ускользнет ни одно ваше действие и которая не упустит ни одного вашего слова, – чем не мечта тирана нового века? Железо будет делать то, что ему прикажут, находясь в полном неведении относительно норм морали и законности. А недостатка в тех, кто соберет и запрограммирует «всевидящее око» или же «машину смерти», не будет при наличии должного количества дензнаков.

Но на подсознательном уровне представитель нового поколения вполне явно ощущает, от кого на самом деле исходит угроза, а чего бояться не стоит. Поэтому напуганное жестокостью этого мира чадо спешит отдаться в объятия – кого вы подумали? – правильно, того самого страшного и опасного компьютера, который на самом деле есть воплощенное зло и исчадие дьявола (почитайте желтую прессу, посмотрите соответствующие телепередачи – и не такое услышите). Спешит, чтобы в виртуальной реальности найти спасение от всех невзгод жизни, в которой, как известно, хороша лишь графика, а сюжет – бездарный.

Конечно, для ухода от суровой реальности помогают и другие средства, такие как интересная книга, хорошая музыка или добрый кинофильм. Жалко только, что на нынешнее «поколение пэ» они оказывают все меньшее и меньшее воздействие, в отличие от забав электронных.

Несмотря на то что G92 содержит меньшее число ROP, чем G80, и обладает урезанной до 256 бит шиной памяти, общее число транзисторов даже возросло – их теперь 754 миллиона.

А пока волна философского настроения вроде бы отхлынула от моего мозга, приступлю к рассказу о том «чуде заморском вычислительном», которое вы уже давно созерцаете на фотографии, дожидаясь с нетерпением, когда же я закончу разглагольствовать.

Выход на рынок этого девайса геймеры предвкушали очень и очень давно. И вот наконец они вознаграждены за свое терпение – гремят, как трубы Страшного суда, помпезные пресс-релизы, и лотки забугорных компьютерных магазинов, только-только успевшие заполниться вожделенным продуктом, пустеют в мгновение ока. И не стоит искать в этом следы скрытых манипуляций подсознанием покупателя: GeForce 8800 GT ориентирована совсем не на того клиента, который приобретает новую железку на волне рекламного ажиотажа, и в первую очередь потому, что она «в десять раз длинней и больше». Настоящего геймера куда больше интересует соотношение цены и качества, а и с тем, и с другим у 8800 GT дела, похоже, обстоят очень хорошо. Но обо всем по порядку.

GIGABYTE GEFORCE 8800 GT



Вот она, героиня нашего сегодняшнего номера во всей красе. Хиленький однослотовый кулер и скромная печатная плата. Зато какая мощь, дамы и господа, какая мощь!

Погрузить владельца в виртуальную реальность новая «жифорсина», которой по задумке производителя суждено заполнить нишу между GeForce 8800 GTS и 8800 GTX (а точнее, заменить первую), обещает всерьез и надолго. Прямо-таки засосет в монитор, да так, что не вынырнешь. Не зря «зеленые» инженеры почти год (если считать от выхода G80) выращивали в своих лабораториях свежий кремниевый цветок G92: чип изготовлен по 65-нанометровому техпроцессу (наконец-то!), работает на повышенных частотах (600 МГц на ядре, 1500 – на шейдерном блоке, 1800 – на памяти) и имеет 112 универсальных шейдерных процессоров вместо 96. Число 112 складывается из 7 блоков, каждый из которых несет в своем чреве по 8 TMU и 16 ALU. Также G92 включает в себя 56 блоков текстурной адресации (TAU), столько же модулей билинейной фильтрации (TFU) и 4 блока ROP (суммарно 16 процессоров) и обещает порадовать геймеров эффективной анизотропной фильтрацией и шестнадцатикратным антиалиасингом.

Согласно официальным результатам тестирований и прочей пропаганде, 8800 GT обещает порвать нынешнего представителя «нижнего» high-end – 8800 GTS как хомяка петардой, и это при том, что стоить будет дешевле долларов эдак на пятьдесят. О том же, что девайс просто-таки обязан раскромсать на британский флаг конкурирующий продукт

PS: Начнем, пожалуй, с героя нашей сегодняшней статьи – 8800 GT. И всех остальных видеокарт, имеющих в конце своего названия гордую аббревиатуру GT, которую можно расшифровывать как Gran Turismo или Grand Turismo.

из той же ценовой ниши (HD2900 Pro), наверное, и говорить не стоит.

Несмотря на то что G92 содержит меньшее число ROP, чем G80 (16 против 20), и обладает урезанной до 256 бит шиной памяти (4 независимых контроллера по 64 бита), общее число транзисторов даже возросло – их теперь 754 миллиона по сравнению с 681 у предшественника. Случилось это оттого, что в чип был внедрен видеодекодер VP2, а под крышку кристалла была внесена обвязка выходных интерфейсов, ранее размещавшаяся за пределами графического ядра.

В целом G92 можно назвать усовершенствованной и несколько облегченной версией G80, переведенной на новый техпроцесс. Несмотря на обилие маркетологического словоблудия, революционных изменений в чипе не произошло, и не совсем ясно, почему номер нового кристалла начинается с девятки. Похоже, NVIDIA решила нарушить давнюю традицию нумеровать чипы и серии видеокарт с одной и той же цифры, наверное, желая показать, что свежий продукт и рядом не валялся с GPU прошлого поколения. Не думаю, что сия несообразность приведет к вселенскому коллапсу, но становится интересно, как же будут зваться кристаллы грядущей девятитысячной серии. А может, и не будет ее, девятитысячной? Начнут опять все с нуля, ну или с какой-нибудь другой красивой цифры...

ELITEGROUP GEFORCE 8800 GTS



А вот эта видеокарта и все ее аналоги от других производителей попали в очень щекотливую ситуацию – при цене в районе $300 (и то если повезет) они по полной проигрывают двухсотпятидесятибаксовой 8800 GT. Так что их покупка на данный момент под вопросом

С другой стороны, окрестить новый чип, например, G88 было бы неверно в корне, потому что в G92 нет и следа той урезанности, которой отличается G84 и в особенности G86. Все сокращения в кристалле наводят на мысли не о съеживании его мощей, а скорее о лучшей балансировке, выполненной по результатам почти годовой обкатки старого GPU. Эх, видать, и на мое беспристрастное восприятие подействовали-таки полные эйфории пресс-релизы. Ну ничего, мы на деле посмотрим, какого цвета у вас потроха (злобный смайл)!

Из по-настоящему новых фич в G92 появилась полная поддержка новомодной шины PCI Express 2.0. То, что в последних видеочипах от ATI было реализовано лишь в качестве задела на будущее, в 8800 GT готово уже сегодня работать, работать и работать, как розовый кролик с гальваническим элементом в филейной части. Пропускная способность интерфейса возросла ровно в два раза, и для разъема PCIE x16 она отныне составляет аж 8 Гбайт/с в каждом направлении. Напрягшиеся после прочтения этой новости железячники старой закалки могут вздохнуть с облегчением: той катавасии, что наблюдалась с переделкой интерфейса AGP, не предвидится. Обратная совместимость абсолютная (по крайней мере пока) – втыкай то, что есть, туда, куда можешь, и будь счастлив.

Стенд и методика испытаний

Весь хардкор я оставляю на совести тов. Мазура (А его совесть, как известно, не позволит ему схалтурить в тестировании настолько значимого продукта. – Прим. ред.), а сам буду гонять карточку исключительно на дефолтных частотах. В качестве тестового стенда выступает уже знакомая вам конфигурация: процессор – Core 2 Duo E6420, мать – GA-965P-DS4, оперативка – 2 x 1024 DDR2-800 производства Samsung, а дисковая подсистема – RAID-0 из двух 160-гигабайтных винчестеров HD161HJ от того же производителя. Чтобы богатырский разворот плеч видюхи не стеснял мшистый камень, «корка» была немного разогнана (с 2,13 до 2,8 ГГц), и процессорный «потолок» на 30% поднялся над буйной головушкой 8800 GT.

В полку игрушек прибыло – нашего сегодняшнего подопытного мы будем гонять в Gears of War, BioShock и Call of Duty 4, а также демо-версиях Crysis и NFS: Pro Street. Ну и, конечно, не обойден вниманием незаменимый в домашнем хозяйстве 3DMark 2006. Поскольку сегодня не тест «слабых и немощных», все будет по-взрослому: настройки графики в игрушках устанавливаем в «Высок.» или «Макс.» и ничтоже сумняшеся с ходу включаем восьмикратную анизотропную фильтрацию и четырехкратный антиалиасинг (именно с такими настройками обычно играют владельцы дорогих, но не самых наворочанных видюх).

А для того, чтобы полученные результаты были максимально информативны и приближены к реальности, героиню сегодняшнего теста мы будем сравнивать с ее вышеупомянутыми «младшей» и «старшей» сестренками – GeForce 8800 GTS и 8800 GTX.



RSS Небольшой экскурс в историю этого термина. Дословно на русский язык его можно перевести как «большая поездка» или «великое путешествие». Изначально термин употреблялся в автомобильной промышленности.



Великий и могучий Gears of War, блиставший в прошлом году на приставке Xbox 360, теперь появился и на PC. Однозначный «маст хэв»



Красоты этого шутера заставляют трепетать сердца даже бывалых геймеров. Crysis – самый современный и зрелищный проект на данный момент

В общем, если быть предельно кратким, прогресс налицо. А что я там писал раньше о прогрессе? Правильно, заведет он нас с вами куда-то, ох, заведет, да похлеще, чем Иван Сусанин проклятых интервентов. Так что долой казенную лексику: «разработали» да «усовершенствовали»... Ну-ка, напрягись, вместилище опилок: «Огненное жерло кузницы Апокалипсиса исторгло могущественный артефакт, обращающий смиренных чад Отца Небесного в алчных до порочных игрищ приспешников Сатаны. И не противились искушению они, и отвращались от света Истины, и предавались неправедным забавам денно и нощно. И буде не одумаются они и не обратят свои души вновь ко свету, ниспошлет им Всевышний кару справедливую, и загорятся синим светом божественного гнева порталы их для сообщения с Диаволом!» Все, отпускай меня, чудо-трава! (смайл). Ну, в общем, вы поняли, как на самом деле все ужасно? Некому будет старушку через дорогу перевести и мячик Тане из речки достать, а все потому, что после выхода вожделенной видюхи цвет молодежи уткнется в мониторы, завороженный сменяющими друг друга умопомрачительно прекрасными картинками. Но, с другой стороны, что же, если не красота, спасет мир? Так что бабушки с Танями могут и подождать (Щас прям, ага. – Прим. вып. ред.). Пойду-ка я и сам поддамся искушению...

Вначале, конечно, стоит сказать несколько слов о внешнем облике нашего артефакта. На адское творение он ну совсем не тянет (да уж, куда ему до Radeon HD2600 XT от Sapphire!) – и цветовая гамма не агрессивная, и габариты не эпические (всего-то один отсек занимает), и мясорубка пластиковая для пальцев размерами тяжеленное колесо от телеги не напоминает. Но хитер искуситель – кто ж рогатому чудищу, извергающему серные пары, поверит? Потенциальных жертв надо вводить в заблуждение кротостью нрава и привлекательностью облика, чтобы потом ка-ак дать жару, да так, чтоб никому мало не показалось!

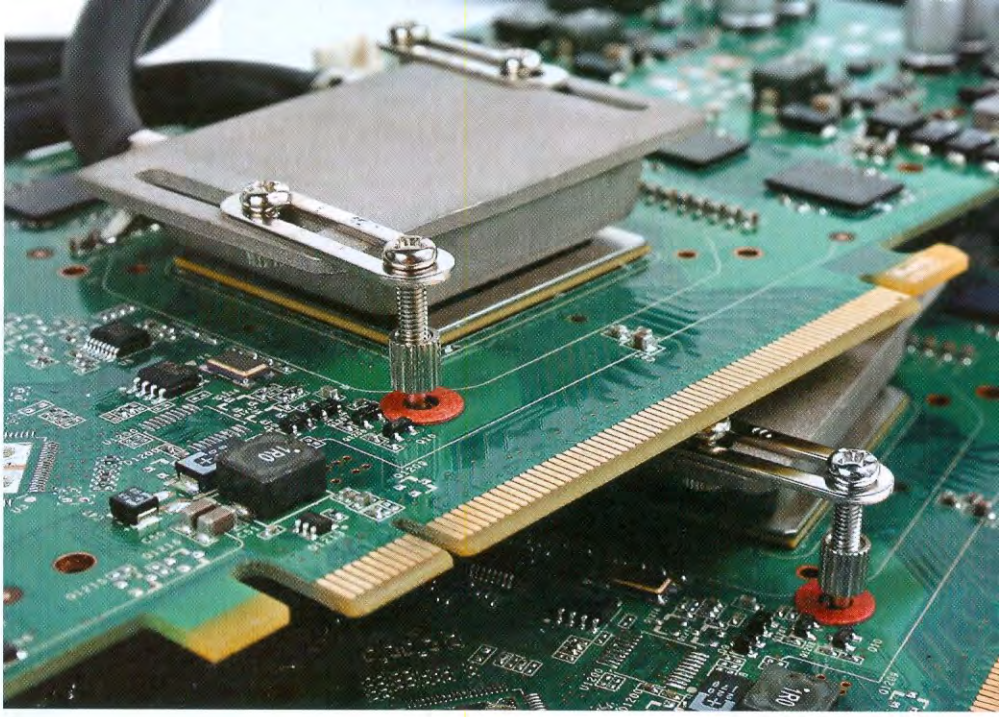
В силу своей редкости и уникальности достался мне сей магический предмет всего лишь на одну ночь, в течение которой без сна и отдыха совершались все запрещенные таинства, так что прошу ценителей родной речи простить мне сумбурность изложения и смешение стилей.

Итак, тестовый экземпляр видюхи несет на борту 512 Мбайт видеопамяти, работающей на частоте 1,8 ГГц. Именно в таком виде, скорее всего, первые счастливцы из ряда наших соотечественников смогут купить желанный девайс, а вот когда ажиотаж поутихнет, на арену должна выйти более скромная 256-мегабайтная версия с частотой памяти 1,4 ГГц. Фирму-изготовителя мож-

Технические характеристики видеокарт

	GeForce 8800 GT	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 GTX
Цена, $	200-250	270-350	500-600
GPU	G92	G80	G80
Техпроцесс, нм	65	90	90
Количество шейдерных блоков (пиксельные + вершинные), шт.	112	96	128
Количество текстурных блоков (TAU + TFU), шт.	56 + 56	24 + 48	32 + 64
Количество блоков растровых операций, шт.	16	20	24
Частота ядра (шейдерного блока), МГц	600 (1500)	500 (1200)	575 (1350)
Результирующая частота памяти, МГц	1800	1600	1800
Тип памяти	DDR3	DDR3	DDR3
Шина памяти, бит	256	320	384
Объем памяти, Мбайт	512	320	768
Подробности	www.nvidia.com		

RSS В класс автомобилей GT входят высокоскоростные модели, которые предназначены для использования на дорогах общего назначения. Несмотря на то что это почти спортивные варианты, для повседневной езды такие машины вполне подходят.



но понять – запасы 8600 GTS тоже распродать надо! Если пустить на рынок раньше срока относительно мощный и притом дешевый девайс, найдется очень мало доверчивых людей, которые будут готовы заплатить те же деньги за меньшую производительность. Вообще, вокруг стоимости 8800 GT ходит множество слухов: напомню, «зеленые» обещают продавать карточки по цене от 200 до 250 бумажек аналогичного цвета, но многие сомневаются, удастся ли в первые недели продаж купить видюху хотя бы за 300-350 неназываемых величин, а кое-кто вообще утверждает, что в предновогодний период ее стоимость будет завышена ни много ни мало в два раза. Поживем – увидим, что же тут еще можно сказать?

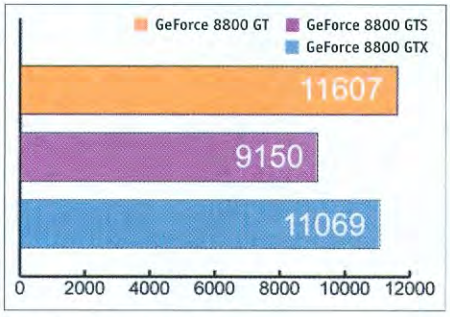
Итак, приступаем к боевым испытаниям в условиях, наиболее приближенных к реальным. Без усилий помещаю довольно компактный девайс в корпус, подключаю необходимое доппитание (один 6-пиновый хвост) и запускаю машину. На несколько секунд помещение оглашается надрывным визгом, но потом вентилятор на карточке берет себя в руки и далее ведет себя пристойно. Скачиваю с сайта NVIDIA последнюю «вязанку дров», заточенных именно под 8800 GT, – ForceWare 169.02 (напомню, что для остальной «зеленой» братии на момент тестирования были доступны только драйверы версии 163.75), и, дрожа от нетерпения, запускаю крутиться 3DMark'06... Вот это да! Спешите взглянуть на диаграммы – 8800 GT не только размазала 8800 GTS снегоходными гусеницами по антарктическому льду, но и на пять процентов обошла старшую модель! Ай да «зеленые», ай да молодцы! Интересно, а как обстоит дело со сглаживанием, ведь производитель обещает нам небывалую эффективность анизотропии и достойный антиалиасинг? Ну, при параметрах 4x AA, 8x AF ничего небывалого я не обнаружил, но тем не менее 8800 GT не сдала ни сантиметра своих позиций, сохраняя 25-процентное превосходство над 8800 GTS и 5-процентное – над GTX.

Взгляните на диаграммы – 8800 GT не только размазала 8800 GTS снегоходными гусеницами по антарктическому льду, но и на пять процентов обошла в 3DMark'06 старшую модель!

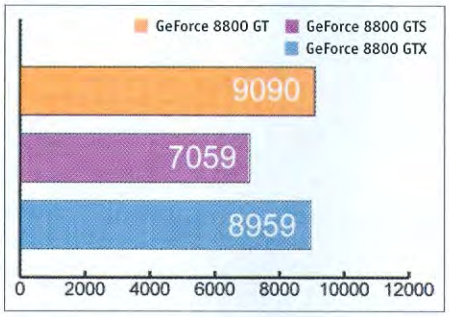
Помня о том, что синтетика далеко не всегда наглядно иллюстрирует игровую производительность, запускаю первую «гаму» – ультрасовременный хит Crysis, восторженными отзывами о графике которого полнятся все игровые сайты и журналы. Вернее, поначалу не собственно игрушку, а встроенный в нее бенчмарк. Летая в качестве бестелесной «точки зрения» над умопомрачительно реалистичной водой и предельно детализованными джунглями, я был настолько заворожен картинкой, что поначалу даже забывал поглядывать на счетчик fps. А смотреть было на что: в среднем видеокарта вырабатывала 32 кадра в секунду. Учитывая навороченность графического движка, это более чем достойный результат. GTS, пыхтя и отдуваясь, демонстрировала 22 fps, а GTX смогла полностью повторить результат главной герои-



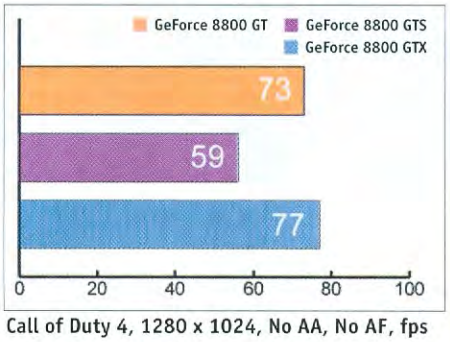
Производители видеокарт взяли на вооружение некоторые элементы классификации моделей у автопроизводителей, так что теперь в наших компьютерах тоже есть «болиды» класса GT и GTO.



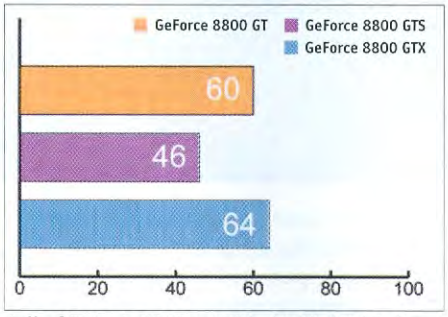
3DMark 2006, default, баллы



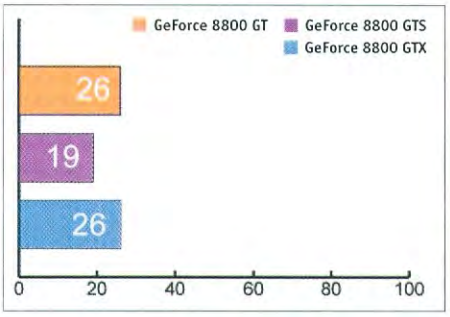
3DMark 2006, 1280 x 1024, 4x AA, 8x AF, баллы



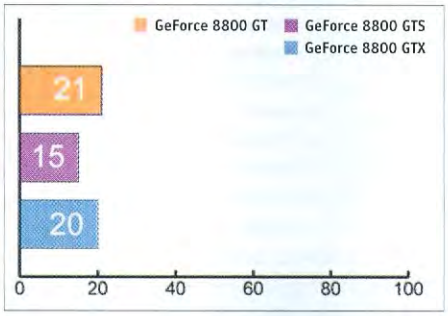
Call of Duty 4, 1280 x 1024, No AA, No AF, fps



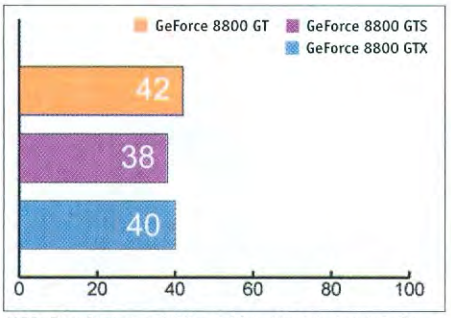
Call of Duty 4, 1280 x 1024, 4x AA, 8x AF, fps



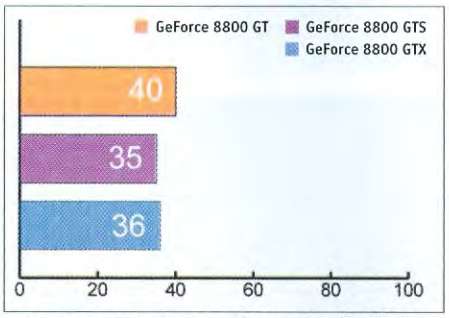
Crysis Demo, 1280 x 1024, No AA, fps



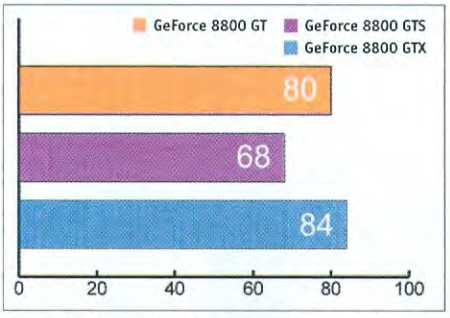
Crysis Demo, 1280 x 1024, 4x AA, fps



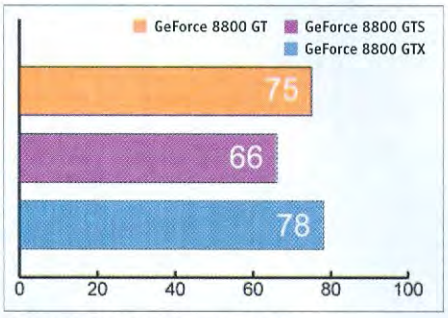
NFS: Pro Street, 1280 x 1024, No AA, No AF, fps



NFS: Pro Street, 1280 x 1024, 4x AA, 8x AF, fps



BioShock, 1280 x 1024, fps



Gears of War, 1280 x 1024, fps

ни сегодняшнего теста. Но при этом вы помните, сколько стоит она и сколько просят за 8800 GT? Похоже, NVIDIA выпускает на рынок самую настоящую бомбу, и вполне возможно, мы с вами явимся свидетелями наиболее удачного анонса видеокарты за последние лет пять, не меньше.

Но вернемся к нашим баранам, а вернее к чудищам неведомым, кромсающим тела несчастных корейцев и граждан единственной сверхдержавы. Непосредственно в игре, а конкретно во время весьма впечатляющей скриптовой сцены с обнаружением лежачих и висячих жмуриков, я смог добиться от своего «тройственного союза» соответственно 26, 19 и опять-таки 26 fps. Получается, что геймплей представляет собой еще более тяжелое испытание для видюхи, нежели бенчмарк! Включив четырехкратный антиалиасинг, я получил уже 21, 15 и 20 кадров в секунду, так что в Crysis можно смело отдавать пальму первенства самому дешевому (и самому продвинутому!) девайсу, коим и является 8800 GT. Чудно, ох чудно!

Ну да ладно, рано еще предаваться поросячьему восторгу, когда предстоит «погамать» еще в четыре игрушки. В популярном шутере Call of Duty 4 получились уже более предсказуемые результаты: умудренная годами барышня 8800 GTX обошла-таки молодую соперницу, пусть и всего на 4 fps. Ну а 8800 GTS, как несложно догадаться, уныло плетется в хвосте, демонстрируя отставание на уровне 20-30%. При включении антиалиасинга и анизотропной фильтрации общие эфпээсы, конечно же, упали, но соотношение осталось практически неизменным. Однако удовольствие было несколько омрачено неприятным глюком: арбуз, подлежавший расчленению при помощи армейского ножа, был больше похож на маслину, выращенную в чернобыльских теплицах, а половина доблестных британских воинов разом сменили расовую принадлежность. Это я о том, что вышеперечисленные объекты при игре на «джитишке» были абсолютно черными. Будем надеяться, что во всем виноваты немного сырые «дрова» для 8800 GT.

Интересно, а как отнесется к свежей видюхе NFS: Pro Street с ее абсолютно новым графическим движком? Выяснилось, что и эта игрушка тоже проявляет свою симпатию к новенькому видеоадаптеру во всех графических режимах! Также примечательно, что здесь отставание 8800 GTS от более мощных собратьев оказалось крайне невелико.

RSS

Кстати, о GTO. «Готов к труду и обороне»? Вовсе нет. На автомобильном сленге значение этой аббревиатуры – Gran Turismo Omologato. В двух словах, это машины, подготовленные как для гонок, так и для обычных дорог.

FOXCONN
GEFORCE 8800 GTX



Да, на данный момент 8800 GTX обходит 8800 GT любого производителя в зависимости от режима на 5-10%, но стоит она в два раза дороже. Согласитесь, хочется задуматься

Ну и на десерт я оставил две многообещающие игры, созданные на движке Unreal, – BioShock и Gears of War. Обе они требуют десятого DirectX, чтобы полностью раскрыть свои возможности, но и на девятом «директе» демонстрируют очень красивую картинку, в случае с первой – яркую и насыщенную, а со второй – мрачноватую и умеренную в цвете. Полученные fps, как этого и следует ожидать, весьма схожи, и расстановка видюх на пьедестале такова: на первом месте по степени воздействия на сознание геймера находится 8800 GTX, прямо в затылок ей дышит 8800 GT, а замыкает шествие на немалом отдалении от лидеров 8800 GTS.

Ну, как вам результаты? Согласитесь, шокируют. В половине тестов на лидирующих позициях оказалась наша сегодняшняя героиня. Хороша всем: и компактна (вспомните, каковы габариты 8800 GTS и тем более GTX), и экономична (420-ваттного БП хватило за глаза, а две другие видюхи он уже не потянул, пришлось менять на 500-ваттный Seasonic), и холодна, а главное – насколько дешева! Не могу, как ни стараюсь, найти ни одного контраргумента к покупке этой карточки и ума не приложу, что нужно будет делать NVIDIA, чтобы после выхода на рынок 8800 GT ухитриться до-распродать остатки продуктов на базе референсов GTS, GTX и Ultra. Да, две последние чуть мощнее. Но кто станет переплачивать вдвое, а то и втрое за максимум 10-15% превосходства? Вот если бы скинули цены на топовых монстров процентов на 30-40, тогда можно было бы еще о чем-то говорить.

Подводя итоги, еще раз повторюсь, что более удачной и во всех смыслах потрясающей видеокарты мне держать в руках доселе не приходилось. Остается только молить Всевышнего, чтобы в головы продавцов не закралась крамольная мысль о том, чтобы в первые недели продаж задрать цены на эти видюхи выше разумного предела.

Засим препровождаю сей аппарат в «оч.умелые» ручки Мазура, смахивая мимоходом скупую слезу расставания. И напоследок в свете предвыборного ажиотажа и озабоченности страны высокими технологиями предлагаю беспроигрышный лозунг для любой политической партии: «Каждому геймеру – по 8800 GT». Победа обеспечена! UP

Новичок под допингом

Надеюсь, читатель уже ознакомился с материалом тов. БутСектора, размещенным на предыдущих разворотах, и представление о новинке калифорнийской компании составил. Посему я не буду останавливаться на подробностях архитектуры и прочих теоретических вещах.



Mazur
mazur363@mail.ru
Mood: вкалываю
Music: Austral Projection

Позволю себе лишь пару абзацев отсебятины, после чего сразу перейду к делу. Отсебятина тематическая – о видении удальца-молодца 8800 GT в свете остальных 3D-ускорителей и влиянии его на текущее положение на рынке. Повествование вступительного обзора по G92 изобиловало восторженными эпитетами: мол, хороша карта для простого пользователя – и цена невысока, и удали хоть отбавляй. В общем, я с ним согласен, ускоритель сотворили быстрый и относительно дешевый, такое случается на рынке нечасто.

Однако в мое сознание закралась тень сомнения – уж очень все хорошо получается, и наверняка где-то точно собака зарыта. Первая насторожившая несообразность – само соотношение «цена-качество»: такой современный, быстрый продукт и столь умеренные цены – сравните с оными для 8800 GTS, да и в прошлые разы, при анонсе линеек 7800 и 7900, цена GT-модификаций не опускалась так низко. Сомнения мои в некотором роде подтвердились (подробно читайте ниже).

Второй тревожный звоночек в мозгу прозвучал, когда выяснили выигрыш 8800 GT у 2900 XT – на текущий момент флагмана AMD. Если коротко: первая рвет вторую в пух и прах. Раньше как оно было – тут пять-десять процентов вашим, тут столько же нашим, в сумме получался примерно ноль, и обе стороны счастливы, а фанатам вагон пищи для обсуждений на тему «ATI (AMD) vs NVIDIA – чей фэн-шуй правильней». Тут же налицо резкое смещение баланса в сторону тех, что «The way it`s meant to be played» и пачка «красных» фанатов с открытыми ртами – крыть особо нечем. Если таким макаром пойдет и дальше, мы получим монополиста на рынке видеоадаптеров, а это для пользователя ну очень невыгодная ситуация: приходится съедать только то, что дают, потому как выбирать особо не из чего. Гораздо приятнее, когда идет борьба за конечного покупателя и дельцы одного профиля стараются предложить ему (пользователю) как можно более выгодное решение. Но дисбаланс должен быть недолгим – судя по слухам, RV 670 обещает быть достойным преемником R600 (простите, более ничего пока сказать не имею права, хотя желание велико).



Если вы используете видеокарты 8800 GT в SLI-режиме, то, учитывая их горячий нрав, без системы водяного охлаждения вам не обойтись

В общем, первые впечатления о продукте можно описать двумя словами: обрадовался и насторожился. И только получив карту на руки, полез сверять факты с теорией.

Первой пришла видеокарточка от BFG, ее и возьмем за основу, благо, все 8800 GT по традиции выпускаются только на одном референс-дизайне, и отличий рассматриваемого экземпляра от 8800 GT прочих изготовителей нет – разве что наклейку поменяют на кулере.

Кулер, или система охлаждения видеочипа, памяти и силовых элементов, есть самое слабое место почти всех middle-end-адаптеров NVIDIA – привыкли они на нем экономить, разве что джитиэску наделили нормальной двуслотовой системой охлаждения. Можно, конечно, тут извернуться и выдать «аргумент»: «А не греются у нас карточки, потому и не тратимся на высокопроизводительные системы охлаждения». Но это утверждение будет не совсем верно: температура в нагрузке зашкаливает за семьдесят градусов по Цельсию – и это на открытом стенде! Полюбопытствовал я, что творится, когда карта в закрытом корпусе находится, – почти девяносто градусов (это при хорошем продуве!). Не-е, выделяет G92 тепла прилично, и навешивать на него копеечную поделку, хоть и стильно выглядящую, было большой ошибкой. Да к тому же она так шумит в своих попытках обеспечить нормальный терморежим элементам, что хочется в глаза рассмеяться тем, кто гневно тыкал пальцем на турбину 2900 XT и затыкал ладошками уши. Товарищи, оно хоть и шумит, но охлаждает качественно и выгоняет отработанный воздух за пределы корпуса, не то что это слимовое недоразумение, которое только видом хвастаться и может. В общем, за стоковую систему охлаждения – «двойка». В четверти.

Еще в первый момент визуального знакомства с разводкой карты – по фотографиям в интернете – поймал себя

RSS

Относительно видеокарт аналогия предельно проста. Вспомните ATI X1900 GTO. Это был великолепный вариант, который превращался в суперскоростную XTX парой легких движений рук – «омологировался» для «гонок».

на мысли, что уж больно она похожа на ту, что была у 7800 GTX, почти один в один. Да, визуальных сходств много, но о copy-paste говорить не приходится – теперешний удалец и чуть короче, и подсистема питания у него по-другому разведена. Кстати, о питании: поразило обилие нераспаянных элементов. То есть из трех предусмотренных силовых каналов реально работают только два, на месте третьего – пустующие площадки. Снова экономия? (А как же вы хотели, тов. Мазур? В карте с рекомендованной ценой 250 унылых евнухов и производительностью, близкой к high-end-решениям, гарантированно приходится избавляться от всего лишнего. И лишнее в данном случае – это то, что необязательно для штатного режима работы. Пара слов о температуре и охлаждении. Вы обратили внимание на то, что у большинства подопытных карт частоты задраны относительно рекомендованных на 10-20%? И кто тогда неправ? NVIDIA, которая разработала этот кулер для 600-мегагерцового ядра, или компании-производители, поставившие его на 660-750 МГц? – Прим. ред.).

Видеочип – о радость! – не накрыт массивными теплораспределителями, не обрамлен рамками (хотя все необходимые отступы и отверстия сделаны), и вообще, раздетая (то есть без СО) карта еще больше похожа на видюхи семитысячной серии. Может, в жизни хетсинк – это хорошо, нет надобности аккуратничать с кристаллом при установке альтернативных систем охлаждения (особенно самодельных), но я все-таки лучше потрачу лишние несколько часов на балансировку крепления, чем буду терять градусы на переходных зонах. В общем, за чистый, ничем не закрытый квадратик кремния ставим видюхе жирный плюс.

Память – Qimonda, время доступа – одна наносекунда, всего восемь модулей DDR3 общим объемом 512 Мбайт. Да, товарищи, не удивляйтесь особо этому новому бренду – сие не шибко гладкое на слух заморское слово выбрано именем для одного из подразделений компании Infineon, которая производит разного рода «мозги» в обед сто лет.

Поскольку тов. БутСектор уже привел результаты карты на штатных частотах и довольно подробно их прокомментировал, детально рассматривать их не буду, а в диаграммах результаты 8800 GT default даны лишь для оценки прироста производительности (видеокарта работала на умолчальных частотах), чтобы в попытке сравнить «было» со «стало» не листать страницы.

Посмотрев в сводную таблицу характеристик, внимательный читатель смекнет, что раз уж производитель так смело взводит частоты ввысь, то ядро G92 очень даже разгонопригодное.

Посмотрев в сводную таблицу характеристик, внимательный читатель смекнет, что раз уж производитель так смело взводит частоты ввысь (Gigabyte United не постеснялась задрать частоту ядра до 750 МГц), то, по идее, продукт должен неплохо разгоняться. У других фирм мнения о разгонном потенциале карты куда скромнее – сверх штатных 600 МГц (на ядре) для 8800 GT накручивали несколько десятков, да и по памяти примерно столько же. Интересное «но»: заявленной к продаже карты Gigabyte с такой тактовой частотой ядра пока не поступало, есть информация лишь об одном экземпляре со штатными частотами, тогда как другие «разогнанные» решения пошли в серию. И какие только им названия не давали! Почитаешь, и сразу складывается впечатление, что у тебя сейчас в руках не видеокарта, а такой миниатюрный ядерный реактор с прямым впрыском и репетиром. Поэтому частоты продукта славной компании Gigabyte United мы пока расценим как желание понравиться нам, т. е. прессе.

Первое действие – сметаем штатную систему охлаждения и ставим что-нибудь свое (покупное иль самодельное, разницы не имеет), главное, чтобы могло эффективно отводить тепло от видеопроцессора. Некоторые счастливчики выбирают на замену копеечной охлаждалке Zalman VF700-CU – изделие уже не первый год на рынке, хорошо себя зарекомендовало, продается во многих профильных лавках. Не забываем налепить радиаторы подходящих размеров на память и силовые элементы, дабы хоть как-то снизить их температуру. Вообще, мне непонятен шаг разводчиков PCB – вместо того чтобы предусмотреть хоть сколько-нибудь маленькие радиаторы для силовых элементов, крепящихся к их медной подложке, они обеспечивают контакт пластиковой части корпуса мосфета с алюминиевой основой кулера через толстенную термопрокладку. А то, что теплопроводность материала корпуса и термопрокладки в разы меньше, чем медной подложки и припоя, это дело десятое.

Если желаете разгонять серьезно, с поднятием напряжения, то рекомендую сразу обратить свой взор на ватерблоки и системы фазового перехода – кому что доступнее / милее сердцу. Дело в том, что сама по себе смена охлаждения разгонный потенциал карты особо не расширит, это лишь снизит температуру всех компонентов видюхи до приемлемого уровня и позволит повышать напряжение питания ключевых компонентов вплоть до того момента, когда стрелка градусника снова окажется в красной зоне или появятся явные признаки плохого самочувствия подопытного (артефакты, подвисания в трехмерных приложениях и так далее). А уже повышение напряжения питания открывает путь к новым частотным вершинам. Запутанно? Да, есть немного. Выручит нас наглядный пример.

Взята была 8800 GT, которая без смены охлаждения гналась по ядру до

Технические характеристики видеокарт

	Gigabyte 8800 GT (пресс-сэмпл)	MSI 8800 GT (NX8800GT-T2D512E-OC)	BFG 8800 GT (BFGR88512GTOCE)
Цена, $	N/A	290	270
GPU	G92	G92	G92
Тип памяти	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Объем видеопамяти, Мбайт	512	512	512
Частота видеочипа, МГц	750	660	625
Частота памяти, МГц	900 (1800)	950 (1900)	900 (1800)
Шина памяти, бит	256	256	256
Подробности	www.gigabyte.com.tw	www.microstar.ru	www.bfgtech.com
Благодарность	Устройства предоставлены компаниями Gigabyte United (www.gigabyte.com.tw), MSI (www.microstar.ru) и BFG (www.bfgtech.com).		

Кстати, видеокарточка NVIDIA 8800 GT от компании BFG прикольно светится в ультрафиолетовых лампах. Так что если вы, батенька, эстет, то, несомненно, этот продукт – ваш выбор. Не забудьте только саму лампу купить.

770 МГц (память пока не трогаем). Сменили охлаждение, температура на ядре упала на 20 градусов в нагрузке, стабильная частота поднялась до 775 МГц. Невелика прибавка. Поставили на чип ватерблок, выгадали еще 15 градусов, получили устойчивую походку без спотыканий на 778 МГц – опять сущие копейки. Теперь берем и повышаем напряжение питания чипа на 0,2 В, с дефолтовых 1,2 до 1,4 В. Опа! 850 МГц, полет нормальный. Накидываем еще 0,1 В, итого полтора вольта на ядре и стабильные 870 МГц. Вывод: ощутимая прибавка по частоте стала возможна после поднятия напряжения. Зачем же мы тогда меняли охлаждение? Ответить на этот вопрос нам поможет анализ показаний температуры. Сравниваем: 778 МГц, 1,2 В – 44 градуса в загрузке; 870 МГц, 1,5 В – 53 по Цельсию в нагруженном состоянии. Теперь вопрос на сообразительность: что бы получилось, если бы мы стали задирать напругу на чипе, не поменяв охлаждение (напомню, на 750 мегагерцах он грелся до 70-80 градусов на открытом стенде)? Правы те, кто думает, что с большой долей вероятности получился бы безмолвный трупик из-за локального перегрева внутри графического чипа или системы питания. И, если бы карта выжила, все равно мы вряд ли получили бы 870 МГц – тот же локальный перегрев приводил бы либо к срабатыванию защиты, либо к артефактам, либо к зависонам. Да и с хорошим воздушным охлаждением эта планка вряд ли покорилась бы, потому что сколько ты меди на воздушный кулер ни пускай, а ватерблок с циркулирующей в нем холодной водой всяко лучше. Был бы товарищ Мазур порасторопнее, сумел бы к анонсу карты справить свою фреонку, загнать ядро в минуса и увидеть... Девятьсот с чем-то мегагерц, а то и весь гигагерц на GPU. Такие дела.

Запоминаем правило: улучшать систему охлаждения видюхи и разгонять GPU без вольтмода можно, но повышать напряжение на графическом процессоре без смены охлаждения нельзя ни в коем случае. Исключения из этого правила есть, но их очень мало (и 8800 GT таковым не является абсолютно точно, по крайней мере с теми типами кулеров, что прилеплены на обозреваемые сегодня платы).

Про память разговор отдельный. Температура чипа важна и здесь, но зависимость от нее тут прослеживается меньше. Только не надо думать, что можно вообще забить на мониторинг температуры сего компонента. Главное – не допускать нагрева выше сорока-сорока пяти градусов. По задумке львиная доля тепла отводится через ножки, что под корпусом микросхемы, поэтому небольших алюминиевых или медных радиаторов сверху вполне достаточно. Поднимать напряжение на памяти – дело существенно более рискованное, чем в случае с GPU: обычно сверху накидывается не более 0,1-0,15 В во избежание выхода из строя чипов. Гораздо большего результата можно добиться, играясь еще и с таймингами видеопамяти (кроме напряжения и частоты), но это вообще тема для отдельного масштабного разбирательства, и сегодня мы им заниматься не будем.

Эта самая непроизносимая Qimonda оказалась на удивление принципиальной – два гигагерца и все, сколько б вольтажа ни предлагали. Даже наоборот, как и полагается всякому уважающему себя работнику, малину обламывает чуть раньше, чем предусмотрено по штату, – 1950 стабильных, лишенных артефактов мегагерц. Различия от карты к карте – 10-20 МГц, что на результатах не сказывается вообще никак.

Окончательный итог – 870 / 975 МГц, шейдерный блок разгонялся синхронно с

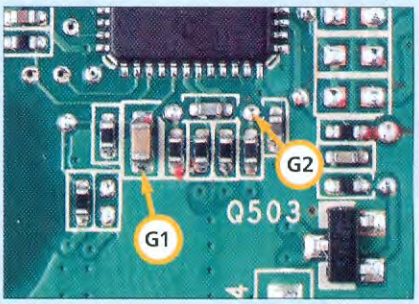
Вольтмод 8800 GT

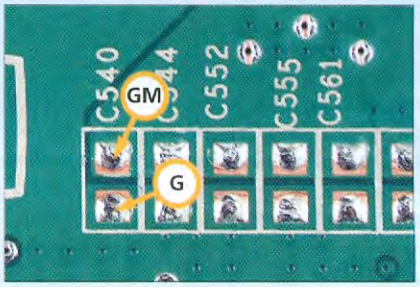
Как и на многих других картах NVIDIA, управление напряжениями на 8800 GT осуществляется двумя способами: хардварно (с помощью паяльника) и софтварно (выставлением необходимых значений в BIOS). Я по традиции воспользовался первым методом, так как его недостатки (потеря товарного вида, риск сжечь карту неправильным движением) в нашем случае значения не имели, а вот плюсы (возможность динамического изменения напряжения, приличный диапазон регулировок) совсем не помешали бы.

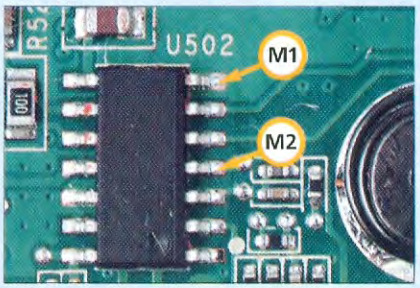
Для увеличения напряжения ядра нам понадобится подстроечный многооборотистый резистор на 4,7 кОм, подпаивать его выводы нужно к точкам G1 и G2 на фото, мониторинг получившегося – между точкой GM и «землей» (G). Советую не использовать для этого проволочные резисторы: как показала практика, у них частенько бывает глюк – сопротивление изменяется скачком, несмотря на то что крутишь плавно и без рывков. Соответственно, вместе с сопротивлением резистора прыгает и напряжение на ядре. Пока оно достаточно низкое, скажем до 1,4 В, скачки на 0,02-0,05 В фатальными не будут, ну а чем больше вольт на ядре, тем выше вероятность вывести его из строя следующим движением руки. Так что лучше не рисковать и применять углеродистые подстроечники. Да, и не забудьте выкрутить их на максимум перед подпаиванием.

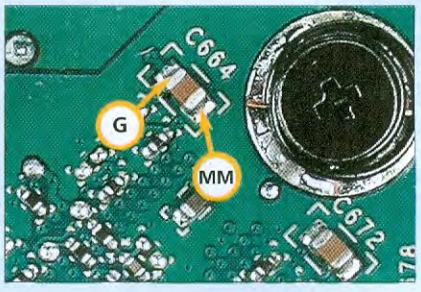
Кстати, как вы можете видеть, одна из точек подпайки невелика размерами и находится в окружении мелких компонентов, так что начинающим вольтмоддерам советую попрактиковаться на трупиках с такой же плотностью монтажа – ошибиться и наломать дров легко, а вот исправить положение будет трудновато.

Вольтмод памяти осуществляется подпайкой 47-килоомного многооборотистого подстроечника к точкам M1 и M2, мониторинг напряжения – между точкой MM и «землей» (G).









RSS

По секрету всему свету можем вам сообщить, дорогие наши читатели, что «красно-зеленая» Империя нанесла ответный удар. Мазур потирает руки, а подробности мы раскроем уже в самых ближайших номерах UPgrade.

ядром, к концу пыток частота его составила 2010 МГц. Прибавка в 270 МГц на ядре (то есть 50-процентный прирост частоты относительно официальных шестисот) позволила плате уверенно обойти своих коллег в разгоне. Думаю, можно было бы добить частоту ядра и до 900 МГц, не заявляй о себе блок питания видеочипа (разогретые до 90 градусов силовые элементы и дроссели). Теоретически, если впаять третью недостающую линию со всей ее обвязкой или сделать отдельный БП для GPU, как поступают некоторые умельцы, можно обойти эту проблему. Сейчас же ввиду сильного ограничения по времени поиздеваться таким неслыханным образом ни над одной из карточек не удалось.

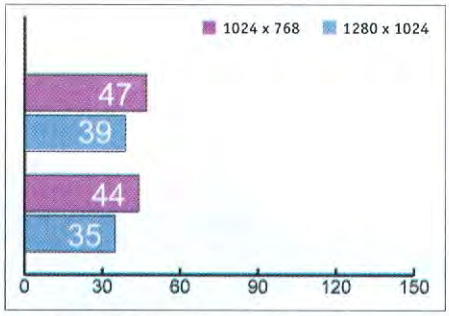
Еще один интересный момент, связанный с 8800 GT, – это SLI-режим работы. Как читатель уже наверняка заметил, карт у нас во второй части обзора три, было бы глупо не воспользоваться таким случаем и не попробовать их запустить в парном забеге.

Проблемы начались с ходу – стоило карте очутиться в соседнем слоте, а системе – найти ее и попытаться поставить «дрова», как экран заволакивало черной непроглядной мглой, лишь тускло светился зеленым светом индикатор питания (то есть какой-то сигнал на монитор шел). Прямо пример из жизни для пословицы «Открывает щука рот, да не слышно, что поет».

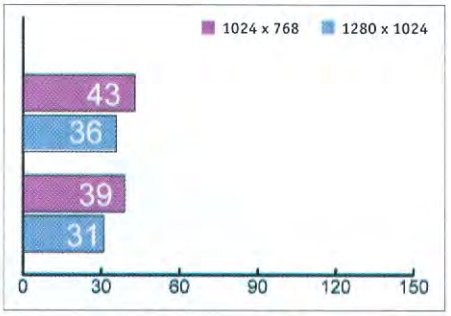
Первое предположение о причине такого поведения – глюки драйверов, второе – нежелание карт от разных производителей и с разными тактовыми частотами работать как полагается. Из-за отсутствия альтернативного драйвера решено было перейти сразу ко второй проблеме – несовместимости плат. С помощью нехитрых действий и nvflash.exe (кстати, 8800 GT на момент написания статьи корректно определяет только версия за номером 5.57) количество карт BFG 8800 GT увеличилось на одну штуку, а сэмпл от MSI временно прекратил свое существование.

О чудо, оно завелось! Правда, не с первого раза и не без извлечения из архива свежей системы, но все-таки, и вроде как даже включилось. Комментировать производительность не буду – графики говорят сами за себя, и то, что прок от SLI-связки есть, но далеко не всегда и не во всех играх, несомненно.

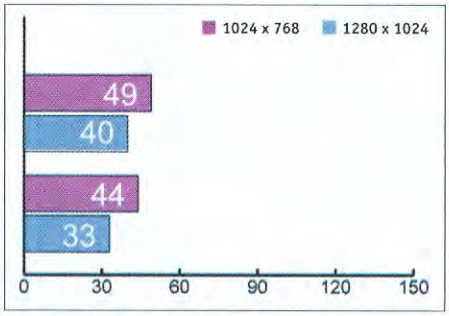
Фуф, вроде ничего не забыл. Теперь вкратце резюмирую: 8800 GT – карта очень удачная и, если не считать систему охлаждения, почти лишенная недостатков. По поводу оверклокинга мнения разделились: с одной стороны, полуторную прибавку частоты ядра можно считать успехом, с другой – память гонится просто отвратно. Хорошо, если кто-нибудь из производителей догадается вместо этой «Кимонды» (извините, переключаться на иняз лень) поставить что-нибудь более восприимчивое к разгону (тот же «Самсунг»)...



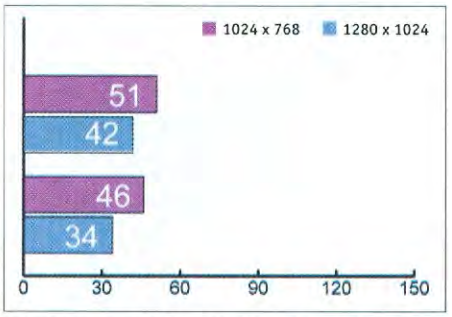
NVIDIA 8800 GTX, default, 4x AA, 8x AF, Crysis beta, fps



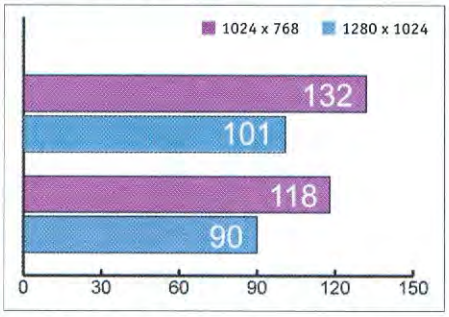
NVIDIA 8800 GT, default, 4x AA, 8x AF, Crysis beta, fps



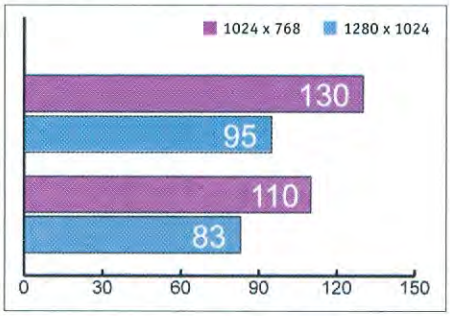
NVIDIA 8800 GT 870 / 960 (1920) МГц, default, 4x AA, 8x AF, Crysis beta, fps



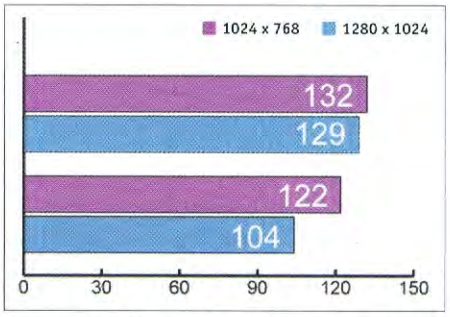
NVIDIA 8800 GT SLI, default, 4x AA, 8x AF, Crysis beta, fps



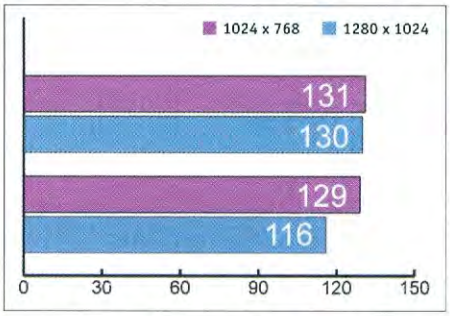
NVIDIA 8800 GTX, default, 4x AA, 8x AF, Unreal Tournament 3, fps



NVIDIA 8800 GT, default, 4x AA, 8x AF, Unreal Tournament 3, fps



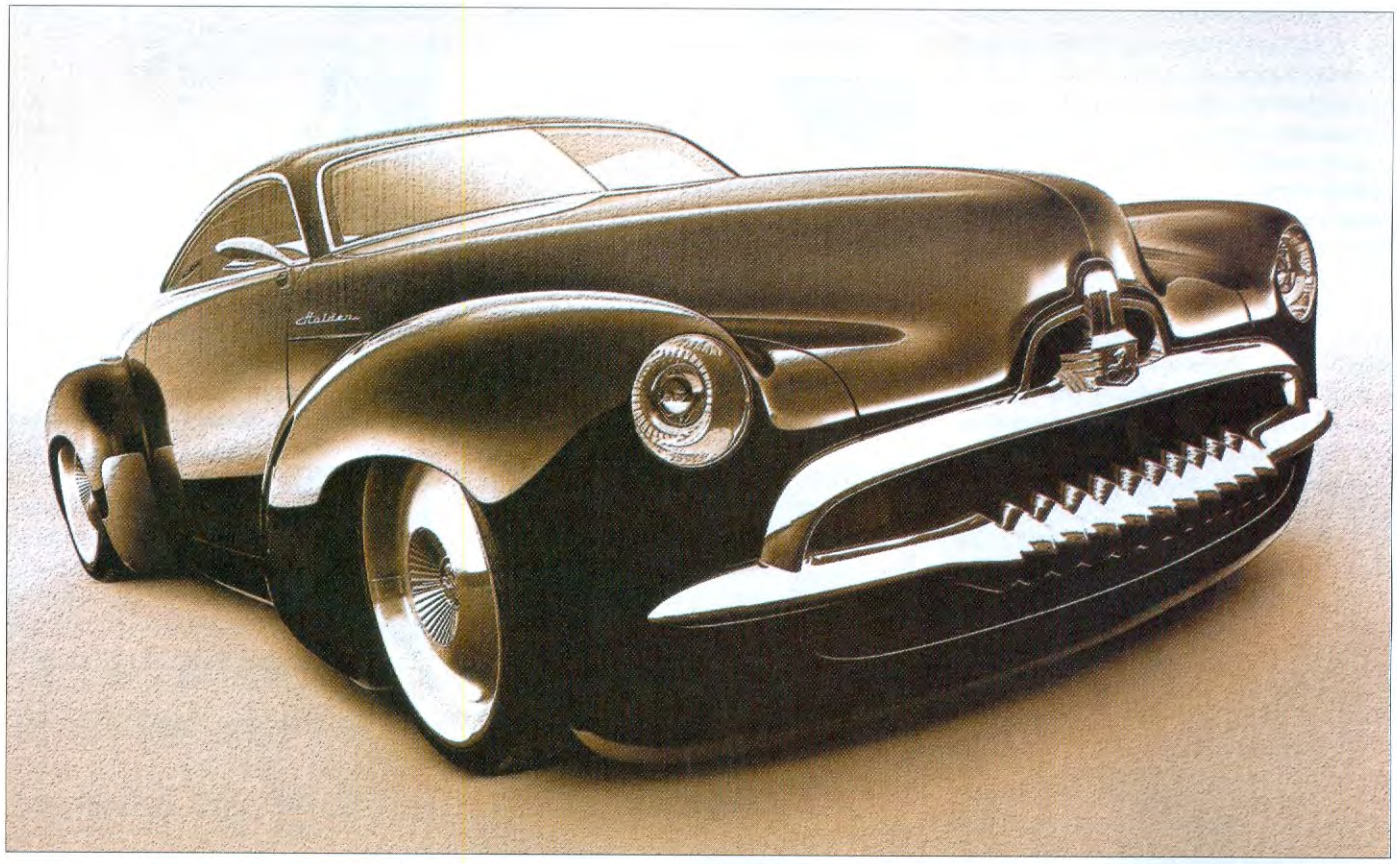
NVIDIA 8800 GT 870 / 960 (1920) МГц, default, 4x AA, 8x AF, Unreal Tournament 3, fps



NVIDIA 8800 GT SLI, default, 4x AA, 8x AF, Unreal Tournament 3, fps

Маньяки с толстыми кошелями, желающие видеть все только что вышедшие игры в самых высоких разрешениях, могут смело топать в магазин за второй картой – оно себя оправдает. Альтернатива... Красные свежевыпеченные пряники, говорят, в Москву уже приехали, так что мы о них обязательно расскажем в одном из следующих номеров. UP

Вернемся к истории про суффиксы в названиях видеокарт. Теперь попробуем разобраться в них предметно и относительно конкретного производителя. В RSS на следующих страницах речь пойдет об ATI, или AMD – кому как больше нравится.



История GPU, или Кто за кем. Часть 1

Сейчас человеку, купившему новую компьютерную игрушку, испортить удовольствие может лишь одна беда. Имя ей – тормоза. Соответственно, и рецепт от нее прост – откупорить кубышку с итогами семейного финансового года и отправиться в магазин...



Валерий Косихин
morhen@rambler.ru
Mood: энергичное
Music: Bruce Dickinson

Естественно, за новой видеокартой, да помощнее, или, иначе говоря, очередным килограммовым чудом прогресса. Причем в подробности его устройства человек может особо не вникать, т. к., несмотря на чудовищную путаницу моделей, конечная разница между свежими плодами компьютерной эволюции заключается лишь в производительности, и большое число в названии модели уже многое гарантирует на этот счет. Уходя в сторону, замечу, что по этой причине глубокое знание компьютерного железа становится все более оккультным. И простым перечислением известных моделей видеокарт теперь уже не получится произвести такое впечатление на несведущих собеседников, как прежде. С другой стороны, тогда разница между устройствами была хоть и более прозрачной, но и более значимой. Как я помню, в ту романтическую эпоху становления и раннего развития игровой трехмерной графики отличие модного «джифорса» от беспонтовой Riva TNT было очевидно каждому, а присутствие первого в системе давало совершенно четкое ощущение того, что ты находишься на гребне прогресса: данная линейка последовательно развивалась, радуя редкими выпусками моделей, отличающихся значительными усовершенствованиями. А это позволяло определиться с выбором видеокарты, особенно на фоне аналогичных продуктов, производители которых то и дело победно рапортовали о самой незначительной прибавке в тактовых частотах и длине печатной платы. Давайте же проследим всю историю развития графических процессоров с самого начала.

Когда в руки попадается диск с какой-нибудь старой игрушкой, в глаза бросается непривычная надпись в разделе системных требований на обложке: «Требуется 3D-акселератор». Подумать только, раньше эта штука была

RSS

У «красных», которых вернее называть «частично зелеными», достаточно много суффиксов: SE, LE, GT, RX, GTO, Pro, XL, XT, XT PE, XTX. Про два из них (GT и GTO) было сказано выше.

необязательна. А сейчас даже само слово уже вышло из оборота: когда говорят «видеокарта», подразумевается, что 3D-акселератор там уже есть. Между тем, в пору своего появления эти устройства относились к сфере компьютерных излишеств. В самом деле, кому нужна непонятная плата исключительно для игр, когда всем известно, что ЭВМ предназначена для работы и никак иначе. Только гораздо позже игрушки стали основным двигателем прогресса, а в то время компьютерная графика была нужна для куда более прозаичных нужд: Windows уже отбила у «Макинтошей» и юниксовых рабочих станций монополию на качественную двухмерную графику, и, как ни странно это сейчас звучит, для функционирования ее GUI требовались серьезные вычислительные мощности. Помню, в пору моей компьютерной юности меня немало удивил обзор древних видеокарт в древнем же журнале, где сравнивалась их производительность в двухмерной графике – с процентами, диаграммами и прочими атрибутами серьезного тестирования, как сейчас делается с трехмерными ускорителями. Тогда же я подтвердил свою гипотезу о том, что если есть 3D-акселераторы, то должны быть и акселераторы 2D. Действительно, массовые видеокарты того времени были именно такими. Для обработки плоской графики силами выделенных чипов существовали специальные API: WinG в Windows 3.x и DirectDraw в Windows 95. До их появления многими, а то и почти всеми операциями по отрисовке графики заведовал центральный процессор. Отход от этого был медленным и достаточно интересным, но в такую древность забираться мы не будем, а начнем сразу с появления ускоренной трехмерной графики на PC.

История эта началась с некоторым опозданием, ибо владельцы игровых приставок и завсегдатаи залов с игровыми автоматами уже вовсю наслаждались быстрой трехмерной картинкой, в то время как обладатели компьютеров не могли этим похвастаться. И совершенно естественно, что 3D-ускорение пришло на PC именно из страны консолей. Одним из первых компьютерных акселераторов и самым первым чипом ныне всем известной NVIDIA был NV1. По всему в нем было видно, что энтузиазм увлек производителя слишком далеко в первой попытке завоевания рынка. Источником вдохновения для разработчиков стала консоль Sega Saturn – другой пример стремления ускорить телегу прогресса, – а именно ее работа с четырехугольниками вместо ныне привычных треугольников в качестве основных графических примитивов. В пору, когда стандарты трехмерной графики еще не устаканились, такая оригинальность казалась перспективной. Действительно, прямоугольная текстура куда ровнее ложится на прямоугольный же полигон, что в итоге дает более качественную картинку. Более того, чип умел на базе своих прямоугольников строить кривые поверхности – фича, которую много лет позже безуспешно пыталась популяризировать ATI, а ныне снова извлекла на свет и включила в чипы R600.

Более того, NV1 содержал 2D-акселератор, интегрированную звуковую схему, совместимую с Sound Blaster, и имел два порта для геймпадов Sega Saturn. Видимо, инженеры NVIDIA надеялись, что покупатели соблазнятся устройством типа «все-в-одном», но вышло ровно наоборот. Многие уже имели в своих системах и быструю двухмерную видеокарту, и звуковую плату, а то и две в целях совместимости с разными стандартами. Вместо всего этого NVIDIA предлагала довольно дорогое устройство, не обладавшее ни достаточной производительностью в 2D, ни качественным звуком, особенно при проигрывании MIDI – это было критично в то время. Совместимость с геймпадами «Сатурна» тоже никого особо не манила по причине низкой популярности приставки, несмотря на несколько удачных портов с нее на NV1. Но основной причиной, похоронившей первое детище NVIDIA, стала, конечно же, технология рендеринга. Индустрия вскоре целиком повернулась в сторону треугольной графики, и стандарт NV1 остался на обочине: производительность была хороша, и кривые поверхности смотрелись неплохо, но оказались слишком сложными для программирования. И последний гвоздь в крышку гроба забил DirectX, неожиданно превратившийся из рудиментарного API в распространенный стандарт.

В ту романтическую эпоху отличие модного «джифорса» от беспонтовой Riva TNT было очевидно, а присутствие первого в системе давало ощущение того, что ты находишься на гребне прогресса.

Как вы догадались, Microsoft тоже выбрала треугольники. Все, чем смогла ответить на это NVIDIA, было ПО для программной эмуляции Direct3D – тормозное и глючное. Поэтому NV1 приказал долго жить, а сама технология кривых поверхностей на основе прямоугольных примитивов еще некоторое время агонизировала в рамках проекта NV2 – потенциального чипа для новой консоли Sega, так и не увидевшего свет. Конкретных моделей карт на NV1 было выпущено немного, с памятью DRAM или более быстрой VRAM.

В то же время на поприще 3D-графики дебютировала фирма Rendition со своим чипом Verite 1000, ныне успешно забытым. Между тем, в свое время сам Джон Кармак высоко ценил это изделие и даже избрал приоритетной платформой для готовившейся к выходу Quake. Увы, энтузиазм Id Software вскоре разбился о трудности программирования под API этой платформы (их было два: Speedy3D для DOS и RRedline для Windows), хотя соответствующая версия игры все-таки была выпущена, как и такой же Tomb Raider. Обе были одновременно красивее и быстрее, чем при программном рендеринге. Вообще, по части графических возможностей Verite 1000 был даже немного впереди своего времени. Помимо билинейной фильтрации, Z-буферизации и мип-мэппинга у него в запасе была трилинейная фильтрация, 32-битный цвет и даже антиалиасинг. Однако сомнительно, что их часто использовали при частоте чипа всего-то 25 МГц. По филлрейту Verite уступал в два раза тогдашнему фавориту Voodoo Graphics, и даже эту планку держал лишь благодаря дополнительным ухищрениям. Во-первых, он, в отличие от конкурента, использовал DMA – прямой доступ к системной памяти.

Однако на многих системах того времени эта возможность работала не без проблем, т. к. шина PCI сменила ISA не так давно и еще болела детскими болезнями. В таких случаях картам Verite приходилось ограничиваться медленным режимом FIFO. Вторым козырем был аппаратный блок Triangle Setup, занимавшийся анализом освещенности полигонов и построением соответствующих градиентов цвета. Все это позволило Verite 1000 быть достаточно популярным в своей нише, оставляя high-end для Voodoo, о котором мы писать не будем, ибо и так все известно. Естественно, это шутка. Но для начала нужно разобраться с менее успешными, зато более оригинальными устройствами. Продолжим разговор о Verite.

Карты SE (Special Edition) и LE (Limited Edition), несмотря на свои серьезные названия, относятся к сектору бюджетных продуктов. Самые холодные, самые маленькие, самые недорогие. И, к сожалению, самые тормозные.

Разработчики этого чипа тоже пошли по скользкой в то время дорожке интеграции 3D-ускорителя в двухмерную карту. Закономерно, что в такой паре одна часть оказалась слабее другой, а именно ядро 2D: плоская графика на Verite 1000 тормозила. Временами все было настолько плохо, что старые «ДОСовские» игры вроде Doom работали в режиме слайд-шоу. Для преодоления этого недостатка Rendition выпускала специальный софт, переводивший VGA в стандарт VESA, в котором Verite был весьма быстр. Под Windows 95 его дела тоже были вполне неплохи.

Rendition пришлось решать и проблему с поддержкой разных API. Инженеры заранее подстелили соломки в этом месте, т. к. Verite 1000 имел достаточно гибкую архитектуру RISC и был потенциально готов к смене API. Но на деле все оказалось куда хуже: набиравший популярность DirectX оказался не слишком приспособлен для Verite: он еще не имел поддержки DMA. Совместимость же с OpenGL тоже оказалась далека от ожиданий. В результате всех этих проблем первичная популярность Verite постепенно сошла на нет, несмотря на поддержку нескольких серьезных производителей карт. Выпуск работы над ошибками в виде линейки Verite 2x00 не поправил дело, ибо запоздал. Сериям V3x00 и V4x00 увидеть свет так и не довелось.

В то же время свои первые 3D-акселераторы выпустили еще несколько компаний. Все эти продукты были, по сути, модификациями старых двухмерных чипов с некоторыми функциями в 3D, поэтому выдающимися возможностями похвастаться не могли. Но, отдавая долг истории, надо и о них кратко упомянуть. Во-первых, был такой чип ViRGE (325), изготовленный компанией S3, – не в пример более дешевая схема, чем монструозный для своего времени NV1. Тем более что благодаря разводке, совместимой с двухмерным чипом Trio64V+, он ставился в старые печатные платы. При своей доступности этот камень был достаточно продвинут: вместе с памятью объемом до 4 Мбайт он работал на частоте 80 МГц, среди графических возможностей фигурировала билинейная фильтрация, мипмэппинг и Z-буферизация. Двухмерная графика тоже была вполне достойного уровня. Присутствовало аппаратное ускорение видео. Кроме того, существовала модель с восемью мегабайтами памяти VRAM – ViRGE/VX. У нее же был более быстрый RAMDAC с частотой 220 МГц, позволявший наслаждаться высокими разрешениями и частотами развертки. Недостаток у ViRGE был один, но фатальный. Дело в том, что в простых режимах графики он действительно ускорял рендеринг, но стоило включить билинейную фильтрацию или иным образом облагородить изображение, как прибавка в скорости уходила в минус, за что юзеры и прозвали его «graphics decelerator». Особенно забавно было то, что более дорогая версия VX тормозила еще сильнее (из-за уменьшенных частот). Нормально шли лишь игрухи, специально оптимизированных под этот чип. Но таковых было немного, зато Direct3D уже стремительно набирал приверженцев среди разработчиков игр, как и OpenGL, популяризированный Quake, – его поддержки ViRGE не имел вообще.

Другая карта – Matrox Mystique – тормозами не страдала. Ее создатели просто решили, что если существующий технологический уровень не может вытянуть развитые графические функции, то не стоит вообще браться за их реализацию. В результате Mystique не имел поддержки ни мип-мэппинга, ни тумана, ни даже билинейной фильтрации. Вместо последней использовалась выборка ближайшего соседнего пикселя, выглядевшая не более красиво, чем в исполнении центрального процессора. Зато эта карта при своих обыденных частотах GPU и памяти в 66 и 100 МГц могла похвастаться очень неплохим быстродействием по сравнению с другими ранними 3D-акселераторами. Как и отличной и быстрой двухмерной графикой – у Matrox не могло быть по-другому. Разве что возможности по рефрешу и разрешениям были ограничены, но обладателей дисплеев того времени это вряд ли волновало. С драйверами тоже был полный порядок – Matrox сразу озаботилась поддержкой всех популярных операционных систем. Что еще было примечательно в этой карте, так это масса разъемов для апгрейда: при желании юзер мог расширить память до 8 Мбайт SGRAM или подключить дочернюю карту для декодирования видео MPEG-1 и AVI, а также ТВ-тюнер. Учитывая, что в то время эту карту нередко сочетали еще и с отдельным ускорителем Voodoo, смотрелось все хозяйство не менее внушительно, чем современные «многоголовые» конфигурации видеокарт.

Вот, наконец, в третий раз упомянуто знаменитое название 3Dfx Voodoo Graphics. В то время как экономные пользователи довольствовались уже рассмотренными устройствами, настоящие пацаны покупали Voodoo. И было из-за чего. За свою цену, существенно более высокую, чем у отстающих конкурентов, этот чипсет мог абсолютно все возможное и делал это весьма быстро. Помимо базовых графических фич вроде Z-буферизации и наложения текстур без фильтрации в наличии были быстрая билинейка и мип-мэппинг. А кроме того настоящие туман и прозрачность, анимированные текстуры и карты отражения. В запасе имелся даже антиалиасинг. Просто чтобы был.

Glide API

Как и все остальные, 3Dfx вместе с новой видеокартой пропихнула собственный API под названием Glide. Ему единственному из всех благодаря популярности железа удалось закрепиться среди входящих в силу универсальных стандартов Direct3D и OpenGL. Как раз от последнего и отталкивались программисты 3Dfx при создании собственного API, что отражено в его названии, но так, чтобы не прикопались обладатели торговой марки. Дело в том, что OpenGL – это очень большая библиотека, содержащая около 250 вызовов, из которых лишь ограниченная часть востребована играми – по крайней мере так было в то время. В 3Dfx отсекли все лишнее, а то, что осталось, стало возможно реализовать на низком уровне, прямо в том виде, с которым работает сама карта (между прочим, родство с OpenGL помогло 3Dfx приобщиться к успеху Quake и игр на его движке, используя специальный расширенный драйвер MiniGL). OpenGL, Direct3D и прочие универсальные API исповедуют другой подход, скрывая низкоуровневую кухню под дополнительным уровнем абстракций. С одной стороны, это позволяет API быть независимым от конкретного железа и облегчает жизнь разработчикам приложений, а с другой – уровень абстракций забирает некую часть системных ресурсов, что было критично в то время, да и сами универсальные API еще не вошли в пору зрелости, поэтому Glide в дополнение к своей простоте имел преимущество в скорости. Посему он был на коне вплоть до конца 1990-х годов, когда ускорители NVIDIA, работавшие со стандартными API, начали «прижимать» карты Voodoo. Тогда 3Dfx открыла исходники Glide, но было уже поздно. Ну а если бы кто-то вдруг поставил цель пустить его в массы, ему пришлось бы преодолеть то, ради чего данный API и создавался, – тесную интеграцию с железом Voodoo. Glide, к примеру, принципиально не имел поддержки 32-битного цвета.

RSS

Золотая середина «красных» товарищей зачастую вообще не имеет суффиксов. Но к ней относятся карточки под грифом GT, RX, GTO, Pro, XL. Причем индекс «Pro» раньше ставился на самые мощные видеокарты.





Пара вариаций карт на базе самого известного и распространенного трехмерного ускорителя первого поколения

Ясно, что над созданием Voodoo Graphics работали мощные специалисты, ибо он порвал конкурентов отнюдь не за счет частот. Они были даже меньше, чем у феноменально тормозного S3 ViRGE: всего-то 50 МГц у чипа и столько же – у памяти. Памяти этой было лишь 4 Мбайт EDO RAM, разделенных пополам на кадровый буфер и текстурную память. Между прочим, такой объем устанавливал потолок разрешения на уровне 800 x 600, а чаще всего – 640 x 480, т. к. дополнительный объем занимал Z-буфер. Что, впрочем, никого не обижало, ибо в больших разрешениях Voodoo начал бы серьезно тормозить. Кстати, текстурная память на некоторых конкретных картах была увеличена до 8 Мбайт.

Я не оговорился, назвав Voodoo чипсетом, ибо он на самом деле состоял из двух кристаллов: в одном содержался текстурный модуль, в другом – все остальное. То, что теперь умещается в одном камне, на плате Voodoo выглядело как два здоровых «кирпича». Возможность вывода двухмерной графики, как известно, у него отсутствовала, что было хорошо для обладателей приличных 2D-карт. Voodoo мог лишь пропускать через себя видеосигнал от видеокарты с помощью короткого соединительного кабеля, отчего качество картинки, конечно, страдало. Были и гибриды Voodoo с различными двухмерными чипами под названием Voodoo Rush. Их габариты давали прикурить современным топовым картам, а вот производительность была меньше, чем у отдельной Voodoo, т. к. у пропускной полосы памяти появлялся дополнительный потребитель в виде 2D-ускорителя. Также уже на материале Voodoo Graphics состоялась первая попытка объединить на одной печатной плате два GPU. Это была карта Obsidian 100SB от компании Quantum3D. Чипы, чередуясь, обрабатывали по половине экранных строк, что увеличивало производительность почти в два раза, а кроме того, общий удвоенный кадровый буфер чипсетов открывал радости разрешения 1024 x 768. Текстурная память, однако ж, не удваивалась, т. к. каждый GPU нуждался в своей копии текстур.

Тем временем компания NVIDIA, разочаровавшись в квадратах и кривых, решила влиться в мейнстрим с явным намерением его со временем возглавить. Поэтому было решено положить чертежи NV2 под сукно и новый объект коммерческих надежд – чип NV3 – делать с чистого листа. Основным приоритетом при разработке железа и драйверов назначили максимальную производительность в Direct3D, чего в конце концов и добились: NV3 действительно обходил в некоторых бенчмарках всех, и даже великий и могучий Voodoo Graphics. Хотя еще бы это было не так при его частотах в 100 МГц для чипа и памяти. Кроме того, память объемом в 4 Мбайт сидела на 128-битной шине, из-за чего эти видеокарты и получили половину своего названия – RIVA 128. Еще одним источником дополнительных fps и попугаев была встроенная схема Triangle Setup. По части графических возможностей NV3 вполне отвечал требованиям своего времени и умел все то же, что и Voodoo. Не хватало лишь трилинейной фильтрации, которая вскоре начала широко применяться. Что касается билинейки, то она на RIVA 128 получалась ощутимо более четкой, чем у основного конкурента, зато порождала шум на текстурах. Выбор между размытием и шумом оставался на вкус покупателя, и многие предпочитали второе.

Вы спросите, кому при таком обилии возможностей RIVA 128, да еще и за приемлемую цену, был нужен Voodoo? Увы, как оно часто бывает, картину испортили сырые и кривые драйверы.

NV3 был чипом с интегрированным 2D-ядром, не менее быстрым и качественным, чем у топовых 2D-карт того времени. 230-мегагерцевый RAMDAC позволял развернуться в разрешении аж до 1600 x 1200 при 75 герцах. В трехмерном режиме все было гораздо скромнее – всего лишь до 960 x 720 пикс., но и то больше, чем у Voodoo. Карты на NV3 выпускались в двух ипостасях: просто RIVA 128 и более поздняя RIVA 128 ZX с дополнительными четырьмя мегабайтами памяти. И та и другая среди первых карт на рынке обзавелись разъемом AGP 2X.

Итак, кому при таком обилии возможностей в одной карте, да еще и за приемлемую цену, был нужен устаревающий Voodoo? Увы, как оно часто бывает, картину испортили сырые драйверы. Во-первых, у программистов NVIDIA не получилось сразу сделать нормальный попиксельный мип-мэппинг, когда разрешение текстур меняется по мере приближения участка вне зависимости от геометрии, на которую они наложена. Вместо этого на RIVA 128 уровень детализации менялся от полигона к полигону, это было более быстро, но плохо выглядело на тогдашних угловатых моделях, когда четкая текстура на одном полигоне оказывалась в соседстве с размазней на другом. Кроме того, автоматическая генерация мип-карт на «Риве» работала с багами и приводила к проблемам в некоторых играх. Лишь со временем драйверы принесли попиксельный мип-мэппинг.

И лишь со временем у продуктов на базе RIVA 128 появилась добротная поддержка OpenGL. Но даже она не позволила ей ускорять движок Unreal: серьезные проблемы с OpenGL были уже в нем самом, а для работы в Direct3D «Риве» не хватало аппаратных возможностей. Кроме того, по популярности далеко впереди и того и другого API был Glide. Но это пока... UP

Продолжение следует...

Пока не появились они... XT, XT PE и XTX. Образован суффикс самых быстрых карт от ATI от английского слова «eXTreme». XT PE – это eXTreme Platinum Edition; так карты уже не называют – суффикс заменен на XTX.



Побит очередной рекорд

Корпорация IBM в очередной раз создала суперкомпьютер, бьющий все рекорды производительности. Компания закончила апгрейд машины BlueGene/L для Национальной лаборатории Ливермора имени Лоуренса (Lawrence Livermore National Laboratory), принадлежащей Департаменту энергетики США. Новая вычислительная машина способна функционировать со скоростью 478,2 терафлопса.

До последних модернизаций производительность BlueGene/L равнялась 280,6 терафлопса. Теперь этот суперкомпьютер занимает 104 серверные стойки – ведь в нем работает 2048 центральных процессоров IBM серии Power.

Вычислительная машина превосходит ближайшего конкурента более чем в два раза. Ведь мощность второго по производительности компьютера BlueGene/P – 167,3 терафлопса. Далее в хит-параде самых шустрых супермашин SGI Altix ICE 8200 (126,9 терафлопса), расположенный в Индии Hewlett-Packard Cluster Platform 3000 BL460c (117,9 терафлопса) и практически аналогичный аппарат, работающий на швейцарское правительство (102,8 терафлопса).

PS обновила CPU

Казуо Хираи (Kazuo Hirai), президент SCEI, подтвердил слухи о том, что вариант приставки PlayStation 3 с 40-гигабайтным жестким диском действительно построен на базе модифицированного процессора. В качестве CPU в нем используется Cell BE, выпущенный по 65-нанометровой технологии. Таким образом, становится понятным, почему эта консоль потребляет на 100 ватт меньше, чем старый вариант с 90-нанометровым чипом.

Кроме того, Хираи заявил, что в скором времени новыми камнями будут оборудованы и остальные PS 3.



Еще один Eee PC

Вокруг новой миниатюрной машины Eee PC 4G от ASUS поднялось так много шума, что компания решила в следующем году выпустить еще один вариант компьютера, 8G. Во-первых, он будет оборудован 8-гигабайтным SSD-накопителем, а во-вторых, вместо 7-дюймового дисплея в нем планируют использовать матрицу с диагональю 10". Точно неизвестно, каким будет разрешение экрана, однако логично предположить, что это будет 1024 x 600 точек.

В остальном машина ничем не будет отличаться от современной 4G.

TV Wonder 650 для «маков»

Корпорация AMD решила порадовать своим гибридным TV-тюнером ATI TV Wonder 650 Combo USB и пользователей компьютеров от Apple. Вообще, девайс присутствует на рынке уже больше месяца, однако адаптировать его для работы с «Макинтошами» инженеры AMD смогли только сейчас. В корпусе этого устройства, подключаемого через интерфейс USB, объединены аналоговый тюнер и цифровой приемник сигналов ATSC / HDTV. Стоит новинка $149, то есть немногим больше, нежели версия, выпущенная для PC.

Дальнобойный роутер

В продаже появилось загадочное устройство под названием Extreme Range Wi-Fi Router. Вернее, в самом устройстве ничего загадочного нет – это маршрутизатор Wi-Fi 802.11b / g, радиус действия которого равен 400 метрам, то есть превышает ограничения, сформулированные Федеральной комиссией по связи США (FCC). Главная же тайна заключается в том, что не совсем ясно, кто же создал это устройство.

На девайсе стоит логотип Bountiful, однако никакой информации об этой фирме не обнаружено.

HTC Touch с навигатором

HTC решила и далее расширять линейку коммуникаторов HTC Touch. Третье устройство, выпускаемое под этой торговой маркой, называется HTC Touch Cruise. Единственное его принципиальное отличие от HTC Touch Dual – встроенный GPS-модуль.

В качестве программного обеспечения для навигации в девайсе установлена система TomTom.

Аппарат оснащен центральным процессором Qualcomm 7200 и способен работать с сетями GSM, EDGE, UMTS и HSDPA. Стоимость девайса – около $900.

Процессоры AM3 совместимы с DDR3

В Сети появились предварительные схемы материнских плат, в которых используется процессорный разъем AM3. Этот сокет придет на смену AM2+ и ориентировочно будет официально представлен в первой половине 2008 года. Камни AM3 будут совместимы с современными наборами системной логики, так что первые матплаты с новым разъемом будут оборудованы северным мостом AMD RS780 и южным мостом AMD SB700, общающимися друг с другом через четыре линии PCI Express.

Платы будут иметь по 12 портов USB 2.0 и по 6 портов SATA II. В качестве аудиокодека на них будет использоваться AZALIA HD. Поскольку AMD интегрирует контроллеры памяти непосредственно в CPU, платы будут поддерживать память типа DDR3. По предварительным данным, на матерях будет установлено по четыре слота под DIMM-модули DDR3, общающиеся с процессором по 128-битной шине.

Надо сказать, ранее AMD не сообщала о том, что камни Phenom или процессоры семейства Barcelona будут поддерживать DDR3. Предполагалось, что впервые новый тип памяти будет использоваться 45-нанометровыми CPU, которые появятся только в следующем году.



RSS Источники новостей: news.com.com, news.yahoo.com, www.amd.com, www.chilehardware.com, www.dailytech.com, www.digitimes.com, www.hkepc.com и www.laptoplogic.com.

Размером с кредитку



Creative выпустила очередной медиаплеер из серии ZEN. По словам компании, размер устройства не превышает габаритов стандартной кредитной карточки (55 x 83 x 12 мм), при этом плеер оборудован 2,5-дюймовым дисплеем.

Кроме того, это первый девайс компании Creative, способный помимо стандартных MP3 и WMA проигрывать музыку и в формате AAC. Объем накопителя аппарата равен 4, 8 или 16 Гбайт, при этом в нем предусмотрен слот для подключения SD- и MMC-карт, что позволит еще больше увеличить размер его памяти.

Альтернатива Turbo Memory

Фирма SanDisk представила новый девайс для хранения данных под названием Vaulter Disk. Устройство интересно тем, что, являясь по сути SSD-накопителем, не заменяет стандартный HDD, а работает в паре с ним. Vaulter Disk в сущности представляет собой PCI Express-модуль для хранения данных, к которым система обращается чаще всего.

Таким образом, на самом деле он выполняет те же задачи, что и технология Turbo Memory от Intel. В начале 2008 года SanDisk планирует начать поставки девайсов Vaulter Disk OEM-производителям.

Трубами по камню

Фирма Floston начала продавать очередную систему охлаждения процессора – CYCLONE Direct Heat pipe Contact. Ее тепловые трубки контактируют непосредственно с CPU, что, по мнению создателей кулера, позволит охлаждать камень эффективнее. Устройство универсально – оно подходит к процессорным разъемам LGA 775, AM2, 754, 939 и 940. При этом уровень шума составляет от 16 до 27 дБ(А) в зависимости от скорости вращения вентилятора, которая корректируется при помощи специального регулятора оборотов.

Универсальная связь



Компания Sony Ericsson начала выпуск USB-модулей беспроводной связи, поддерживающих сети HSDPA / UMTS с частотами 850, 1900 и 2100 МГц и сети EDGE / GPRS с частотами 850, 900, 1800 и 1900 МГц. Кроме того, в девайс встроены чипы памяти общей емкостью 128 Мбайт. На этом пространстве хранятся драйверы и программное обеспечение, необходимое для успешной работы с устройством. Само собой, предназначены модули в первую очередь для владельцев мобильных компьютеров.



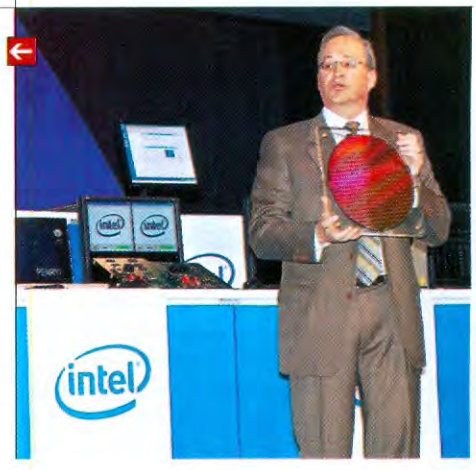
P-791R обновил прошивку

Фирма ZyXEL начала продавать новый маршрутизатор P-791R v2 версии SHDSL.bis. Собственно, конструктивно устройство ничем не отличается от оригинального Prestige-791R, однако за счет поддержки стандарта SHDSL.bis оно поможет обеспечить повышенную скорость передачи данных. Ориентировочная стоимость девайса – $320. Разумеется, в домашних условиях он вряд ли пригодится, однако администраторы, столкнувшиеся с проблемой организации «моста» между двумя филиалами фирмы, могут счесть его полезным.

Новый скорпион от WD

Western Digital выпустила 2,5-дюймовый жесткий диск для мобильных компьютеров. Емкость нового винчестера из серии WD Scorpio – 320 Гбайт. Он оборудован интерфейсом Serial ATA. Компания позиционирует это устройство как самый емкий в мире накопитель данного форм-фактора. В девайсе применена технология WhisperDrive, позволяющая снизить издаваемый при работе шум. Кроме того, в нем реализована функция IntelliSeek, дающая возможность уменьшить уровень энергопотребления, шума и вибрации.

Вышел долгожданный Penryn



Наконец-то корпорация Intel представила новую процессорную архитектуру Penryn. Хотя, конечно, на самом деле это просто изрядно переработанная и дополненная архитектура десктоповых CPU Conroe. Принципиальное отличие новинки – изменение технологии производства. Если раньше камни изготавливались по 65-нанометровому техпроцессу, то теперь компания переходит на 45-нанометровый.

Разумеется, это не все отличия – у новых процессоров также увеличен объем кэш-памяти второго уровня и добавлен набор инструкций SSE4. Последняя модернизация теоретически позволяет чипу гораздо быстрее выполнять вычисления в ряде случаев (к примеру, при рендеринге). Хотя, разумеется, софта, который позволил бы использовать новые функции, еще нет и появится он в лучшем случае в начале следующего года.

Всего компания представила 16 новых процессоров, причем 15 из них являются серверными камнями из серии Xeon стоимостью от $177 до $1279. Единственный чип для десктопов – это Intel Core 2 Extreme QX9650. Как и все CPU, выходящие в серии Extreme, на момент выпуска он будет стоить $999.

Sony объявила об окончании работы над очередной прошивкой для PlayStation 3. В числе новых функций – возможность удаленного управления консолью при помощи PSP. Кроме того, владельцы PS 3 смогут конструировать темы для главного меню приставки.

Утилита
Driver Magician V3.27

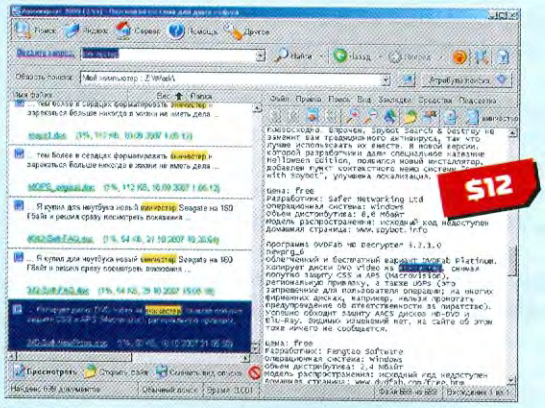
Незаменимая вещь для владельцев ноутбуков: эта софтина позволяет создавать резервные копии всех драйверов, установленных в системе. Она умеет определять неизвестные устройства, следить за обновлениями «дров», функционирует под всеми мыслимыми версиями Windows. Разработчики немного изменили интерфейс и добавили в новую сборку поддержку еще 30 тысяч (!) различных девайсов.



- **Разработчик:** GoldSolution Software, Inc.
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.drivermagician.com

Поисковик «Архивариус 3000» v3.94

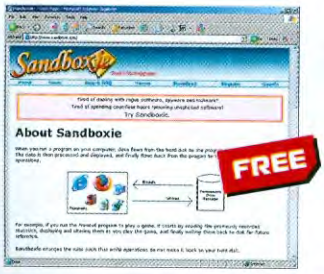
Обновилась одна из лучших программ для поиска информации на жестких дисках вашего компьютера, сменных носителях (включая диски CD и DVD, а также флэшки) и в локальной сети. «Архивариус 3000» автоматически использует все грамматические формы слова и обеспечивает смысловой поиск на 18 языках, в том числе русском, английском, украинском и белорусском. Софтина понимает множество форматов (файлы TXT, HTML, документы MS Office, отчеты системы «1С:Бухгалтерия» и т. д.), умеет искать в файловых архивах, почтовых базах MS Outlook, MS Outlook Express, The Bat!, Thunderbird, нормально работает с Unicode. Наверное, не хватит никакого места, чтобы перечислить все возможности программы. Ей-богу, 12 «зеленых» за все это богатство – не слишком дорого. В новой версии появилась поддержка еще дюжины экзотических файловых архивов (возможно, именно этого кому-то не хватало для полного счастья).



- **Разработчик:** Likasoft
- **ОС:** Windows
- **Объем дистрибутива:** 3,58 Мбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.likasoft.com

Программа
Sandboxie 3.20

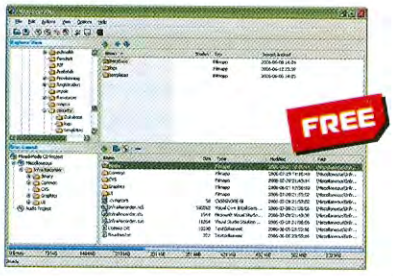
С помощью этой «песочницы» вы получаете возможность запускать программы в своем собственном окружении, так что они не смогут навредить системе. После завершения работы подопытной софтины все следы ее деятельности будут удалены. Большая часть кода была переписана заново, добавлены новые фичи – например, теперь Sandboxie может запретить слишком резвой программе выход в интернет.



- **Разработчик:** Ronen Tzur
- **ОС:** Windows
- **Объем дистрибутива:** 309 Кбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.sandboxie.com

Утилита
InfraRecorder 0.44

С помощью этой свободно распространяемой программы можно записать практически любой диск. Она позволяет создавать образы дисков и прожигать их на болванки, копировать диски, поддерживает файловые системы ISO и UDF. Список изменений большой. Отметим только одно усовершенствование: теперь InfraRecorder может копировать диски без создания файла-образа, используя единственный привод.



- **Разработчик:** Christian Kindahl
- **ОС:** Windows
- **Объем дистрибутива:** 3,33 Мбайт
- **Модель распространения:** OpenSource
- **Домашняя страница:** infrarecorder.sourceforge.net

Эмулятор PCSX2
for Windows 0.9.4

Если сломалась ваша старая Sony PlayStation 2, это еще не повод впадать в уныние. Запустить любимые игрушки можно и в «Винде» – поможет бесплатная программа PCSX2. На современных машинах производительность эмулятора уже довольно приличная, и теперь программисты добавляют новые функции. Например, в этом релизе появились поддержка чтения двуслойных DVD и возможность сетевой игры.



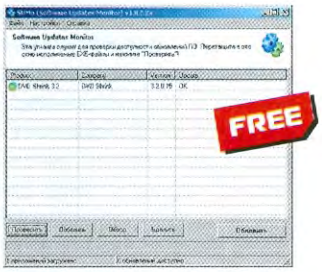
- **Разработчик:** PCSX2 Team
- **ОС:** Windows
- **Объем дистрибутива:** 6,67 Мбайт
- **Модель распространения:** OpenSource
- **Домашняя страница:** www.pcsx2.net

RSS

Доступна новая сборка бесплатной утилиты Partition Find & Mount v2.3, предназначенной для восстановления удаленных разделов жестких дисков. Прямая ссылка на загрузку: findandmount.com/fnmsetup.exe.

Программа **SUMo** v.1.0.1.23

Software Update Monitor – так расшифровывается название этой софтины. Единственное ее предназначение в том, чтобы следить за появлением новых версий установленных в системе приложений. В отличие от всякого слишком умного софта, SUMo поперед батьки никуда не лезет, а просит вручную указать, какие программы надо отслеживать. Она умеет работать через HTTP-proxy и неплохо русифицирована.



- **Разработчик:** KC Softwares
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.kcsoftwares.com

Виртуальный десктоп **VirtuaWin 3.2**

Виртуальные десктопы пришли из мира Unix – почти у всех оконных менеджеров в подобных системах есть эта фича. В «Винде» тоже можно организовать нечто похожее благодаря VirtuaWin. На одном виртуальном десктопе вы можете, например, запустить браузер, а потом переключиться на второй, и он будет девственно чист. В новой версии программы число виртуальных рабочих столов увеличено до 20.



- **Разработчик:** Johan Piculell
- **Объем дистрибутива:** 383 Кбайт
- **Модель распространения:** OpenSource
- **Домашняя страница:** virtuawin.sourceforge.net

Менеджер библиографий Jabref 2.3

Эта кроссплатформенная разработка сильно упростит жизнь студентам и всем тем, кому много приходится работать с первоисточниками. Jabref позволяет хранить выходные данные публикаций, создавать перекрестные ссылки, осуществлять быстрый поиск, выборку и т. д. Библиографии можно экспортировать в файлы форматов HTML, DOC и некоторые другие. Всем хороша программа, только русификации нет.



- **Разработчик:** Jabref team
- **ОС:** Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X
- **Модель распространения:** OpenSource
- **Домашняя страница:** jabref.sourceforge.net

Обновления программ за неделю

Утилита DVD Backup Xpress 3.0.0.0

- **www.dvdbackupxpress.com**

Программа проста как три копейки. Она позволяет буквально двумя кликами мыши делать резервные копии любых дивидюков (включая DVD-Video, защищенные от этого самого копирования). Софтина бесплатная – это плюс, но никаких настроек нет, и это минус.

Утилита MediaInfo Lite 0.7.5.4

- **www.codecguide.com/download_other.htm**

Эта крохотуля выдаст вам подробнейшую информацию о любом медиафайле: формат аудио и видео, версию кодека, размер кадра, число каналов, битрейт и многое другое. Что интересно, у MediaInfo Lite вообще нет никакого интерфейса, а все данные о выбранном файле софтина показывает в обычном виндовом «Блокноте».

Вьюер Xpdf 3.02pl2

- **www.foolabs.com/xpdf/**

Вышла очередная сборка бесплатного просмотрщика документов PDF, работающего во всех распространенных операционных системах. В составе пакета есть несколько весьма полезных утилит – например, для «выдирания» из PDF-файла текста или картинок.

Программа myFairTunes v.7.5.0

- **www.hymn-project.org**

Обновилась бесплатная утилитка для снятия DRM-защиты с файлов iTunes, что позволяет проигрывать их на любых плеерах, а не только на аппаратах производства компании Apple. myFairTunes требует для работы Microsoft .NET Framework 2.0 (который и так у большинства установлен), а также библиотеки Visual C++ (которые придется качать отдельно).

Сканер Prevx CSI

- **www.prevx.com**

Когда нужно по-быстрому проверить компьютер на наличие вирусов и троянов, поможет эта небольшая софтина. Главным ее достоинством, помимо обновления базы через Сеть, является высокая скорость работы. К тому же она не требует установки и распространяется в виде одного исполняемого файла, что позволяет все время носить ее с собой на флэшке.

Программа UltraVNC v.1.0.4 RC5

- **www.uvnc.com**

С помощью этой свободно распространяемой программы для удаленного управления компьютером вы можете полноценно работать на удаленной машине со своего ПК. UltraVNC использует для подключения протокол TCP/IP, в ней есть встроенный модуль для передачи файлов, поддержка Active Directory, горячие клавиши и многое другое. В новой сборке улучшена работа с Windows Vista.

Установщик Nullsoft Install System 2.32

- **nsis.sourceforge.net**

Если вам вдруг потребовалось сделать инсталлятор для своей софтины, поможет эта небольшая, но мощная программа с открытым исходным кодом. В ее плюсы можно занести совместимость со всеми версиями Windows, малый размер создаваемого инсталляционного модуля, несколько методов компрессии, встроенный скриптовый язык и возможность создания локализованных пакетов установки (поддерживается 40 языков).

Обновился до версии v.3.1.8.0 популярный интернет-пейджер Trillian, поддерживающий протоколы AIM, ICQ, MSN, Yahoo! Messenger и IRC. Загрузить программу можно по этой ссылке: www.ceruleanstudios.com/trillian-v3.1.exe.

Тотальный download

Убеждать читателей в необходимости использования онлайновых сервисов по хранению файлов не буду, потому что не люблю громкие и голословные заявления. Просто приведу конкретный пример из собственного опыта проживания в Сети.

Realaria
ariets1526@rambler.ru
Mood: позитивное
Music: Manowar



Вот и закончилась беззаботная пора школьного детства, и очутился ваш покорный слуга в одном из университетов. Студенческая жизнь – по определению тотальный обмен готовыми решениями, например рефератами, музыкой, клипами... Но возникает один вопрос: а как же поделиться, например, альбомом любимой группы, если ни один почтовый сервер не пропускает письмецо размером в десятки мегабайт? Да и расшаривать файлы в районной сетке не имеет смысла – товарищ-то, жаждущий новых музыкальных впечатлений, находится на противоположной окраине нашей великой столицы, а то и за ее пределами (прошу обратить внимание надзорных органов, что позиция редакции может не совпадать с мнением авторов. Мы осуждаем пиратство в любом его виде, однако сам обмен файлами в общем случае не является нарушением закона (смайл). – Прим. ред.).

Можно поглумиться над собственным ламерством, закатать несчастные треки на флэшку или CD и отправить их другу по почте. В качестве первоапрельской бандероли сойдет (смайл). Не воспрещается делиться файлами через ICQ, особенно если вы ностальгируете по диалапу, потере времени и трафика при обрыве связи. Некоторые особо продвинутые создают персональный сайт и выкладывают на него по первой просьбе необходимые материалы, однако большие файлы ни один бесплатный хостинг размещать не позволит.

Необычайно удобными для повседневного использования с точки зрения экономии времени, нервов и средств являются онлайновые сервисы хранения файлов. В силу своей специфики они, как правило, очень надежны, всегда доступны и просты в обращении. А если вы вдруг и наткнулись на какой-то мудреный и тормозной сайт, то проще поискать другой – благо, аналогов широко известного RapidShare.com великое множество (см. врезку на стр. 39). Только, несмотря на относительно простую процедуру закачки файлов, любителя халявы поджидают засады. Поэтому попробую убедить вас в полезности специализированного софта.

Лень человеческая, господа, ублажается техническим прогрессом со страшной силой. Именно поэтому, получая ссылку не на вожделенный файл, а на страничку, привередливый юзер начинает строить недовольную мину, понимая, что для начала закачки ему нужно будет совершить некие телодвижения. Во-первых, его обязательно начнут убеждать в пользе платного аккаунта на сервере. Во-вторых, даже нажав на кнопку Free (бесплатная загрузка файла), незадачливый охотник за новым контентом некоторое время будет вынужден тупо пялиться в экран, разглядывая секундомер обратного отсчета. Ну а в-третьих, выждав положенные каждому гостю минуты, пользователю нужно будет ввести некий контрольный код (обычно четыре-пять символов, изображенные на картинке, – это защита от роботов). И только после всех этих плясок начнется скачка вожделенного файла. Происходит сия процедура, как правило, с сильно урезанной скоростью. Хотите полного счастья – оплачивайте премиум-аккаунт. Но есть и бесплатный способ исключить всю эту мышиную возню – нужно воспользоваться специальным менеджером закачек, поддерживающим работу с большинством популярных серверов. В идеале работа с такими программами выглядит так: вы получаете от человека ссылку, копируете ее в строку ввода, нажимаете кнопочку и через некоторое время обнаруживаете требуемый файл на своем жестком диске.

Universal Share Downloader

Так уж сложилось, что начинают анализ специализированного софта, как правило, с наиболее популярных приложений. Незачем отходить от традиции – встречайте Universal Share Downloader.

На официальном сайте (который зарегистрирован и хостится в городе-герое Москве) сам дистрибутив отсутствует – он удален по «определенным причи-

RSS

«Файлообменником (англ. – One-Click Hosting) называется сервис, предоставляющий место пользователю под его файлы и круглосуточный доступ к ним, как правило по протоколу HTTP. Такой сервис позволяет удобно «меняться» файлами» (ru.wikipedia.org).

нам». Ладненько. Поисковик в помощь – находим заветный архив (скачать его можно, например, по этой ссылке: soft.oszone.net/files_soft/USDownloader134.zip). Просто распаковываем его и запускаем экзешник. Интерфейс софтины типичен для менеджеров закачек: сверху – ряд управляющих кнопок, справа – информация о скачиваемом файле. Программа имеет отличный русскоязычный интерфейс (что совсем неудивительно, автор – наш соотечественник). Основные пункты меню – «Добавить ссылку», «Старт», «Слежение за буфером обмена». В настройках все привычно и понятно: параметры соединения по протоколам HTTP и FTP, адреса прокси-серверов, интеграция в браузер. Есть возможность указать программе, сколько раз и с какими интервалами она должна грузить несчастный сервер запросами, пробивая дорогу к файлу. Также в наличии планировщик заданий, который позволяет назначить строго определенное время для загрузки по конкретной ссылке. Может, кому-то оно надо, а мне лично – нет. Помимо всего прочего, Universal Share Downloader пишет подробный отчет (лог) обо всех произошедших событиях. Софтина сворачивается в системный трей, по наведению указателя мышки отображает список закачек, а по правому клику мышки через контекстное меню позволяет добавить задание, ограничить скорость или перейти к настройкам.

Посмотрим, насколько она автоматизирована. Ради чистоты эксперимента я залил тестовый файл размером 13 мегабайт на сервер www.depositfiles.com – дабы исключить битые ссылки и прочие неожиданности. Не прошло и 70 секунд (специально считал), как я получил на него ссылку, скопировал в буфер, и тут произошло «чудо» – программа ее перехватила и поставила на загрузку, правда, успехом эта операция не увенчалась, и процесс был прерван насильственно. Не резолвит она мой IP, видите ли, хотя Universal Share Downloader честно написал об этом в своем логе – и на том спасибо. Бился я долго, наконец решил проверить соединение и обнаружил, что «слетела зарубежка» (нет связи с хостами, находящимися за пределами России). Подумалось, что это, наверное, очередная акция провайдера, а может, программа магическим образом повлияла на работоспособность сети... Но на следующий день инет поднял неизвестный благодетель, перезагрузивший свич на чердаке.

Тут надо отметить, что внешний айпишник у меня тот же самый, что и у десятков пользователей местной LAN (т. е. адрес на самом деле «серый», а выход в инет осуществляется через NAT). А за прямой адрес провайдер с вальяжной ухмылкой требует особую плату. Что ж, когда люди (провайдер) отвернулись, а железо (мозг) перегрелось, сама собой всплыла спасительная идейка – эмулировать динамический IP или попробовать сменить внешний адрес. Призвал я закадычного друга доморощенных шпионов и любителей поругаться с властями – Steganos Internet Anonym VPN.

С динамикой дело не заладилось – программка каждую секунду переключалась на новый прокси, не оставляя несчастному браузеру даже малого шанса загрузить хоть какую-нибудь страницу – что уж тут говорить про закачку файла! Спас меня турецкий прокси-сервер, который хоть и тормозил, но все-таки работал. После вбивания его адреса в настройках Universal Share Downloader и установки библиотек OpenSSL (она требуется для закачки с RapidShare, www.slproweb.com/products/Win32OpenSSL.html) я смог слить какую-то песенку, выложенную на «Рапиде».

Опишу сей процесс подробнее. Нам требуется запустить софтину, скопировать интересующую ссылку в «виндовый» буфер обмена, а далее программа сама перехватит закачку и предложит ввести контрольный код. Справедливости ради отмечу, что зловредный обратный отсчет перед началом загрузки никуда не делся, разве что ждать предлагается меньше минуты, а не пару часов, которыми грозило файлохранилище ранее. Во время закачки в трее заполняется цветом маленькая полоска и показывается объем загруженного файла в процентах, а когда процесс завершен, программа рапортует об этом всплывающим сообщением в углу ди-

Храни и делись

Для пользователей, не очень хорошо знакомых с сервисами обмена файлами, выбор одного из них – задачка не из легких. Но раз уж довелось мне облазить несколько десятков различных хранилищ, готов немного поведать о своих мытарствах.

Начнем с www.bestsharing.com: максимально допустимый размер файла – 125 Мбайт. Средненько, но, в общем, не так и плохо. Заинтересовал меня этот сайт одной фичей – возможностью одновременной загрузки трех файлов. Правда, закачивается информация все равно в один поток, а скорость снижается до 50 Кбайт/с. Незачет.

Поначалу приглянулся мне www.files.to – лимит 200 Мбайт, количество загрузок с одного IP не ограничено. Что ж, проверим ресурс на расторопность: аплоад в среднем 150 Кбайт/с, даунлоад – 83 Кбайт/с. Слабенько, переходим к следующему.

Сервис www.mediafire.com – тормоз во всех смыслах, да и предельный размер файла в 100 Мбайт как-то не впечатляет. То же самое можно сказать и о www.icefile.com.

Далее у нас идет сервис www.quicksharing.com – хм... файл весом 500 Мбайт допущен к заливке. Забавно, но закачиваться он не захотел, ну хоть ты тресни! Однако советую уважаемым читателям попробовать ресурс в деле – я своему соединению не особенно доверяю.

Ладно, заглянем опять к немцам: www.turboshare.de – всего-то 80 Мбайт на один файл, да и с загрузкой каких-то несчастных восьми «метров» музыки сервер не справился. Правда, встречались мне сайты, ограничивающие широкого душой и богатого контентом юзера аж до 30 Мбайт. Ужас какой!



А вот занятный ресурс www.depositfiles.com (к слову, прекрасно русифицированный) предлагает пройти процедуру бесплатной регистрации. Не поленитесь, сделайте это, и предельный размер заливаемого файла вырастет до 300 Мбайт. 130 Кбайт/с – скорость сливания, 100 секунд томительного ожидания, ввел неверный контрольный код – подожди еще столько же...

В общем, www.rapidshare.com по своим ТТХ впереди планеты всей. А с учетом описанных выше ухищрений по борьбе с лимитами и наличия удобной фирменной утилитки RapidUploader пользоваться этим сервисом вполне можно и даже нужно.

Файлообменники зарабатывают двумя способами: показом рекламы (в течение некоторого времени пользователю демонстрируются рекламные материалы, и только потом отдается файл), а также продажей премиум-аккаунтов, в которых раздражающей рекламной паузы нет.

сплея. Похвальная забота о пользователе.

На следующий день я решил еще немного поэкспериментировать и потер ко всем чертям настройки прокси в Universal Share Downloader. Невероятно, но былые глюки себя никак не проявили – слава Турции (смайл)!

Так что же получает конечный юзверь, установив эту программу? А получает он бесплатный инструмент с приятным интерфейсом, который умеет загружать файлы с большинства популярных онлайновых хранилищ (их поддержка реализована в виде подключаемых модулей, в комплекте с Universal Share Downloader идут около двадцати таких плагинов). Софтина мгновенно перехватывает линки и позволяет сливать файлы заметно быстрее, чем при использовании веб-интерфейса. На сайте www.dimonius.ru автор регулярно выкладывает новости, можно даже пообщаться с ним по «аське». Я удостоился ответа и получил обстоятельный совет по решению одной своей проблемы.



- **Программа:** Universal Share Downloader v1.3.4.6
- **Тип:** менеджер закачек
- **Разработчик:** Dimonius
- **ОС:** Windows
- **Объем дистрибутива:** 5 Мбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.dimonius.ru

RapGet

Для начала перечислю возможности новой жертвы. Программа поддерживает загрузку аж с 67 файловых хранилищ, бесплатна, может качать с нескольких серверов одновременно, переведена на 47 (!) языков и весит совсем мало – всего-то 200 Кбайт с хвостиком. Все эти достоинства не оставляли софтине ни малейшего шанса избежать нашего теста. Установки RapGet не требует, но для нормальной работы с «Рапидой» опять-таки нужна библиотека OpenSSL.

Интерфейс проги аскетичный, но интуитивно понятный и вполне удобный – разве что довольно крупные иконки в виде листа бумаги со стрелочками и квадратиками поначалу ввели меня в ступор (однако проблема решается просто – при наведении курсора мышки на кнопку всплывает подсказка). В правой части окна программы выводится исчерпывающая информация о скачиваемом файле, скорости, количестве ошибок, загруженных и активных линках. Пробежался я по настройкам: тут и интеграция в браузер, и планировщик, и логин / пароль премиум-аккаунта ввести можно... Короче, RapGet предоставляет нам те же возможности, что и Universal Share Downloader (кроме разве настройки FTP-proxy, параметров тайм-аута и некоторых фич, которые напрямую не относятся к самому процессу загрузки файлов).

В случае сбоя RapGet радует глаз содержательным сообщением «Ошибка» – некритично, но явно в минус. Зато число одновременных закачек крохотуля позволяет указать для каждого конкретного сервера. Благодать... Следит за буфером обмена софтина крайне зорко, разве что по умолчанию требуется нажать кнопку «Добавить из буфера обмена». Но это вопрос настройки, не более того. Кстати, RapGet ведет подробнейший лог всех событий.

В каждый момент времени серверы загружены по-разному, а мое подключение к Сети стабильностью не отличается, так что за чистоту эксперимента ручаться не могу. Тем не менее Universal Share Downloader все-таки выиграл у RapGet пару десятков килобайт в секунду.

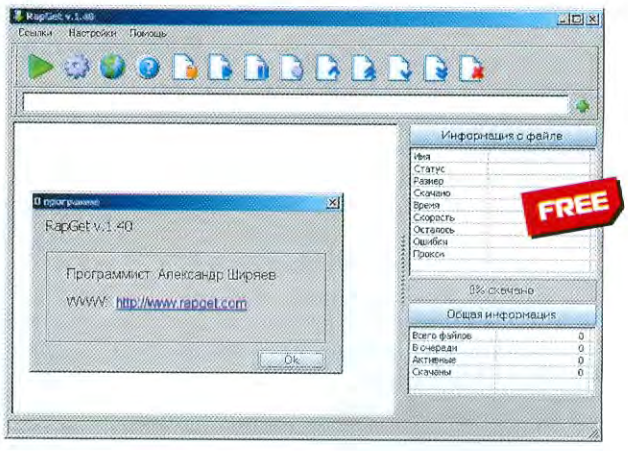
Итак, сделаем вывод. RapGet – легкая бесплатная программка, позволяющая без особых проблем скачивать файлы с нескольких серверов одновременно. В плане разнообразия настроек и (предположительно) скорости скачивания она немного уступает классике, но у нее есть и достоинства – например, она поддерживает втрое большее количество сервисов, нежели Universal Share Downloader.

Почему я рассмотрел всего две программы? А потому, что нет никакого смысла рассказывать об узкоспециализированных утилитах, предназначенных для загрузки файлов только с какого-то одного сервиса.

Маленькие хитрости

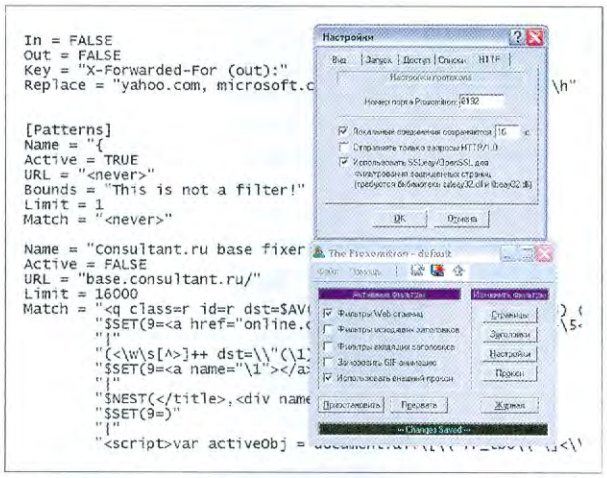
Вряд ли кто-то откажется от быстрой и бесплатной закачки файлов. Но, увы, на всех быстрых серверах, как правило, есть платные аккаунты, а халявщикам либо зажимают скорость, либо заставляют их томиться в ожидании начала скачки (а то еще и ограничивают количество загрузок с одного адреса в определенный промежуток времени).

Можно, конечно, пользоваться тормозными файловыми хранилищами, но это не выход. Так что попробуем перехитрить знаменитую «Рапиду». Метод проб и ошибок отвергнем сразу, ибо, если вспомнить классику советского кинематографа, «все уже украдено до нас». Итак, способ первый, очень примитивный и потому навевающий тоску. Открываем браузер (желательно IE), копируем ссылку в адресную строку, жмем кнопку «Перейти» и делаем все, что от нас просят, скачиваем файл, но ни в коем случае не закрываем окно



- **Программа:** RapGet v.1.40
- **Тип:** менеджер закачек
- **Разработчик:** Александр Ширяев
- **ОС:** Windows
- **Объем дистрибутива:** 264 Кбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.rapget.com

PS: «Владелец RapidShare, немецкая компания RapidShare AG, заявляет, что их файлообменник является наибольшим в мире, его массив жестких дисков имеет суммарную емкость 4 Пбайт, а каналы – пропускную способность 170 Гбит/с» (ru.wikipedia.org).



Небольшая программка Proxomitron очень полезна для борьбы со счетчиком сервиса RapidShare

браузера, а вводим новый линк – и не придется ждать полчаса перед началом загрузки. Минусы данного метода: во-первых, все равно нельзя качать несколько файлов одновременно с одного айпишника, а во-вторых, мы ведь с вами желаем минимального участия в процессе, не правда ли?

Теперь наша задача куда сложнее: требуется обойти не только лимит на скачивание, но и обдурить зловредный счетчик ожидания «Рапиды». Путем многочасового вкуривания различных форумов удалось отыскать среди тонн мусора и немного полезной информации. Итак, если у вас внешний динамический адрес, удаляйте ко всем чертям кукисы и создайте BAT-файл такого содержания:

```
@echo off
ipconfig /flushdns
ipconfig /release
ipconfig /renew
exit.
```

Комментировать тут особо нечего, а желающим во всем разобраться советую почитать встроенную справку команды `ipconfig`. К сожалению, этот способ не работает в двух случаях: если у вас внешний статический айпишник или «серый» адрес во внутренней сетке (хуже и придумать трудно). Тогда вам придется искать халявный прокси-сервер. Что же касается счетчика, то обнулять его в одном прочитанном мною руководстве «рапиднутого кулхацкера» предлагается при помощи ввода в адресной строке браузера команд типа `javascript:c()`, `javascript:c(countdown = 0)` или немного посложнее – `javascript: for (i=0; i<30; i++) { c(); }`. Выглядит это очень привлекательно, но я (горе мне и позор) так и не смог победить зловредный таймер. Ну не получилось, каюсь. Призываю уважаемых читателей опробовать в деле данный способ.

А сам расскажу о более простом и дружественном варианте, обнаруженном на одном из сетевых форумов. Нам ведь надо все автоматизировать, правда? Увы, но без вспомогательной программы не обойтись.

Итак, скачиваем утилиту Proxomitron (www.proxomitron.ru). Изначально она создавалась для блокировки баннеров, рекламы, всплывающих окон и т. д., но прекрасно подходит и для борьбы с упрямыми немцами (если кто еще не в курсе, то компания RapidShare AG немецкая, но зарегистрирована в соседней Швейцарии). После установки софтины идем в программную директорию, находим конфигурационный файл default.cfg и открываем его с помощью великого и могучего «Блокнота». Много непонятного текста, не правда ли? Но вникать в его смысл не придется – и без того натерпелись, так что просто ищем раздел Patterns и добавляем в него такие волшебные строки:

```
Name = "Kill RAPIDSHARE timer"
Active = TRUE
URL = "rapidshare.*"
Limit = 256
Match = "</body>"
Replace = "<script type="text/javascript">for (i=0; i<30; i++) { c(); }</script></body>"
```

или:

```
Name = "Rapidshare countdown fix"
Active = TRUE
URL = "rapidshare.*"
Limit = 256
Match = "var (\w)\1 = [#30-99]"
Replace = "var \1 = 0".
```

Ну вот, теперь сохраняем внесенные изменения и перезапускаем программу. Тяжек наш путь, но цель прекрасна – с этого момента услужливая софтина будет самостоятельно убивать надоедливый счетчик RapidShare. Кто-то, наверное, недовольно фыркнет: «Ну вот, кроме менеджера закачек еще одна ерунда теперь в трее висит!» Это, конечно, отчасти справедливый упрек, однако за комфорт приходится платить – либо деньгами за премиум-аккаунт, либо временем на настройку программ и свободным местом на «Панели задач». UP

На всех быстрых серверах есть платные аккаунты, а халявщикам либо зажимают скорость, либо заставляют их томиться в ожидании начала скачки.



Есть сервисы, позволяющие бесплатно скачивать файлы с RapidShare без стандартных ограничений. Например, это www.2r2.ru и www.rapidshare.in.ua, которые сначала сливают на свой сервер файл с «Рапиды», а потом отдают его всем желающим.

Как стать крутым разработчиком

Эрик Раддер – старший вице-президент по технической стратегии Microsoft. Человек интересный, незаурядный и весьма компетентный. Г-н Раддер не просто топ-менеджер компании, он – один из немногих, кто регулярно общается с Биллом Гейтсом.



Remo
r@upweek.ru
Mood: оптимистичное
Music: Enigma

Между прочим, именно Эрик Раддер во многом определяет, в каком направлении будут развиваться продукты Microsoft, какие новые идеи будут в них реализованы. Поэтому неудивительно, что на предложение взять у него интервью я откликнулся сразу.

Через несколько лет вся мировая инфраструктура будет контролироваться компьютерными системами произвольной сложности. Как изменится роль программистов в мире, где от качества программного обеспечения зависит жизнеобеспечение общества?

Эрик Раддер (Э.Р.): Это серьезный вопрос (смеется). Я полагаю, он затрагивает сразу несколько тем. Думаю, в прошлом информатика была наукой в себе, но сейчас для любых исследований нужна компьютерная база. Будь то научные работы по генетике, биологии, физике или геологии – многое в них становится возможным только благодаря вычислительной технике, теории информации. Конечно, необходимы специализированные научные знания. Но сегодня заниматься наукой, например физикой, не зная компьютер, намного сложнее, чем, скажем, 20 лет назад.

Специалисты по информатике – это в первую очередь разработчики софта. Но я считаю, что все мы (или, по крайней мере, большинство из нас), не являясь чистыми программистами, в какой-то мере являемся девелоперами. В том смысле, что когда ученые занимаются, например, исследованиями ДНК, в процессе их изысканий создается огромное количество сопутствующего программного обеспечения...

Вторая тема – усложнение аппаратного обеспечения. Компьютерных систем очень много, они взаимодействуют друг с другом, и объединить их, научить совместной работе – это относительно новая и довольно непростая задача. Я думаю, единственный способ справиться с усложнением инфраструктуры и понять этот процесс – это попытаться его как-то упростить. Возможно, система в целом слишком сложна – так вот, я полагаю, что настоящая задача заключается в том, чтобы взять эту систему и представить в виде простых и понятных составляющих. Ведь каждый раз, когда мы сталкиваемся с проблемой, которая производит впечатление слишком большой и неразрешимой, мы пытаемся разбить ее на более мелкие части и справиться с ними по отдельности.



Какие бы советы вы могли дать менеджеру, который руководит группой разработчиков ПО, но сам не обладает навыками программирования?

Каким образом можно определять качество работы и адекватность действий его подчиненных?

Э.Р.: Я не уверен, что эта область чем-то отличаются от других. Есть, например, множество тренеров, которые сами не являются выдающимися спортсменами, но успешно готовят футболистов, и их подопечные добиваются превосходных результатов. Точно так же многие руководят инженерами и учеными, не являясь техническими специалистами в той или иной области.

Вообще, те качества, которые делают людей хорошими наставниками и настоящими лидерами, во многом применимы и к руководству командой разработчиков. Важно уметь вдохновлять: некоторые занимаются нудным латанием дыр и долгой ловлей багов – тут нужно поддерживать и ободрять сотрудников, а иногда очень полезно просто не мешать людям.

Но при этом следует ясно представлять себе конечную цель. Зачастую главной причиной провала софтверного проекта становится нечетко сформулированная цель или рабочий процесс, в котором задача постоянно меняется – каждый день, или каждый час, или же

RSS

Корпорация Microsoft была основана в 1975 году, к настоящему времени она превратилась в абсолютного мирового лидера по производству операционных систем и программного обеспечения.

когда после завершения 90% объема работы люди вдруг вспоминают: «Ой! Мы там забыли кое-что добавить...» Думаю, менеджер должен быть последовательным, уметь предельно ясно объяснить всем членам команды, какие цели являются главными.

Конечно, руководить командой, не имея ни малейшего представления о технической стороне вопроса, достаточно сложно, однако в случае небольшой группы (10-15 человек) вполне можно полагаться на мнение подчиненных друг о друге. Разумно задать прямой вопрос команде из десяти девелоперов, кто из них является лучшим разработчиком. Есть смысл попросить подчиненных дать свою оценку способностям коллег.

Лучше затребовать эту информацию у членов команды, чем сидеть и вычитывать каждую строчку кода.

И, конечно, очень важны навыки управления людьми. Вообще, качества, которые позволяют быть замечательным сотрудником, не обязательно помогут стать хорошим руководителем. Так что я бы посоветовал меньше волноваться о технической стороне вопроса, а больше концентрироваться на управленческих навыках.

Получается, что, если вы желаете добиться успеха, важно осознавать, что именно ты хочешь, а также уметь объяснить это команде? Это универсальный подход... Я-то надеялся, что есть какие-то специальные программистские методики, позволяющие понимать, как продвигается работа над продуктом. Разве нет?

Э.Р.: Ну, я бы сказал, что всегда хорошо обладать здоровым любопытством, желанием учиться, и если вам кажется, что для реализации проекта необходимо иметь большой объем технических знаний (иногда без этого действительно не обойтись), то надо пойти и получить эти знания. Взять книгу, посмотреть фильм, сходить на лекцию, попросить членов команды объяснить вам некоторые неясные моменты. Зачастую достаточно бывает того, чтобы человек описал вам идею. Заодно и увидите, может ли он действительно объяснить ход своих мыслей.

Иногда это просто поразительно! Я провожу собеседования с претендентами на должность два-три раза в неделю. Так вот, многое можно понять, просто наблюдая, как человек пытается объяснить то, что творится у него в голове. Сразу видно, когда люди заходят в тупик, когда не очень представляют, о чем говорят, – даже если вы сами совершенно не разбираетесь в данном вопросе. Я, например, прошу объяснить, как человек изобрел что-нибудь вроде нового клея (это было в одном из резюме). Я сам абсолютно не разбираюсь в клееварении, но после разговора могу точно сказать – на самом деле это именно тот человек, который создал клей, или же он просто случайно оказался в лаборатории, когда там кто-то действительно сделал изобретение.

Собственно, задача руководителя – не выдавать людям наставления на тему «как им заниматься их работой», гораздо конструктивнее помочь «проговорить» их идею вслух, стать своего рода резонатором. Иногда очень полезно просто побеседовать с людьми, спровоцировать их на своеобразный «мозговой штурм». В этом случае руководитель как раз и является тренером – он вдохновляет сотрудников на новые идеи, вот что важно.

Есть несколько вещей, касающихся сотрудников, которые следует обязательно принимать во внимание. Если человек практически ничего не записывает – есть такие люди, которые говорят много, но совершенно ничего не пишут, – это тревожный знак. Если сотрудник назначает какой-то срок и этот срок постоянно переносится – это еще один тревожный знак. Ну, это просто элементарные советы по управлению людьми. Если кто-то постоянно говорит, что работа готова на 90%, – тут явно проблема...

Я лично считаю, что важнее все же быть тренером в команде, уметь руководить людьми, нежели иметь технические навыки...

Понятно. Следующий вопрос: есть ли какое-либо взаимодействие между разработчиками компании Microsoft и создателями свободного софта? И если да, то в чем оно выражается?

Э.Р.: Взаимодействие Microsoft с людьми, которые задействованы в проектах OpenSource, определенно есть! Например, с теми, кто занимается развитием ядра, с программистами на PHP или Phyton. И мы общаемся с ними множеством различных способов. Иногда мы встречаемся на конференциях. Есть и личные контакты – например, это бывшие соученики или же просто люди, с которыми мы когда-либо пересекались. Личные связи весьма полезны.

Порой мы совместно работаем над проектами по взаимодействию различных программных платформ – тут мы обязательно связываемся с OpenSource-сообществами. Порой сталкиваемся с определенными вопросами по стандартизации – в таких случаях с нами часто сотрудничают OpenSource-активисты. Есть и более масштабное взаимодействие. Сейчас у нас есть коммерческие контракты с такими большими OpenSource-структурами, как Novell, Inc.

Кроме того, мы обычно приглашаем к сотрудничеству компании, которые создают кроссплатформенные продукты с открытым кодом, для того чтобы убедиться в том, что они сделают нормальную версию под Windows. Я, разумеется, надеюсь, что вы воспользуетесь средой .NET для написания своего веб-сервиса, однако если уж вы предпочитаете PHP, то хотя бы используйте PHP на Windows, а не на Linux. Так что мы приглашаем разработчиков и проводим тесты ПО, чтобы удостовериться, что Windows-версия программы работает как можно лучше.

Мы проводим специальные встречи разработчиков, на которых люди выходят и пишут на доске свои имена – получается такая таблица... А потом мы тестируем реализацию какой-то идеи каждого разработчика, и продолжается это до тех пор, пока эта таблица не будет заполнена. Такой метод крайне полезен для выработки определенных стандартов.

Как видите, мы практикуем множество различных форм взаимоотношений с разработчиками. В любом случае, у нас общие цели, особенно в тех областях, где речь идет о взаимодействии открытых систем и наших продуктов.

Какими навыками должен обладать программист или системный администратор для того, чтобы сделать успешную бизнес-карьеру?

Э.Р.: Ну, наверное, это те же самые навыки, которые необходимы для того, чтобы сделать вообще любую карьеру. Здоровое любопытство, желание создавать вещи, которые действительно нужны другим людям и за которые они готовы платить, умение вести команду. Короче, я не думаю, что тут есть какие-либо отличия от любого другого бизнеса. Главное – стремление добиться успеха в бизнесе, если, конечно, есть желание быть руководителем, заниматься вопросами цен, выгоды, производства. Чтобы вести бизнес, необходимо думать о та-

Продукты компании переведены на три десятка языков. В настоящее время ее офисы расположены более чем в 60 странах мира. В Microsoft работает более 50 тысяч сотрудников, и их количество постоянно растет, так как компания динамично развивается.

ких вещах, как партнеры, связи, каналы распространения... Я полагаю, всему этому обязательно следует научиться. Если вы просто разработчик и желаете стать руководителем, чтобы вами никто не командовал, я не уверен, что вам удастся добиться успеха, конкурируя с теми, кто действительно хочет создавать хорошие продукты и подходит к этому профессионально.

Ну вот в вашем подразделении вам кто-нибудь может указывать, что вам делать, или все решения вы принимаете самостоятельно?

Э.Р.: Нет, люди однозначно говорят мне, что мне делать! Они и друг другу говорят, что нужно предпринять! Я думаю, у большинства людей в мире есть кто-то, кто может сказать им, что следует сделать. Мне вот моя жена может сказать это!

В различных интервью, которые мне доводилось брать, многие успешные люди в один голос утверждали, что основой их успеха стала конкретная удача в какой-то конкретный момент. Как вы оцениваете роль удачи в карьере?

Э.Р.: Ну, я пытаюсь вспомнить известную цитату... там что-то вроде «Удача – это когда ты использовал представившийся шанс». В общем, я считаю, что во многом это правда: нужно быть готовым не упустить подходящую возможность. Действительно, бывает, что люди продвигаются благодаря чистой удаче. Но я думаю, что в перспективе любопытные люди, те, кто хочет учиться, готов пробовать что-то новое (будь то новая работа или новая страна, переход в другое подразделение или желание создавать новый продукт), люди, которые не боятся рисковать в разумных пределах, которые готовы поддержать команду, – они скорее добьются успеха. Вернее, они смогут воспользоваться представившейся возможностью, когда она появится. У них больше шансов, что придет кто-то и скажет: у нас тут намечается новый проект, хотелось бы, чтобы руководил им ты.

Какие языки программирования вы посоветовали бы изучать человеку, собирающемуся стать разработчиком? И в какой области ему следует специализироваться?

Э.Р.: Я не думаю, что выбор языка – это так уж критично. Мое обучение в этом аспекте выглядело достаточно странно – я имел право сдавать задания, написанные на любом языке, на котором мне бы хотелось... Я считаю, что гораздо важнее научиться основам, концепции программирования, нежели синтаксису какого-либо конкретного языка. Я думаю, очень важно знать машинную архитектуру. К сожалению, множество людей пытаются изучать высокоуровневые языки, не понимая основ компьютерной архитектуры. А ее нужно знать хорошо, особенно когда речь идет о системном программировании. Все же, полагаю, важно иметь опыт работы с каким-нибудь языком, имеющим богатую библиотеку классов.

Компьютерных систем очень много, они взаимодействуют друг с другом, и объединить их, научить совместной работе – это относительно новая и довольно непростая задача.

Вообще, если у вас будет долгая карьера в IT, то какой бы язык вы ни выбрали во время обучения, вам все равно придется изучить еще два или три в процессе работы. Я вспоминаю языки, на которых учился программировать, – и это вовсе не те же самые языки, что я использую сегодня.

Значит, путей к успеху много, однако низкоуровневое программирование необходимо?

Э.Р.: Я бы сказал так: если вы собираетесь заниматься системным программированием – это особенно важно. А вообще тут – как и в других областях: если чего-то не знаешь, то когда с этим встречаешься по работе, нужно взять книгу и научиться. Придя в Microsoft, мне пришлось усвоить огромные объемы новой информации. Я считаю, что это вообще самая важная вещь – желание изучать новые языки, новые библиотеки классов, новые архитектуры. К примеру, можно знать архитектуру ПК, а программировать, возможно, придется под игровую консоль. А она сильно отличается от персоналки, потребуется совершенно другой код. Так что способность к обучению гораздо важнее, чем какие-то конкретные знания.

Как вы видите компанию Microsoft через десять лет?

Э.Р.: Мне хочется верить, что мы будем и впредь давать возможность людям делать свою работу как можно лучше. Сложно предсказать будущее... Вот еще одна цитата: «Лучший способ предсказать будущее – создать его самому». Я считаю, во многом это действительно так. Когда я смотрю на современные компьютеры, то понимаю, что мне по-прежнему не хватает машины, которая бы делала то, что я хочу, а не то, что я говорю...

Я надеюсь, что мы будем выступать в качестве посредников между людьми и компьютерами, какими бы они ни были, эти самые машины будущего. Довольно сложно предугадать, как будут выглядеть компьютеры через десятилетие. Вероятно, в компьютерных технологиях может появиться очень много нового. Так что частично наша задача состоит в том, чтобы сделать новые технологии доступными, а частично в том, чтобы обойтись при этом без лишнего усложнения. То есть я хотел бы, чтобы мы оставались лидерами по удобству использования программ.

Microsoft повсюду!

Э.Р.: Мне нравится думать, что мы даем людям доступ к информации – в любое время, в любом месте, при помощи любого устройства.

Правда ли, что вы собираетесь выпустить клиент-серверную операционную систему?

Э.Р.: Мы давно работаем над этой проблемой. Большинство неудач в софтверных проектах, где задействованы так называемые тонкие клиенты, происходили из-за того, что никому не нравятся простые терминалы. Люди не любят слабые компьютеры и отсталую графику, им нужно разнообразие возможностей и простота управления. Они хотят просто зайти на сайт и запустить нужную программу, не забивая себе голову проблемой установки и регистрации софта. Мне кажется, наша задача состоит в том, чтобы взять все лучшее от Windows и лучшее от WWW и создать нечто новое. Чем привлекает Сеть? Тем, что человек всегда на связи, что можно хранить свои документы, картинки, музыку или даже видеоклипы в интернете и получать к ним доступ с любого устройства. Эту модель мы называем Software plus Services, ее смысл – в расширении возможностей наших продуктов.

PS: Основатель Microsoft Билл Гейтс – пожалуй, самый известный предприниматель современности. Долгое время он являлся богатейшим человеком в мире, но в последние годы с разной периодичностью в разных рейтингах оказывался на втором месте.

Как будет выглядеть следующая ОС от Майкрософт?

Э.Р.: К сожалению, сегодня еще рано говорить о том, какой она будет. Могу лишь сообщить о некоторых моментах, которые мы считаем очень важными. Вот, например, мы полагаем, что большое значение имеет удобство повседневной работы в системе. Если принять во внимание новое поколение железа, то тут главная задача в том, чтобы понять, как можно использовать новые ресурсы вычислительной техники. Причем тут дело не только в нас: необходимо, чтобы и интернет-провайдеры нашли возможность задействовать мощности нового железа. Мы также считаем важным развитие и внедрение нашей технологии Silverlight для использования разнообразной аудио- и видеоинформации в Сети.

Сейчас стремительно растет популярность устройств под названием коммуникаторы. Планирует ли компания Microsoft выпустить подобные аппараты типа смартфона или коммуникатора?

Э.Р.: Мы не анонсировали таких планов. Мы тесно сотрудничаем с сообществом разработчиков телефонов, и с вендорами тоже. На рынке средств связи нового поколения сейчас много интересного, и мы будем поддерживать тесные контакты с его игроками. Но сами анонсировать телефон мы не собираемся – в продаже сейчас и так наблюдается огромное разнообразие устройств.

Жаль.

Э.Р.: Разве?

Игровая консоль Xbox, к примеру, получилась весьма интересной. Почему же вы не хотите сделать что-нибудь и для телефонного рынка? Как, например, компания Apple?

Э.Р.: Мы, несомненно, заинтересованы в том, чтобы на рынке были очень хорошие коммуникаторы. Мы будем продолжать создавать хорошее программное обеспечение для этих устройств. А вот нужно ли выпускать под нашим брэндом трубку – я не уверен.

Г-н Раддер, что бы вы могли порекомендовать читателям журнала UPgrade, многие из которых являются начинающими программистами, чтобы они смогли добиться успеха в своей профессии именно в России?

Э.Р.: Ну, я бы сказал, что нужно следовать велению сердца, получать удовольствие от того, что вы делаете, стараться, чтобы на новом месте работы требования чуть-чуть превышали ваши возможности. И постоянно расти, постоянно пробовать себя на прочность. Чем выше вы ставите планку, тем выше вы сможете прыгнуть. Мне кажется так.

Если посмотреть на крупные проекты, становится понятным, что создавались они командой – по крайней мере, самые интересные и успешные. Так что нужно учиться тому, чтобы быть продуктивным членом команды и ее лидером.

А вообще, нужно заниматься тем, что тебе по-настоящему нравится. Если ты действительно любишь по 12 часов в день строчить код – найди себе место, где пишут сложные программы, решают действительно жесткие задачи. Если же тебе больше по душе технологическая разработка, проектирование – найди работу, где нужно именно это. Вообще, о каком бы софтовом продукте речь ни шла, над ним всегда можно еще немного поработать, так что это – хорошая возможность для получения опыта. UP



Помимо всевозможного программного обеспечения Microsoft делает и железо. Ее игровая приставка Xbox пользуется заслуженной популярностью, а клавиатуры и мыши с гордым логотипом компании долгое время считались одними из наиболее удачных.

О дисковом кэше и свободном ПО

Напоминаем вам, что в конференции на нашем сайте – www.computery.ru/conf – живет зверек «софт-модератор», который ответит на все ваши вопросы о системе. Также вы можете рассчитывать на ответ, если отправите письмо на адрес problem@upweek.ru.



Трошин Сергей
stnvidnoye@mail.ru
Mood: мизантропическое
Music: нет

? Windows XP не показывает системные файлы: включаю соответствующую опцию в «Свойствах» папки, но после закрытия окна галка слетает.

Типичный симптом заражения вирусами. Сканируйте диски.

? Читая ваш журнал на протяжении нескольких лет, начал плавно переходить на легальный софт. Благодаря советам ваших авторов я подобрал «типовую конфигурацию» для среднестатистической рабочей станции (офисные задачи) и установил бесплатные аналоги известных программ, зачастую не уступающие им в функциональности. Нерешенными остались только две проблемы: файловый менеджер и программа для записи / копирования CD / DVD. Посоветуйте, пожалуйста, замену Total Commander с функциями архиватора и FTP-клиента, только без досовского интерфейса типа Far Manager, и замену Nero (более всего нужны запись / копирование образов ISO: большинство известных мне бесплатных программ почему-то не хотят с ними работать). Желателен русский интерфейс, т. к. буду устанавливать неопытным пользователям.

Если вы решили какую-либо софтовую проблему, вы можете получить ценные подарки от компании Palit (www.palit.biz), описав сделанное и отправив письмо по адресу stnvidnoye@mail.ru или problem@upweek.ru.

Файловый менеджер, на который стоит обратить внимание, – это Unreal Commander (www.x-diesel.com): FTP-клиент в нем есть, плагины от «тотального командира» поддерживает, да еще и неплохо русифицирован. А из бесплатных программ для записи дисков заслуживают интереса, видимо, Small CD-Writer (www.avtlab.ru), DeepBurner (www.deepburner.com) и CDBurnerXP (www.cdburnerxp.se). Впрочем, не скажу, что проводил серьезное изучение рынка, а потому очередной вопрос к читателям – как вы считаете, какая бесплатная «прожигалка» наиболее близка по возможностям программам Nero и Roxio Easy Media Creator?

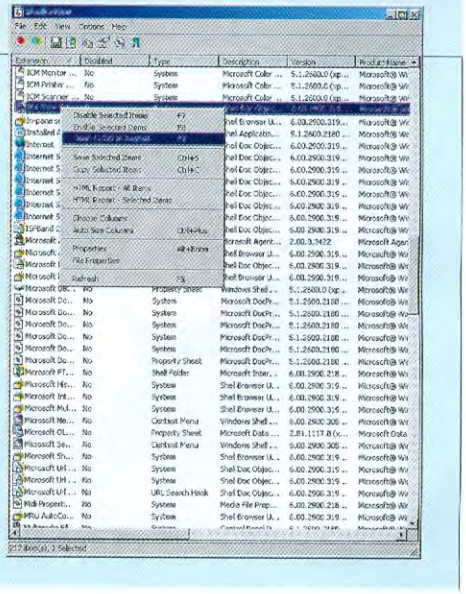
? Решил я почистить систему малоизвестной утилитой Advanced Windows Care. Так вот, она без спросу изменила кучу настроек – например, включила службу автоматического обновления Windows и встроенный брандмауэр. Но и это еще не все: софтина вырубила кэш записи для винчестера! Само собой, система стала дольше грузиться. Решил прогнать утилиту Microsoft BootVis – она показала, что кэш действительно отключен. Попробовал сделать

Падучая оболочка

? У меня часто вылетает оболочка Windows XP (процесс explorer.exe). Обычно это происходит при выключении компьютера, вернее в момент нажатия кнопки Turn off в меню Start. При этом в Event Viewer появляется сообщение об ошибке: «EventID 1002: The shell stopped unexpectedly and explorer.exe was restarted». Можно ли как-то определить, что является причиной сбоя?

По всей видимости, виновником этого сбоя является какое-то расширение оболочки Windows. Вы можете пойти двумя путями. Во-первых, есть смысл в Folder Options > View установить флаг Launch folder windows in separate process. Тем самым вы как бы разделите оболочку и окна папок, что значительно снизит вероятность перезагрузки explorer.exe в случае ошибки. Второе – с помощью программы ShellExView (www.nirsoft.net) можно выявить чужие (то есть не майкрософтовские) расширения оболочки и попробовать их отключить. Если сбой после этого пропадет, то ищите кривой модуль. Останется только удалить глючное расширение или программу, которая его установила в систему.

Кроме того, подобные вещи могут происходить из-за устаревших драйверов (обычно видеокарты), кодеков, антивирусов и других подобных программ, которые глубоко интегрируются в систему. Так что не забудьте обновить имеющийся софт и прогуляться на сайт Windows Update.



RSS

В конце октября ошибка на сервере компании Deutsche Telekom в Дюссельдорфе привела к тому, что миллионы абонентов не могли дозвониться до нужных им номеров или попадали не по адресу. Сбой устраняли несколько часов.

оптимизацию с помощью BootVis, но это не помогло. Дело в том, что во вкладке, где можно настроить политику кэша, теперь все чекбоксы «серые», поменять ничего нельзя.

Advanced Windows Care заботливо сделала контрольную точку Windows, но возврат к ней ничего не меняет. Восстановление настроек системы из резервной копии, созданной этой программой, тоже не помогает! Может, вы сталкивались с такой проблемой? Подозреваю, что надо ковырять реестр, но не знаю, где именно.

Сомневаюсь, что Advanced Windows Care виновата в отключении дискового кэша. Скорее всего, дело в драйверах чипсета – попробуйте их обновить. Кроме того, кэширование может отключаться в CMOS Setup или при использовании RAID-массива.

Можно также поискать параметр `UserWriteCacheSetting` в соответствующем вашему диску подразделе ключа реестра `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\SCSI` и попробовать установить его равным единице (для IDE-диска ветка будет примерно такой: `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Enum\IDE\Diskname\serial\Device Parameters\Disk`).

Если все это не поможет, то в режиме защиты от сбоев попробуйте удалить драйверы дисковых контроллеров, а потом перегрузить машину. Советую также прочесть статью support.microsoft.com/?id=811392.

? При записи дисков я использую Roxio Easy CD & DVD Creator шестой версии. Основной источник файлов – локальная сеть. Проблема такая: когда просматриваю фильмы (DivX) на компьютере, кириллические названия файлов и папок отображаются нормально, а когда на бытовом DVD-плеере (BBK 965S), вместо названий файлов на дисплей выводятся какие-то цифры. Мне посоветовали переустановить систему. Я это сделал – не помогло. Посоветуйте, что можно предпринять в моем случае? Буду очень благодарен.

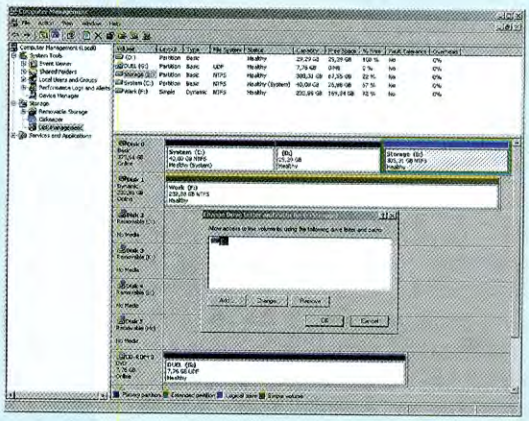
Операционная система Windows тут, пожалуй, ни при чем. Проблема, скорее всего, в плеере, вернее в плохой поддержке кириллицы вашим аппаратом. Попробуйте обновить его прошивку, которую можно скачать с этой странички: www.bbk-online.ru/statii/programnoe_obespechenie_dlja_BBK_DV965S_.html. Можно также поискать в Сети прошивки, исправленные народными умельцами: как правило, в них проблем с отображением кириллицы гораздо меньше.

? Не скажу, что являюсь регулярным читателем журнала, но однозначно считаю, что журнал полезен. У меня к вам есть вопрос, потому как попытки самостоятельно решить проблему не увенчались успехом. По порядку: установил с нуля Windows XP SP2, потом драйверы, патчи и обновления. Вроде все нормально, тормозов нет. И тут начинается... Сразу после загрузки свежеинсталлированной системы начинает жутко тормозить сервис svchost.exe – он забирает все 100% ресурсов процессора. Длится это минут пять-семь, потом все проходит, и можно нормально работать. Стал искать причину. Заметил, что очень долго грузится Outpost Firewall, – снес его, ситуация не изменилась. Снес Dr.Web – опять ничего. На работе у меня установлена та же система, но файрволл и антивирус от McAfee – проблем никаких. Решил и дома воспользоваться решениями этой компании. Опять установил с нуля «Винду», драйверы, патчи, программы и т. д., но проблема все равно осталась. Подскажите, что мне делать?

Для начала надо разобраться, какой именно сервис тормозит (дело в том, что svchost.exe отвечает за несколько служб). Удобно для этого использовать программу TaskInfo (www.iarsn.com/taskinfo.html) – она поможет обнаружить ту инкарнацию процесса svchost.exe, которая грузит систему. Другой вариант: примените «виндовую» команду `tasklist /svc /fi "imagename eq svchost.exe"` (она покажет, какие сервисы используют каждый экземпляр svchost.exe). После того как вы выясните, что за служба виновата в глюке, можно будет делать выводы. Либо отключите сервис, если он не очень нужен, либо обновите драйверы того или иного устройства, либо удалите сбойную программу. UP

Куда пропала буква диска?

? Натолкнулся на интересную проблему, решение которой в интернете не нашел. Заключается она в том, что Windows XP SP2 перестала присваивать буквы USB-накопителям. То есть вставляем устройство, системой оно определяется, в диспетчере логических дисков присутствует, но буквы у него нет. Пробовал назначать ее вручную, но после перезагрузки она пропадает. Служба Plug and Play запущена. На сайте Microsoft описана данная проблема со ссылкой на критическое обновление (скачал и установил – не помогло). Проверял, не заняты ли буквы диска, на которые Windows пытается прицепить флэшку, но нет, все свободны. Переустановка драйверов USB-контроллеров и чипсета, а также чистка реестра результатов тоже не принесли. Можно, конечно, просто заново проинсталлировать систему, но хочется добить проблему, дабы самому знать и другим помочь. У меня остался один неопробованный вариант: удалить файлы sptd.sys, sptdXXXX.sys и dtscsi.sys из C:\WINDOWS\system32\drivers – это файлы DAEMON Tools (правда, на моем ноутбуке Toshiba M55-S139 такой программы нет).



Я бы еще попробовал привести все службы «Винды» в состояние «по умолчанию» – может быть, у вас отключено что-то еще, от чего зависит назначение буквы? Далее, есть смысл провести инспекцию разделов Policies в реестре – вдруг там затесался какой-то параметр, не дающий нормально работать со сменными носителями? Попутно есть смысл поставить пару приличных твикеров и посмотреть, не включено ли что лишнее. Как обычно, не стоит забывать об обновлении драйверов и BIOS. И, наконец, можно попробовать переставить последний сервис-пак, а уже затем заново инсталлировать Windows в режиме восстановления – вдруг пропал какой-нибудь нужный файл в C:\WINDOWS\inf? И последнее: а вы уверены, что глючит «Винда», а не, скажем, антивирус?

Недавно бронирование билетов на Олимпиаду-2008 было приостановлено из-за сбоя компьютерной системы, которая не выдержала нагрузки. Всего за час с начала второго этапа реализации билетов на сайте, где можно оформить заказ, было зарегистрировано 8 млн посещений.

Symbian не верит в Google

После анонса созданной Google платформы Android стало ясно, что компания собирается попортить немало крови старожилам рынка мобильных операционок – Microsoft, Palm и Symbian. Последняя, будучи лидером данного сегмента, сразу же поспешила прокомментировать произошедшее событие. По словам вице-президента по стратегическому развитию Symbian Джона Форсайта (John Forsyth), инициатива Google не вызывает особого беспокойства. Г-н Форсайт уверен, что превосходство поискового гиганта в сфере веб-технологий вовсе не означает, что она сможет преуспеть и в производстве софта для портативных устройств.

По его словам, Google не хватает опыта в создании мобильных операционных систем. Вообще, руководство Symbian отмечает, что различные Linux-инициативы по разработке новой ОС возникают чуть ли не каждые три месяца. Как и сезонная простуда, они поначалу привлекают к себе внимание, а затем быстро сходят на нет, и пользователи возвращаются к операционкам Symbian, выпускающей все новые версии продукта. Таким образом, ясно, что Форсайт не верит в широкий интерес разработчиков к новой платформе.





MSN for Mac никому не нужен

Интернет-пейджер MSN Messenger для «Макинтошей» скоро прекратит свое существование. Microsoft желает заменить непопулярный продукт новой, более продвинутой программой. На данный момент компания не разглашает подробностей. Однако уже известно, что разрабатываемый пейджер будет поддерживать такие сети, как AIM, Google Talk и ICQ, а также будет совместим с Windows Live Messenger 9.0. Правда, ждать появления продукта владельцам «маков» придется долго – до конца следующего года.

Красная Шапка получила Java

Впервые за долгие годы своего существования Enterprise-версия Red Hat Linux (RHEL) обзавелась полноценным встроенным инструментарием Java Development Kit (JDK). По словам руководства компании, интеграция с JDK крайне важна, поскольку позволяет предоставить клиентам один из ключевых OpenSource-сервисов. Еще одним преимуществом станет тот факт, что работающие с Java корпоративные пользователи RHEL смогут получать поддержку непосредственно от Red Hat, а не от сторонних поставщиков услуг.

Открыта охота на звезд

Персональные MySpace-странички отдельных знаменитостей подверглись атаке хакеров, одной из жертв которых стала, в частности, известная певица Алисия Киз (Alicia Keys). При посещении инфицированной страницы визитерам предлагалось загрузить фиктивные видеокодеки – якобы для просмотра опубликованных роликов. На деле же на компьютеры жертв устанавливалась вредоносная программа, которая меняла DNS-настройки системы и перенаправляла последующие браузерные запросы на «левые» сайты.



Борьба с пиратством в Китае

В целях снижения уровня пиратства в КНР Microsoft проводит ряд мероприятий, которые направлены на увеличение количества лицензионных копий Windows, устанавливаемых на новые китайские компьютеры. В частности, софтверный гигант заключил соглашение с местной компанией Founder – вторым по величине производителем персональных компьютеров в Китае.

По условиям договора почти каждая домашняя машина, выходящая с конвейеров Founder, а также 40% бизнес-компьютеров будут комплектоваться Windows.

Новый BIOS – альтернатива Windows?

Мировой лидер в производстве BIOS-начинки Phoenix Technologies представил новую технологию HyperSpace, которая должна стать ни много ни мало альтернативой самой Windows – по крайней мере так утверждают ее создатели. При этом альтернативой более производительной, безопасной и энергосберегающей.

Суть изобретения, базирующегося в целом на одной из форм виртуализации ПО, состоит в следующем: HyperSpace служит составной частью встроенного в BIOS софта, позволяя почти мгновенно запускать программы независимо от ОС, т. е. до, во время и после загрузки или выключения Windows. Благодаря новинке пользователи смогут, например, пропустить старт системы и сразу получить доступ к своим любимым приложениям (браузерам, медиаплеерам, текстовым редакторам и т. д.).

Предполагается, что в качестве софта, совместимого с HyperSpace, будут использоваться усеченные версии различных OpenSource-разработок. Еще одной полезной функцией этой технологии станет возможность устранения проблем, возникающих при загрузке и в процессе работы компьютеров.

Отозвана бета-версия Firefox 3

Mozilla вынуждена была убрать со своих серверов последние дистрибутивы Firefox 3. Причиной этого стала распространенная рядом сетевых СМИ неверная информация о том, что выпущена первая версия третьей «огненной лисы», вызвавшая нездоровый ажиотаж в среде поклонников программы. На самом деле официальной бета-версии Firefox 3 пока не существует, а выложенный на сайте Mozilla дистрибутив был всего лишь релиз-кандидатом. Компания перекрыла доступ к файлам по HTTP-протоколу, тем не менее все желающие могут загрузить RC Firefox 3 Beta через FTP.

RSS

Источники новостей: arstechnica.com, news.yahoo.com, online.wsj.com, news.zdnet.com, www.betanews.com, www.mtv.com, www.news.com, www.pcworld.com, www.tgdaily.com и www.geek.com.

Харизматичный хакер в тюрьме

По подозрению в причастности к шпионскому скандалу в компании Telecom Italia арестован известный бизнесмен (а по совместительству хакер) Роберто Преатони (Roberto Preatoni). Помимо работы на крупнейшего итальянского поставщика телекоммуникационных услуг Преатони организовал сайт WabiSabiLabi, на котором в режиме аукциона продавал информацию о дырах в ПО различных производителей, в том числе Microsoft. Последняя, кстати, несмотря на весьма своеобразный бизнес арестанта, приглашала его в качестве эксперта на конференцию Blue Hat.



RBN ушла в офлайн

Один из крупнейших интернет-рассадников вирусных программ, сеть Russian Business Network (RBN) исчезла с просторов Всемирной паутины. По данным экспертов в области безопасности, все домены, ассоциированные с RBN, внезапно перестали отвечать на запросы. Очевидно, после серии недавних разоблачительных публикаций провайдеры Tiscali.uk и Russia`s C41 покаялись и отказались от дальнейшего сотрудничества с киберпреступниками. Однако аналитики трезво оценивают ситуацию и прогнозируют скорую реанимацию RBN.



p2p-пираты замаскируются

Попечители скандально известного сайта Pirate Bay инициировали проект по созданию новой технологии файлового обмена. С тех пор как BitTorrent приступил к процессу легализации, участники пиринговых сетей начали испытывать затруднения при работе с torrent-ссылками. В результате под эгидой Pirate Bay в Сети открылся wiki-сайт Securep2p.com, посвященный разработке альтернативного p2p-протокола. Одной из основных его особенностей станет повышенная маскировка информации об активистах пиринговых сетей.

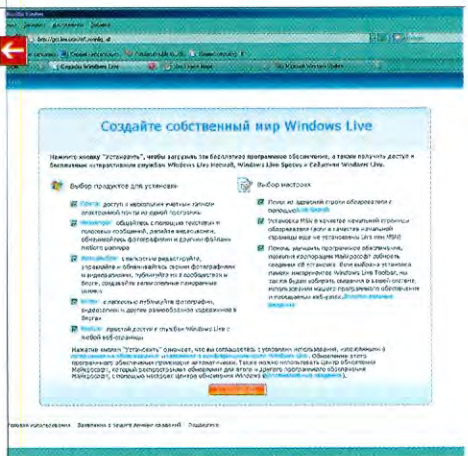
IE станет проще

Microsoft идет навстречу пользователям и упрощает работу одного из своих ключевых приложений – Internet Explorer. В современной версии при загрузке интерактивной веб-страницы всплывает панель, на которой серферам предлагается щелчком мыши активировать встроенные элементы управления, а начиная с декабря на сайте компании появится патч, позволяющий обойтись без нее. Подобная функциональность стала доступна в результате лицензирования соответствующей технологии фирмы Eolas.

Windows Live к выходу готов

Microsoft закончила период бета-тестирования интернет-служб и приложений, собранных в единый пакет под названием Windows Live. Отныне каждый желающий сможет получить доступ ко всем его сервисам, которые разбиты на две категории – сетевые сервисы (такие, как Windows Live Hotmail) и приложения (например, Windows Live Messenger и Windows Live Photo Gallery), устанавливаемые индивидуально на персональные компьютеры. Впрочем, некоторые составные элементы пакета пока продолжат функционирование в бета-режиме. В частности, речь идет об онлайновом файловом хранилище Windows Live SkyDrive и календаре Windows Live Calendar.

Полный список имеющихся предложений вывешен на стартовой странице Windows Live. Microsoft не скрывает своего желания плотнее интегрировать эту службу в операционную систему Vista, для чего пару месяцев назад был выпущен специальный инсталлятор, обеспечивающий своевременную установку обновлений для всех загруженных на ПК сервисов и приложений, входящих в данный пакет.





Google на бензоколонках

В скором времени на дорогах Америки могут появиться бензоколонки, оснащенные... Google Maps! Эта идея пришла в голову Google после знакомства с оборудованием Gilbarco Veeder-Root, способным подключаться к интернету. Оснащенные им бензоколонки уже поставляются со встроенными цветными экранами. Заправочные станции давно предлагают массу вспомогательных сервисов – от мойки до закусочной, поэтому возможность поиска оптимального маршрута или местонахождения объектов вполне вписывается в общий тренд.

Warner Bros. покупает TT Games

Медиагигант Warner Bros. объявил о покупке британского издателя TT Games, стоящего за популярной серией видеоигр Lego Star Wars, а также готовящимися Lego Indiana Jones и Lego Batman. TT Games также владеет правами на электронную версию Книги рекордов Гиннесса. Данная сделка расширит возможности Warner Bros., которая активно старается проникнуть на рынок домашних видеоразвлечений: так, в сентябре компания объявила об инвестировании $500 млн в издание новых игр. Финансовые условия поглощения не разглашаются.

Начиная со следующего года Microsoft собирается бесплатно раздавать новый продукт, предназначенный для поиска информации по базам данных, внутрикорпоративным ресурсам и интернету. На текущий момент ПО проходит под названием Microsoft Search Server 2008 Express.

Интернет-пейджер **Mundu IM**

Никогда не устанавливайте этот интернет-пейджер, поддерживающий, со слов создателей, работу в сетях ICQ, MSN, Yahoo!, GTalk, Jabber и AOL. Сразу после включения первого чекбокса (например, ICQ) вам предложат ввести параметры учетной записи, но после указания логина и пароля софтина категорически отказывается соединяться. Не помогает и софт-ресет машинки. Форменная «камасутра» со знаком минус.



- **Разработчик:** Geodesic Information Systems Ltd.
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 1,4 Мбайт
- **Домашняя страница:** www.mundu.com

«**Справочник** лекарственных средств»

Если в первое утро нового года вы страдаете от головной боли, не забудьте включить КПК и свериться с базой данных, чтобы по ошибке не принять пурген вместо анальгина. В заметке о лекарстве содержится его подробное описание, способ применения, показания и противопоказания. В демо-версии доступны описания первых 30 лекарств. Софтина загружается долго – можно успеть вылечиться народным методом.



- **Разработчик:** Павел Козловский
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.keepsoft.ru

Каталогизатор фильмов **My DVD Lizt** 1.0

Зачем использовать дорогие десктопные каталогизаторы DVD с модулями для КПК, если можно взять то же самое бесплатно? Софтина проста, как все гениальное: в меню New указываем название фильма (кириллица поддерживается), жанр и – при необходимости – имя должника, взявшего диск на «пару часов». Можно редактировать категории и добавлять свои, а также группировать видеоколлекцию по жанрам.



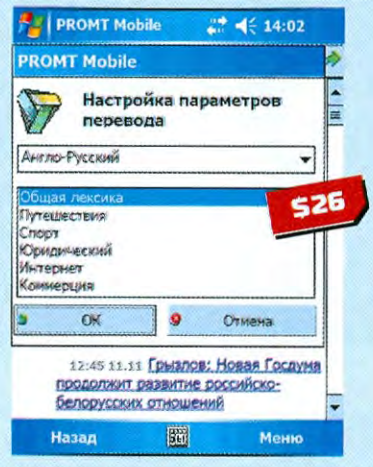
- **Разработчик:** PDAGear
- **ОС:** Pocket PC 2002 и выше
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.pdagear.net

Переводчик **PROMT Mobile 6.0**

В линейке продуктов от компании ПРОМТ нашлось место и мобильному переводчику, предназначенному для работы на карманном ПК. Установка производится в память устройства, поскольку PROMT Mobile интегрируется в Pocket Word, Pocket Outlook, Internet Explorer, а также добавляет команды «Перевести» и «Настройка перевода» в контекстное меню системного браузера. Возможен перевод как веб-страниц целиком, так и выделенных фрагментов текста, а переведенные электронные письма будут сохранены в отдельной папке на радость самым педантичным бюрократам.

Для быстрого запуска PROMT Mobile предусмотрен программный значок в «Панели задач» КПК. Мобильный толмач способен переводить файлы в форматах TXT, RTF, PWI и PSW и сохранять полученный текст в форматах RTF или TXT.

Для повышения качества перевода документов вашему вниманию предлагаются шесть встроенных словарей: «Общая лексика», «Путешествия», «Юридический», «Спорт», «Интернет» и «Коммерция».



- **Разработчик:** ПРОМТ
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 12,3 Мбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.promt.ru

Говорящие часы VITO VoiceReminder 2.0

Главная функция программы – воспроизведение записанных голосовых заметок в заданное вами время. В качестве бонуса предлагается объявление точного времени при щелчке стилусом по экрану или при нажатии на кнопку джойстика. Причем вы можете заранее указать тип оповещения: либо бормотание о точном времени, либо воспроизведение звукового файла (поддерживаются форматы MP3, WAV и OGG).



- **Разработчик:** VITO Technology
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.vitotechnology.ru

PS: Мы с коллегами в редакции долго спорили, следует ли разделять понятия «смартфон» и «коммуникатор», и если стоит, то как можно провести четкую границу между этими классами устройств. Решили обратиться за помощью к Wikipedia.

Менеджер блогов **PPC2LJ** 1.06

Чтобы не мучиться с заполнением своего ЖЖ-блога в окне мобильного браузера, советуем установить российскую программу, которая умеет не только вводить текст, но и оформлять его как HTML-тегами, так и специальными тегами, используемыми в «Живом журнале» (например, LJ User и LJ Cut). Желаете указать нужный юзерпик, музыку, настроение и тег? – не вопрос. PPC2LJ позволяет редактировать записи.

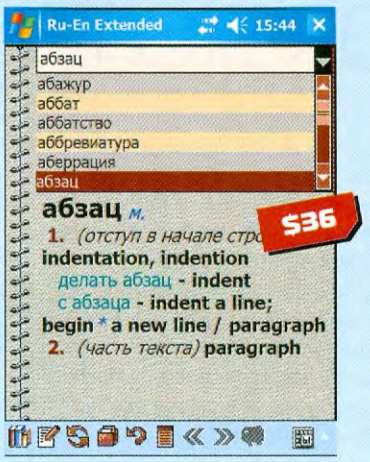


- **Разработчик:** dezintegrator
- **Операционные системы:** Pocket PC 2002 и выше
- **Домашняя страница:** livejournal.com/~ppc2lj

Словари **«МультиЛекс»**

Если существуют мобильные переводчики, почему бы не быть и мобильным словарям? При тестировании мы использовали словарь с двунаправленным переводом «Английский – Русский» (англо-русский словарь содержит 50 197 статей, тогда как русско-английский – 53 591), однако в коллекции разработчиков найдутся словари и с более экзотичными направлениями. Например, жаждущие обретут благодать в виде англо-эстонского или испанско-каталонского словарей – были бы деньги.

Для английского, испанского и русского языков предлагается морфологический модуль, облегчающий перевод слов даже в том случае, если они указаны не в начальной форме (существительные в различных падежах и числах, глаголы в разных временах и личных формах и т. д.). Версия «Делюкс» (1695 руб.) включает в себя звуковой модуль со словарной базой от компании Oxford University Press.



- **Разработчик:** Paragon Software
- **ОС:** Pocket PC 2002, Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** от 6,7 Мбайт и выше
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.penreader.com/ru

Просмотрщик графики **Spb Imageer**

Не возникало ли у вас когда-нибудь желания взять в руки карманный ПК и заняться редактированием гигантских изображений размером в 11 мегапикселей? Тем не менее разработчики уверяют, что программа Spb Imageer умеет обрабатывать столь монструозную графику. Вот только непонятно, где живут энтузиасты, способные использовать скромный по своим возможностям наладонник для такой цели. Если авторы программы в чем-то и перещеголяли конкурентов из Resco, так это в настройках утилиты для создания скриншотов: вы можете назначить аппаратную кнопку для «фотографирования» экрана. Остальные возможности не выходят за рамки функционала подобных приложений: просмотр картинок в виде слайд-шоу, создание альбомов и текстовых комментариев к фотографиям, а также размещение изображений в Сети (например, на сайте www.fotki.com).

Софтина позволяет указать в качестве источника фотографий либо собственную память девайса, либо карту памяти. В последнем случае будут выведены все найденные изображения.



- **Разработчик:** Spb Software House
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 2,48 Мбайт
- **Домашняя страница:** www.spbsoftwarehouse.com/?ru

Симулятор рыбалки Pocket Bass Angler 2007

Если в вашем регионе встал лед и вы не испытываете удовольствия от зимней рыбалки, можете вспомнить лето и насладиться виртуальной ловлей хищника. К вашим услугам 10 видов насадок и 9 видов рыб, каковые готовы соблазниться этими «дарами судьбы». Все манипуляции со спиннингом осуществляются при помощи стилуса, игра хорошо озвучена, а что касается улова, ответим просто: как и в реальной жизни...



- **Разработчик:** Eversight Games
- **ОС:** Pocket PC 2002, Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 2 Мбайт
- **Домашняя страница:** www.eversightgames.com

Выяснилось, что www.wikipedia.org знает только о смартфонах и описывает их как мобильные телефоны с функциями ПК, в то время как на ru.wikipedia.org запрос «коммуникатор» автоматически переадресуется на статью «Смартфон».

Коммуникатор ORSiO P745



Александр Бочаров
lit-er@mail.ru
Mood: подарите вертолет
Music: радио ULTRA

Уважаемые пользователи, попрошу тишины! Поднимите руки те, кто считает, что набирать текстовые сообщения при помощи стандартных телефонных кнопок удобнее, чем на обычной QWERTY-клавиатуре. Что, нет таких? Вполне логично. Вот и производители различных карманных устройств придерживаются того же мнения. Именно поэтому на рынке появляется все больше компактных и не очень средств мобильной связи, обладающих «полноценной» (ее можно так назвать лишь условно, но все же) клавиатурой.

Представляем вам один такой не совсем карманный коммуникатор – ORSiO P745. Почему не совсем карманный? Все из-за его довольно крупных габаритов – ношение девайса, например, в кармане брюк является очень неудобным. Размеры P745 – 122 x 64 x 14 мм при весе в 125 г. Так что неизбежно придется пользоваться чехлом, который заботливо включен производителем в комплект поставки.

Стоит отметить, что этот самый комплект очень даже богат. В большой черной коробке помимо коммуникатора и чехла удалось обнаружить салфетку для протирки экрана, защитную пленку для него же и довольно качественную стереогарнитуру с 2,5-миллиметровым разъемом мини-джек. Сразу отмечу, что и на оживленной улице, и в метро ее громкости вполне хватит даже самым безбашенным меломанам. Конечно, не забыто и зарядное устройство с интерфейсным кабелем – оба подключаются к девайсу через порт mini-USB, что очень даже удобно.

Но это еще не все. Шнурок для ношения коммуникатора на запястье выпал из коробки, потянув за собой гарантийный талон... О, а вот и диски с программным обеспечением! Правда, в комплекте должно быть три CD, а в нашем случае их два – особенность данного тестового экземпляра. Так, а вот бумажную инструкцию зря не положили, ведь далеко не всегда есть возможность в нужный момент прочитать электронную версию с прилагаемого диска. Но, может быть, это своеобразный «привет» от предыдущего тестера, а вовсе даже не вина производителя?



- **Устройство:** ORSiO P745
- **Тип:** коммуникатор
- **ОС:** Windows Mobile 6.0
- **Процессор:** Texas Instruments OMAP 850, 200 МГц
- **Память ОЗУ:** 64 Мбайт
- **Память ПЗУ:** 128 Мбайт
- **Дисплей:** TFT, 240 x 320 пикс., 16 млн цветов
- **Подробности:** www.orsio.ru
- **Благодарность:** устройство предоставлено компанией Webpanel.ru (www.webpanel.ru, (495) 772-00-79)

Коммуникатор комплектуется миниатюрным литий-полимерным аккумулятором емкостью 1250 мА·ч. Заявленное время работы P745 в качестве телефона составляет до двухсот часов в режиме ожидания и до пяти часов в режиме разговора. Но ведь это коммуникатор, а не обычный телефон – следовательно, девайс можно применять для чтения книг, прослушивания музыки, просмотра видео и решения многих других задач. И при активном использовании всех этих возможностей ORSiO продержался в полевых условиях чуть более восьми часов. Вполне достойный результат.

Сенсорный жидкокристаллический экран TFT с разрешением 240 x 320 пикселей и диагональю 2,5 дюймов отображает до 16 миллионов цветов. И вот тут у меня возник вопрос – зачем производитель «обрезал» экран? Ведь размеры P745 вполне позволяют сделать его значительно крупнее, при этом даже не нужно избавляться от каких-либо кнопок. Досадно.

Помимо экрана на передней панели поселили динамик, использующийся при разговорах. В нижней части устройства раскинулась та самая «полнофункциональная» QWERTY-клавиатура. Вот только производитель не совсем удачно выбрал сочетание цветов самого устройства и значков русской раскладки – темно-синие буквы на черных кнопках. Нормально рассмотреть их получается только при включенной подсветке и отсутствии яркого внешнего освещения (полированные клавиши здорово бликуют). Да и сами кнопки не только малюсенькие, так еще и какой-то странной трапециевидной формы. Даже мои некрупные пальцы постоянно либо соскальзывали с клавиш, либо нажимали по две сразу. Так что, увы, придется пользоваться экранной клавиатурой или тренироваться вплоть до получения черного пояса по скоростному слепому попаданию большими пальцами по рассыпанным на столе зернам фасоли (наконец-то понял, что мне напоминают эти кнопки!).

Еще на передней панели коммуникатора имеется четырехпозиционный джойстик (для навигации по меню) с кнопкой в середине, реализующей функцию клавиши Enter. По бокам от него расположились две перепрограммируемые кнопки, стандартные телефонные клавиши ответа на входящий вызов и его отмены и еще четыре кнопки, вызывающие различные программы.

На правом боку ORSiO P745 разместились разъем для подключения гарнитуры и ничем не закрытый порт для подключения зарядного устройства или ин-

RSS

О компании ORSiO Solutions известно поразительно мало, несмотря на наличие у нее русскоязычного сайта www.orsio.ru. Также не найдете вы никаких концов и на его копии в глобальном сегменте Сети – www.orsio.com.

терфейсного кабеля. Где-то посередине боковинки девайса находится ИК-порт (интересно, кто-нибудь им еще пользуется в наше время?) и кнопка софт-ресета, которая традиционно нажимается стилусом. Сам он поселился в неглубокой норе в правом нижнем углу устройства – и покидает ее очень и очень неохотно (отращивайте ногти, иначе вам удачи не видать). Стилус телескопический, в момент извлечения сразу раздвигается на всю длину.

На тыльной стороне P745 имеются полифонический динамик и двухмегапиксельная камера с фиксированным фокусом, объектив которой располагается вровень с поверхностью корпуса и ничем не защищен. Максимальное разрешение фотоснимков – 1600 x 1200 пикс. Качество получаемых изображений обычное для аппаратов данного класса. Также реализована функция съемки видео – тут о качестве говорить не приходится вообще. Но, с другой стороны, покажите мне смартфон, демонстрирующий лучший результат.

На верхнем торце девайса размещен слот для карт памяти mini-SD, который (троекратное УРА!) закрыт резиновой заглушкой. На левой боку производитель поселил кнопки включения коммуникатора, вызова функций фотоаппарата (повторное нажатие на эту же клавишу приводит к спуску затвора) и регулировки громкости.

Почему-то большинство производителей коммуникаторов, словно сговорившись, оснащают свои детища слабыми 200-мегагерцовыми процессорами. Не обошла эта участь и сегодняшнего подопытного. Он построен на базе все того же повсеместно распространенного процессора Texas Instruments OMAP 850, работающего на указанной выше частоте. Оказывается, я погорячился, упомянув в начале описания о возможности просмотра видео – P745 заметно смазывает картинку при выполнении данной задачи. Обидно, досадно, но будем двигаться дальше.

Не знаю, чья в этом вина, но результаты теста получаются какие-то мрачноватые. Испытанная модель вызвала у меня стойкое ощущение, что она была выпущена как минимум год назад.

Подсистема памяти, к сожалению, тоже не блещет выдающимися характеристиками. В распоряжении пользователя всего 64 Мбайт оперативной памяти и 128 Мбайт постоянной. Так что вся надежда на карточки mini-SD емкостью до 2 Гбайт – таков максимальный поддерживаемый объем.

Телефонный модуль работает в сотовых сетях стандарта GSM с частотами 900, 1800 и 1900 МГц, также поддерживается пакетная передача данных GPRS Class 10 с расширением EDGE. Кстати, с GPRS пришлось повозиться, т. к., в отличие от подобных устройств других производителей, смартфон ORSiO P745 не предложил все настроить автоматически. Беспроводная связь реализована средствами интегрированного контроллера Wi-Fi 802.11b и не самого передового модуля Bluetooth версии 1.2.

Программной основой ORSiO является набирающая популярность MS Windows Mobile 6.0. Предустановленного ПО немного, но вполне хватит для использования устройства в первое время. Есть даже программа для работы с внешним GPS-приемником. Жаль, что в комплекте не оказалось третьего диска с дополнительными приложениями – на двух имеющихся ничего примечательного не было. Только электронная инструкция, да MS ActiveSync с пробной версией MS Outlook.

Не знаю, чья в этом вина, но результаты теста получаются какие-то мрачноватые. Признаться честно, испытанная модель вызвала у меня ощущение, что она была выпущена как минимум год назад. Причин считать так довольно много: устаревшие беспроводные модули Wi-Fi и Bluetooth, слабый процессор, слот расширения mini-SD, хотя большинство моделей сейчас выходят с разъемами microSD. Однако есть и положительный момент – небольшая толщина и добротная комплектация ORSiO P745. Еще бы цвет букв нашего родного языка на клавиатуре сделать ярче, слегка увеличить экран, встроить FM-тюнер... Стоп. Что-то меня понесло. В общем, очень и очень неоднозначный получился девайс.

Да, чуть не забыл похвалить производителя за отличное качество шнурка для ношения на запястье – выполнен аксессуар добротно, на вид очень прочный. Только как-то он не к месту. Ведь носить смартфон придется в чехле, и из кармана (если вы все же сможете запихнуть туда P745) за «хвостик» девайс вытаскивать опасно – может не выдержать проушина для крепления шнурка на устройстве. UP

Чудеса hi-tech или полная ...опа

На отечественном рынке появляется все больше устройств, оснащенных почти полноценной QWERTY-клавиатурой. Всегда ли цель оправдывает средства? Мое личное мнение – нет. Вы спросите почему? Давайте попробуем кратко выяснить все плюсы и минусы таких инженерных решений.

Как правило, девайсы с полной клавиатурой в довесок получают большие габариты. А в случае с аппаратами, выполненными в формфакторе «слайдер», усложняется их производство и, как следствие, заметно вырастает конечная цена. Однако на слайдерах есть возможность сделать кнопки более крупными и удобными, так как для размещения клавиатуры используется площадь, равная габаритам самого устройства.

Но, если посмотреть с другой стороны, и те устройства, которые выпускаются с «лошадиными» размерами, далеко не всегда удобны в использовании. Ведь производитель стремится на относительно малой площади разместить сразу много кнопок. Естественно, большими эти кнопки быть не могут, да и их количество далеко от такового на обычной настольной клавиатуре. Именно поэтому одной клавише все равно приходится сваиваются два или три символа (выбирать между которыми приходится при помощи вспомогательных функциональных кнопок), да и габариты самих кнопочек невелики, так что человеку с крупными пальцами проблематично пользоваться такими устройствами (я-я, натюрлих! – Прим. ред.).

А в случае с ORSiO P745 был замечен и еще один недостаток девайсов подобного типа – форма у них какая-то странная... но это, правда, уже субъективное ощущение. Еще одной проблемой для разработчиков является то, что символы разных языковых раскладок клавиатуры нужно обозначать различными цветами, чтобы пользователь окончательно не запутался во всем этом изобилии. И, как было описано в статье, подобрать удачное сочетание цветов получается далеко не всегда.

Кстати, в редакции я мельком видел коммуникатор, на клавиатуре которого и вовсе отсутствовали некоторые буквы великого и могучего. В частности, Ж и Ъ. Что это – ошибка разработчиков, глюк тестового образца или банальная нехватка кнопок? К сожалению, бывает и такое. Осторожнее при выборе, а то тоже рискуете недосчитаться символов.

Более-менее точно можно сказать лишь то, что производитель этот родом из Тайваня. По некоторым неофициальным данным, на самом деле ORSiO Solutions является отечественным брендом, реализующим продукцию, изготовленную на мощностях Quanta Computer.



Карманная библиотека на любой вкус и цвет

Когда новоявленный владелец карманного компьютера или коммуникатора приносит домой заветную коробочку с новой железкой, одним из первых задают вопрос: «А как на этой штуке книги читать?» Таков уж стереотип, и он не лишен здравого смысла.



Red Fox
red.furry.fox@gmail.com
Mood: мрррр...
Music: Country

Пожалуй, нет человека, который, владея КПК, уделял бы больше внимания бумажным книгам, нежели электронным. Речь здесь, естественно, не идет о неких редких исторических экземплярах уникальной литературы, которую и в классическом-то виде найти трудно, не говоря об электронных аналогах.

Для стандартных текстов (пусть и уникальных по слогу или форме), приведенных к общему множителю, то есть в электронный вид, существует большое количество программ, в той или иной степени повторяющих идеи и функционал друг друга. А ведь, если задуматься, от программы для чтения книг требуется совсем немного. Прежде всего это возможность подстроить шрифт и фон так, как этого хотят глаза читателя. Устали? Пусть это будет, допустим, темно-серый шрифт на бежевой подложке. Хочется взбодриться, почитав с утра пораньше комедийный рассказ? Выберите красный шрифт. Ночной режим (черный фон, белый текст) станет полезным для чтения в темноте, а увеличение текста поможет людям с плохим зрением рассмотреть каждый символ на странице.

Помимо подстройки стиля полезной может оказаться возможность чтения в альбомном режиме: экраны мобильных компьютеров очень малы, а потому приятно иногда развернуть текст и дать размах строкам книги. Особенно важна эта функция для стихотворной формы с длинными строками.

Возможность добавить в нескольких местах закладки станет полезной для тех, кому часто приходится перезапускать свой компьютер: даже если положение документа сбросится, закладка будет сохранена и сможет вернуть текст на прежнюю позицию. И последняя функ-

RSS

«Электронная библиотека – коллекция электронных документов, снабженных средствами навигации и поиска. Может быть веб-сайтом, где накапливаются различные тексты, каждый из которых может быть востребован читателем» (ru.wikipedia.org).

ция – автопрокрутка. Ею пользуются далеко не все владельцы «читалок». Дело в том, что отрегулировать скорость прокрутки под собственную манеру чтения достаточно тяжело, а необходимое число настроек предоставляют далеко не все программы.

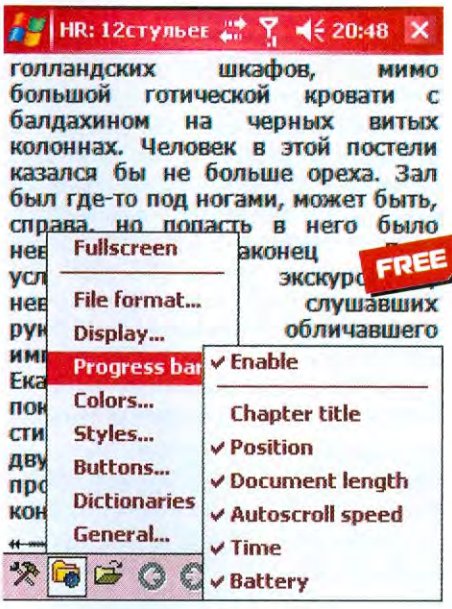
Так что же все-таки поможет КПК показать книгу на экране так, чтобы все остались довольны? Как водится, тестируем программы для самой популярной в наше время ОС для мобильных устройств – Windows Mobile.

Всеобщий любимец

Заслуженно или нет, справедливо или не очень, но Haali Reader в подобных тестах занимает первое место с завидной регулярностью. Эта программа – лидер по скачиванию среди «читалок» на популярных сайтах, а зачастую и лидер по оценкам самих читателей. Чем так понравился Haali Reader пользователям мобильных компьютеров?

Haali Reader отличается простым интерфейсом при всей его необъятной функциональности. Загружаем последнюю версию программы и пытаемся изучить все предлагаемые опции.

Программа умеет читать текстовые и XML-файлы (формат FB2, в котором можно скачать массу книг из интернета). Кстати, заархивированные документы можно не распаковывать – их «читалка» понимает самостоятельно. Haali Reader, несмотря на свое нерусское на-



- **Программа:** Haali Reader 2.0b264
- **Тип:** «читалка» электронных книг
- **Разработчик:** Михаил Мацнев
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 790 Кбайт
- **Модель распространения:** OpenSource
- **Домашняя страница:** haali.cs.msu.ru

Если задуматься, от «карманной» программы для чтения книг требуется совсем немного. Прежде всего это возможность подстроить шрифт и фон так, как этого хотят глаза читателя.

звание, отлично распознает кириллические шрифты в автоматическом режиме, хотя и не запрещает выбирать кодировку вручную.

Если программа случайно закроется, положение строки документа сохранится. В случае необходимости можно выключить КПК – текущая строка никуда не денется. Раз уж речь зашла об удобстве чтения, напомню, что текст книги можно повернуть в любом направлении, поставить вверх тормашками или развернуть на весь экран. Имеется и регулировка цветов отображения: можно хоть розовым по лиловому тексты читать, главное, чтобы глазам комфортно было.

Есть возможность отрегулировать ширину полей в книге и расположить текст в несколько колонок. На законный вопрос о том, каким образом уместить колонки на мелком экране мобильного компьютера, смело отвечу: «Сделайте шрифт поменьше». Да, Haali Reader позволяет выбирать шрифты настолько мелкие, что прочитать содержимое книги получится далеко не у каждого. Кстати, сам шрифт тоже можно изменить: Century Gothic, Courier New, Tahoma – на вкус и цвет...

Конечно, присутствует и поиск по тексту. Он обозначен в служебной строке пиктограммой-биноклем, открывающей окно для ввода поискового запроса. Вписываем слово и ищем, для перехода к следующему результату поиска нужно нажать кнопку в виде бинокля со стрелочкой. Все понятно, просто и быстро – Haali Reader находит нужное практически моментально.

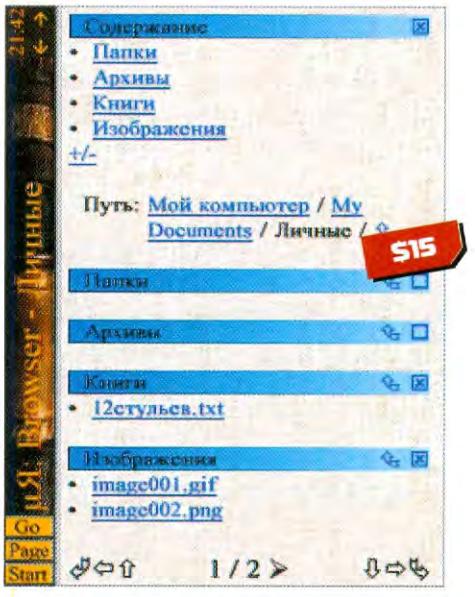
Есть интересная функция просмотра оглавления. По нажатию одной кнопки на экран выводится полный список всех глав текста. Для обычного TXT-файла это не очень актуально, потому что разбивка на главы происходит довольно странно. А вот для XML-файлов эта функция окажется полезной – оглавление работает без проблем.

Haali Reader имеет встроенную поддержку словарей SlovoEd и Lingvo. Если в мобильном компьютере они уже имеются, то для перевода какого-то слова из книги достаточно ткнуть в него стилусом и выбрать в контекстном меню строчку «Перевести».

Как говорится в одном из описаний Haali Reader, где-то в нем присутствует функция автопрокрутки – найти ее можно в меню, присвоив активацию этого режима какой-нибудь аппаратной кнопке КПК. Возможно, версия программы, принимавшая участие в тестовом забеге, была бракованной, но найти автопрокрутку в свойствах клавиш мне не удалось. Более того, в процессе возни с меню и кнопками куда-то пропала обычная прокрутка, так что теперь страницы можно пролистывать только с помощью стилуса...

Для эстетов

Как и в человеке, в «читалке» все должно быть прекрасно. Кажется, именно этим соображением и руководствовались разработчики µBook – самой красивой из программ для чтения книг на карманных ПК. Даже ярые фанаты простого текстового формата отдадут должное дизайну в старинном стиле: любой текст (скажем, отчет о продажах ноутбуков в интернет-магазине за некий период) будет выглядеть здесь очень приятно и уютно.



- **Программа:** µBook 0.9
- **Тип:** «читалка» электронных книг
- **Разработчик:** David Jean
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 704 Кбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** gowerpoint.com

«В отличие от литературного журнала, родившегося как тип печатного издания, но успешно перебравшегося в интернет, электронная библиотека не подразделяется на выпуски и обновляется перманентно по мере появления новых материалов» (ru.wikipedia.org).

Итак, чем же кроме интересного дизайна порадует µBook? Пользоваться ею очень просто: из меню выбираются необходимые действия, а вся работа производится в основном окне. Единственной серьезной проблемой стала русификация программы. Дело в том, что самостоятельно распознавать русские тексты µBook отказывается. Чтобы иметь возможность чтения на родном языке, приходится закачивать специальный русификатор, инструкция по установке которого занимает половину экрана 19-дюймового настольного монитора. На исполнение всех пунктов мануала мне понадобилось несколько минут, что в наше нелегкое время сверхбыстрых технологий сравнимо с вечностью.

µBook поддерживает форматы HTML, TXT, RTF, PDB, PRC и PDF, причем файлы можно запускать напрямую из CHM-, RB- и ZIP-архивов, не распаковывая. Помимо текстов программа умеет открывать и графические файлы форматов BMP, GIF, PNG и JPG. Пару слов о картинках: «читалка» позволяет приближать их и создавать своеобразные слайд-шоу из файлов, находящихся в одной папке.

Что касается комфорта чтения, здесь можно выделить действительно очень приятный для глаз фон в виде старой бумаги (светло-бежевый), на котором неплохо смотрится самый обычный шрифт Times New Roman. Менять в подобной раскладке ничего не хочется, хотя такая возможность присутствует.

Отмечу вот какой момент: из-за книжной «корочки» по левой стороне окна разбиение на пару колонок оказывается совершенно бесполезной функцией – слишком мало места остается для текста, и чтение становится неудобным.

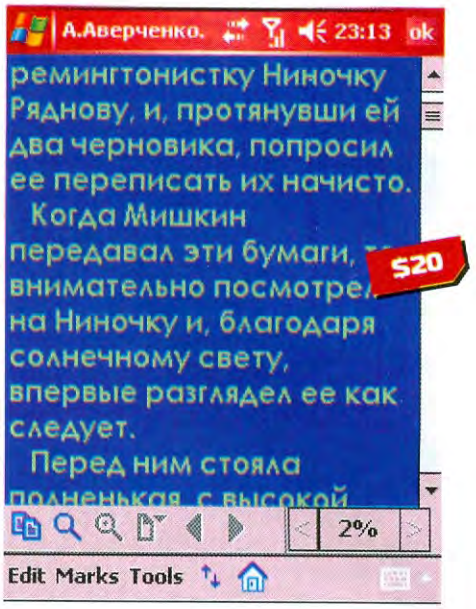
Помимо книжного дизайна в программе есть еще несколько скинов. Но навигация во многих из них настолько неочевидна, что посоветовать переключаться в эти режимы из красивого и удобного стартового дизайна язык не поворачивается. Кстати, есть еще один вид книги, но в нем, опять же, меню лишено простоты, а потому и советовать его не буду.

В контекстном меню можно выбрать добавление закладки, создание заметки, подсветку текста. Интересно то, что из обычного меню сделать все вышеперечисленное просто невозможно.

Кстати, не в пример Haali Reader в µBook автопрокрутка нашлась очень быстро и стала исправно работать. Причем самой прокрутке все равно, перешли ли вы в другую программу или вызвали меню, – она будет с завидным упорством продолжать мотать страницы. Так что, вернувшись через полминуты к чтению, вы рискуете наткнуться на следующую главу. Чтобы прекратить самоуправство, нужно в меню выбрать пункт «Стоп»... или отключить питание компьютера.

Привет из прошлого

Нужно ли добавлять в обзор программу iSilo? Идейного новаторства авторов в ней не наблюдается, для чтения можно использовать как текстовые, так и специализированные файлы. Много лет назад эта программа могла считаться одной из самых удобных для пользователей Palm OS. Тогда и Windows Mobile только начинала развиваться...



- **Программа:** iSilo 5.0
- **Тип:** «читалка» электронных книг
- **Разработчик:** DC & Co
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 1,26 Мбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** www.isilo.com

Именно тем, у кого сохранилась на компьютере библиотека электронных книг для iSilo, такое же приложение в новом коммуникаторе или КПК покажется очень полезным. А к тому же и удобным. Без излишней скромности стоит сказать, что эта программа хоть и не отличается особыми дизайнерскими изысками, но достойна внимания.

Как водится, для начала о комфорте. С первых же секунд работы пугает нежелание программы корректно распознавать русский текст. Приходится лезть в меню и вручную выбирать Windows-1251. Справедливости ради упомянем, что установить любую кодировку можно по умолчанию, и все последующие документы будут открываться именно в ней. После этого можно позабавиться со шрифтами или создать свою цветовую схему (любые цвета текста и фона и даже самые неподходящие для чтения сочетания).

Как всегда, не обошлось без сюрпризов. На этот раз никакие усилия не помогли найти функцию поворота книги в альбомное положение, не говоря уже о просмотре ее вверх ногами. Зато есть очевидная функция развертки в полно-

Не книгами едиными

Как ни странно, помимо художественной литературы человечество интересуется прочими темами. Однако это всё лирика. А если по делу?

Кроме чтения обычных электронных книг (в текстовом формате) мобильный компьютер дает возможность закачать из Сети массу полезных и интересных источников знаний. К примеру, кулинарные книги всех мыслимых и немыслимых видов мировой кухни или рецепты коктейлей. Справочники по выбору вина и другого алкоголя к конкретным блюдам и просто по критерию «хорошее / плохое».

Или, скажем, базы данных грибов, растущих в лесу, с подробными описаниями и фотографиями, туда же можно приплюсовать всевозможные справочники для охотников и рыболовов. И здесь же – для создания полной картины – атласы звездного неба и прочей географической информации.

Более серьезным людям, которым некогда тратить время на развлечения даже по пути на работу, можно предложить на выбор великое множество специализированных «читалок» для RSS-лент новостей. Или программы обучения иностранным языкам.

И даже для совсем маленьких пользователей карманных девайсов уже наступила пора не только играть, но и учиться на мобильных компьютерах – считать, писать, читать. Множество обучающих программ придет на помощь родителям, когда ребенка надо срочно занять чем-нибудь полезным.

Кто-то до сих пор сомневается, что уже совсем скоро на смену бумажным книгам придут их электронные аналоги?

RSS

«В отличие от сайта со свободной публикацией, электронная библиотека, как правило, подбирается координатором проекта по своему усмотрению и не предусматривает создания вокруг публикуемых текстов коммуникативной среды» (ru.wikipedia.org).

экранный режим, в котором очень удобно двигать текст с помощью стилуса или пальцем.

Очень богатый функционал закладок. Помимо стандартных закладок с именами здесь есть возможность размещения метки того места, с которого нужно начинать чтение в следующий раз. Есть и именованные закладки: их список можно увидеть в отдельном меню. В момент их создания iSilo сам предлагает некое название, содержащее строку из начала помеченной части книги, но в меню отображается лишь малая часть этой строки.

И еще. Помимо закладок можно создавать комментарии-аннотации к книге, которые записываются «читалкой» в отдельный файл. Все пометки можно изменить в специальном диалоге, а вот функция создания новых примечаний из общего меню программы никак не вызывается – это доступно только в контекстном меню.

И напоследок об автопрокрутке. Ее можно настроить на любой вкус – по скорости и способу (так называемая мягкая прокрутка позволит наблюдать постоянно движущийся текст).

Сказочникам на радость

Помните, в детстве были такие большие красочные книжки, в которых русские народные сказки начинались с буквы, занимающей добрую четверть страницы? Называется этот элемент дизайна «буквица» и применяется для украшения текста даже в UPgrade. Тем, кто хочет обратиться к чтению подобной литературы в электронном виде, полезно обзавестись «читалкой» AlReader: в ней по умолчанию с буквицы начинается каждый новый абзац.

Если говорить о программе серьезно, можно отметить приятный дизайн и возможность читать и сохранять текст в разных форматах, включая HTML. В ходе теста к разработчикам возник такой вопрос: «А не слишком ли много кнопок?» В самом деле, служебная строка программы буквально забита самыми разными значками. Здесь есть клавиша своеобразного меню «Файл», настройки внешнего вида программы и текста, отдельная клавиша для открывания книг, кнопки поиска, возвращения в начало текущей книги, оглавления, выделения текста, перехода в режим словаря, включения автопрокрутки и инвертированного режима чтения и, наконец, клавиша поворота экрана. Правда, впечатляет? На самом деле, пользоваться всем этим изобилием довольно удобно, нужно только привыкнуть к внешнему виду кнопок и связать его с конкретными задачами.

Подробно описывать Word Mobile было бы неинтересно. Потому что из функционала стандартных программ для чтения в нем есть только изменение шрифта и масштаба документа.

Уже по названиям клавиш можно определить, что программа обладает неплохим функционалом. Скажу только, что реализация его тоже не разочаровала: большинство операций здесь оформлены так, чтобы все всё поняли без лишних умственных упражнений. Так, к примеру, возможность поменять шрифт представлена в виде строк «Уменьшить шрифт», «Увеличить шрифт» и так далее – все предельно ясно и просто.

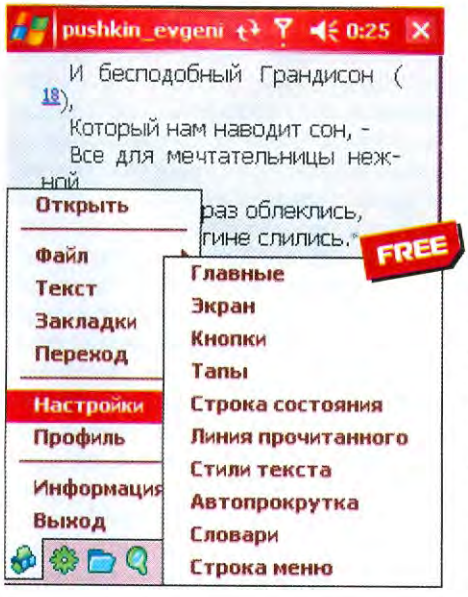
Удивила одна интересная особенность – в программе отсутствует привычная полоса прокрутки. То есть фактически она есть, но заметить место, куда можно было бы ткнуть стилусом и перейти в тот же момент в другую часть книги, практически невозможно. Чтобы обнаружить этот заветный ползунок, отображающий положение страницы в документе, нужно зайти в меню «Настройки» и отрегулировать «Линию прочитанного» – выбрать самый «толстый» из предложенных вариант.

Чтобы не лезть в бутылку

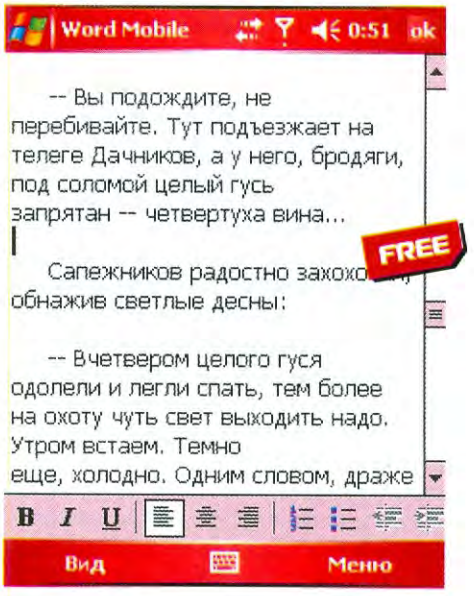
Если вы не привыкли устанавливать дополнительный софт для выполнения типовых задач, то стандартный Word Mobile может стать логичным решением проблемы выбора «читалки». Чем же порадует команда Билла Гейтса любителей полистать книгу в дороге?

Естественно, возможностью форматирования и изменения файла в процессе чтения – как и на обычном компьютере, можно делать с текстом что заблагорассудится. И в то же время привычная проблема именно для Word – после закрытия программы положение в документе теряется, и в дальнейшем текст начинается снова с первых строк.

Вообще говоря, подробно описывать Word Mobile было бы нелогично и неинтересно. Да и сказать здесь особо не о чем, потому что из функционала стандартных программ для чтения в нем есть только изменение шрифта и масштаба документа. А такие полезные функции, как автопрокрутка и поворот текста в альбомное положение, в Word Mobile отсутствуют. UP



- **Программа:** AlReader v2.3.71017
- **Тип:** «читалка» электронных книг
- **Разработчик:** Alan
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** 953 Кбайт
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** alreader.kms.ru



- **Программа:** Word Mobile
- **Тип:** редактор электронных документов
- **Разработчик:** Microsoft
- **ОС:** Windows Mobile 2003 и выше
- **Объем дистрибутива:** неизвестен
- **Модель распространения:** исходный код недоступен
- **Домашняя страница:** microsoft.com

«Многие электронные библиотеки публикуют произведения без предварительного согласия авторов, хотя по требованию автора его тексты снимаются с сайта. Де-юре они нарушают закон, однако государство предпринимает мало усилий для борьбы с такими нарушениями» (ru.wikipedia.org).

Google Shared Stuff

Команда Google явно не страдает от отсутствия работы. Конец сентября ознаменовался стартом сразу нескольких новинок. Одна из наиболее интересных среди них – бета-версия социального сервиса обмена закладками Google Shared Stuff.



Алексей Кутовенко
alteridem@rambler.ru
Mood: приподнятое
Music: Van der Graaf Generator

Стандартный набор функций такого приложения за последние несколько лет не претерпел никаких принципиальных изменений. Оно должно обеспечивать быстрое и удобное сохранение закладок веб-страниц в онлайновой базе, последующую организацию архива и, наконец, взаимовыгодный обмен этими закладками с другими пользователями. Важную роль в этом процессе играет создание рабочей среды юзера. Это банально, однако такая онлайновая коллекция должна быть удобной для повседневного использования, а уж если мы явно или косвенно тратим свое личное время на заполнение общедоступной базы, то здесь со стороны сервиса все должно быть без сучка и задоринки.

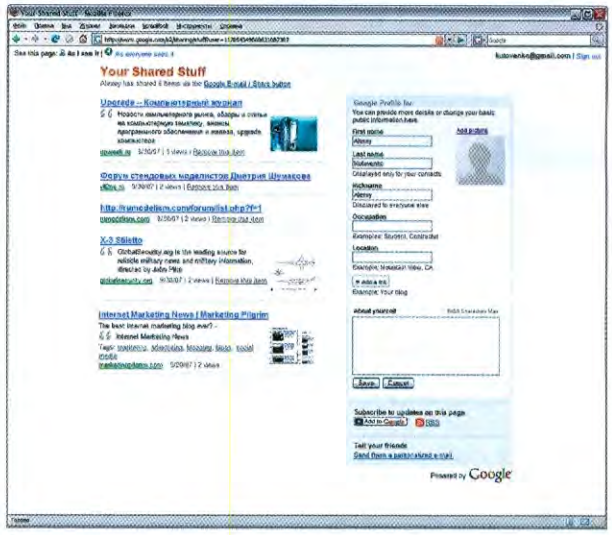
После такого вступления мы уже вооружены достаточным набором критериев для оценки новинки Google, которую можно найти по адресу: www.google.com/s2/sharing/stuff.

Для пополнения коллекции в ходе серфинга предлагается разместить на панели закладок браузера соответствующую кнопку. Как только вы решили, что открытая в браузере страница достойна места в вашем онлайновом архиве, вызывается всплывающее окно с формой добавления ссылки. Она предлагает указать комментарий к сайту, снабдить линк тегами, а также определиться со способом характеристики закладки – нужна ли вам аннотация к ссылке или же достаточно только URL. На этой же форме находятся кнопки, с помощью которых линк можно отправить по e-mail, а также сохранить в других онлайновых менеджерах закладок. Поддерживаются аккаунты del.icio.us, Furl, Facebook, Social Poster, reddit и Digg.

Перейдем к архиву. Каждая ссылка представлена небольшой «визиткой», сопровождаемой автоматически сгенерированной графической миниатюрой сохраненной веб-страницы. Возможности сортировки пока более чем скромные – можно только фильтровать ссылки по тегам и доменам, а серьезного поиска попросту нет. Прямо скажем, негусто.

Что касается обмена ссылками, то и здесь ничего революционного пока не предложено. Из доступных возможностей – просмотр публичных ссылок, причем при желании можно отфильтровать только закладки, принадлежащие определенному пользователю. Интересно отметить поиск ссылок «друзей по сервису» – их список, похоже, автоматически генерируется на основе адресной книги Gmail.

Среди дополнений к сервису – возможность создания RSS-канала на базе коллекции, а также виджет Shared Stuff, который можно добавить на персональную страницу iGoogle.



Запоминаем ссылку с помощью Google Shared Stuff и просматриваем ее в онлайновом архиве

Хороший социальный сервис обмена закладками – это во многом «вебдвануальная» инкарнация классического веб-каталога. Поскольку ссылки просматриваются и отбираются самими сетянами, это обеспечивает неплохое качество попавших в систему сайтов. Критически важным для существования такого ресурса становится формирование активного и достаточно большого сообщества пользователей. Если сервису удается собрать под свои знамена такую добровольную армию, через короткое время он становится по-настоящему полезным источником ценной информации. И если Google Shared Stuff останется в том виде, в котором он пребывает сейчас, конкурировать с другими социальными менеджерами закладок ему будет очень сложно. Вот только верится в это с трудом – сервис только-только представлен публике и явно будет развиваться. А вот относительно путей этого развития сейчас можно только заключать пари. Если оставить в стороне вариант провала (в конце концов, команда Google, как правило, хорошо понимает, что делает), помочь в приобретении популярности ему сможет тесная интеграция с другими службами Google или же внедрение какой-либо новинки, отсутствующей у конкурентов и способной привлечь массового пользователя, а не только фанатов поискового гиганта. Графическая миниатюра сайта в описании ссылки на эту роль пока никак не тянет.

Есть и другие варианты. Любой сервис, на котором пользователи самостоятельно проставляют теги для сохраняемых ссылок, является бесценным источником данных для оптимизации поисковых алгоритмов. Кроме того, Google Shared Stuff в принципе может стать универсальной платформой, на основе которой будут объединены социальные функции других сервисов компании. Пока никаких оснований, кроме общей логики и здравого смысла, для такого заявления нет, однако именно данный подход позволил бы максимально удобно вписать Google Shared Stuff в набор продуктов Google. Какой из этих сценариев воплотится, сейчас сказать трудно, так что запомним название сервиса и подождем некоторое время – все-таки ему только пару месяцев от роду, а происхождения он самого благородного. UP

RSS

«Социальная сеть (англ. social network) – социальная структура (математически – граф), состоящая из группы узлов, которыми являются социальные объекты (люди или организации), и связей между ними» (ru.wikipedia.org).

«Карты разума» онлайн

На страницах UPgrade уже гостили приложения для построения «карт разума» (см. #23 (320). Прогресс не стоит на месте, и герой данного обзора – онлайновый редактор Mindomo – уверенно вошел в когорту лучших представителей этого семейства.



Алексей Кутовенко
alteridem@rambler.ru
Mood: рабочее
Music: Pink Floyd

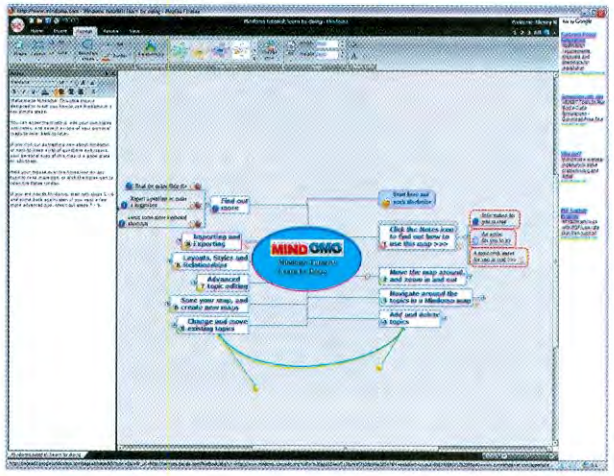
Зарабатывают создатели Mindomo (www.mindomo.com) главным образом платной подпиской на Premium-версию своего продукта. Просят за нее $6 в месяц. Предлагается и бесплатный вариант Mindomo Basic, при использовании которого рядом с рабочим полем демонстрируется текстовая реклама. Доступны и две «коробочные» версии Mindomo: Business и Education. Они предназначены для установки на сервере покупателя, обладают повышенной защищенностью и располагают дополнительными инструментами совместной работы группы пользователей.

Редактор Mindomo построен на технологии Adobe Flash и для своей работы требует установки Flash Player 9. Скорость функционирования приложения довольно высока – через некоторое время просто забываешь о том, что работа идет в онлайне. После запуска Mindomo возникает ощущение дежавю: интерфейс приближен к внешнему виду приложений Microsoft Office 2007. Этот «камуфляж» продуман до мелочей: начиная от расположения инструментов редактирования на ленте закладок до цветовой гаммы и кнопки Mindomo Button, повторяющей функции клавиши Office.

Инструменты редактирования карты собраны на закладках Home, Insert и Format. Mindomo использует все основные элементы «карт разума»: узлы различного уровня и связи между ними, текстовые примечания и возможность объединения нескольких элементов карты в тематические зоны.

Набор инструментов вплотную приближает Mindomo к лучшим настольным редакторам «карт разума». При проектировании структуры новой карты можно выбрать один из нескольких предлагаемых разработчиками готовых вариантов. Кроме классической радиальной карты с центральной темой и построенной вокруг нее иерархической системой дочерних узлов возможно создание «левосторонних» и «правосторонних» карт, а также «деревьев» различного типа. Некоторые структуры в принципе могут быть использованы в интересах «мозгового штурма», однако в данном аспекте сервис Mindomo заметно уступает ведущим офлайновым пакетам ПО.

Кроме рабочего листа и главной панели инструментов интерфейс Mindomo содержит вспомогательную боковую панель, где в зависимости от режима работы открывается текстовый редактор для правки примечаний или же панель работы с изображениями, гиперссылками и задачами. В сервисе Mindomo Basic доступна только вставка картинок из сетевых источников, тогда как под Premium-аккаунтом возможна прямая загрузка картинок со своего ПК.



Интерфейс онлайнового сервиса Mindomo поразительно похож на приложения Office 2007

В состав Mindomo входит набор готовых стилей как для карты в целом, так и для ее отдельных элементов. При желании определенный вариант оформления можно сохранить в виде шаблона, который будет применяться ко всем новым картам. Для этого потребуется сначала создать карту, выставить в ней все необходимые параметры и сохранить шаблон кнопкой Set as Default в меню Change Style на закладке Format.

Дополнительное удобство в общении с Mindomo придают возможности одновременного открытия в рабочей области нескольких карт, а также кнопки быстрого свертывания / развертывания узлов. Присутствует достойный набор клавиатурных комбинаций.

Mindomo поддерживает импорт файлов из наиболее популярных офлайновых редакторов FreeMind и MindManager. Экспорт возможен в графический файл, а также PDF и RTF. Mindomo Premium к тому же умеет сохранять карты в формате MindManager. Карту Mindomo можно открыть для просмотра определенным пользователям или всем желающим. В последнем случае она попадет в сетевую галерею проекта. К сожалению, одновременная работа над одной картой нескольких пользователей невозможна. Кстати говоря, Mindomo Basic позволяет сохранять на сервере только семь приватных карт, тогда как количество публичных не ограничено.

В заключение можно сказать, что Mindomo по праву входит в тройку лучших на сегодняшний день онлайновых редакторов «карт разума». Неплохо для проекта, стартовавшего всего несколько месяцев тому назад. Компанию ему составляют bubbl.us (www.bubbl.us) и MindMeister (www.mindmeister.com). Каждый из этих редакторов обладает собственной специализацией и уникальными функциями. Bubbl.us был достаточно подробно рассмотрен нами ранее – он привлекает простотой освоения и бесплатностью. А MindMeister держит пальму первенства в части организации совместной работы пользователей над картой – только с его помощью несколько юзеров могут редактировать карту в режиме реального времени. Однако полностью раскрыть возможности MindMeister можно только пользуясь его платными версиями. На стороне же Mindomo – удобный интерфейс и богатые возможности редактирования карт, мало чем уступающие настольным пакетам. UP

Чтобы лучше понять как основы самого принципа построения «карт разума», так и варианты его реализации для конкретных случаев (правда, вся информация на английском языке), советуем посетить страницу www.mindomo.com/browse.

О социальных сетях и разных мнениях

Письма приводятся без исправлений орфографических, стилистических и пунктуационных ошибок. Символы цензуры: @#$% заменяют ненормативную лексику, <...> – купюры, * – прочие замены.**
К вашим услугам почтовый ящик upgrade@upweek.ru.



Remo
r@upweek.ru
Mood: замерз совсем
Music: что-то у Ларина играет



Subject:
об эволюции Интернет

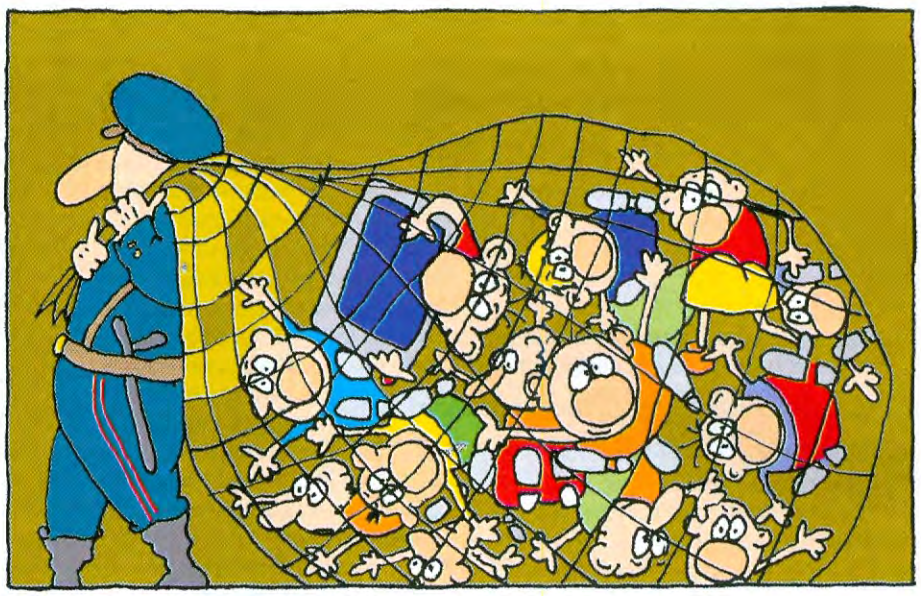
Kirill Semenov

Здравствуйте, Remo!

Не могли бы Вы посоветовать книгу, статью/и, ресурс и т.п., посвященные, м.б. и скорее всего не прямо... я бы эту проблематику очертил примерно так: концептуальные, маркетинговые, социологические и тп вопросы эволюции Интернет: основания, современное состояние, тренды, перспективы, прогнозы. Грубо говоря и через примеры. Многие сервисы, которые сейчас возникаю на глазах и набирают популярность, взять те же «социальные сети» в разных исполнениях, являются не просто успешными маркетинговыми проектами, а отражают долгосрочные концептуальные тенденции, согласно которым будет меняться сам облик сети. Или вот Google, претендующая, как мне кажется, на то, чтобы изменить сами принципы представленности информации и знания в сети, доступа к ним. Далее блогосфера, возникновение открытых, полуоткрытых, закрытых экспертных клубов и сообществ, их переход из одного типа в другой (например, dirty.ru, lepra.ru). Я постарался такими широкими мазками обозначить поле. Мне кажется, Вам это не может не быть интересно (смайл)...

Буду очень признателен за любые ссылки. В свою очередь, если Вам будет интересно, с удовольствием поделюсь своими находками.

По умолчанию огромное спасибо за журнал (смайл).



Уважаемый Кирилл, мое почтение!

Книжек по этому поводу (по крайней мере, на русском) мне не попадалось. Есть несколько неплохих англоязычных работ, но названия по техническим причинам (не смог найти книжки) сказать не могу. Найду – обязательно пришлю вам по почте. Впрочем, как показывает мой опыт поиска адекватных данных о социологии Сети, сейчас самые интересные мысли встречаются либо в научных журналах и их представительствах в интернете, либо на профессиональных сайтах. Вот, например, экспертное сообщество www.habr.ru – отличнейший ресурс! Там очень много умных людей.



Subject:
о фантастике и прогнозе на будущее

Кастяныч

Здравствуйте, Remo.

В RSS одного из editorial`ов (кажется он назывался «Железо 2.0») Вы спрашивали, какие нам известны хорошие книги о ближайшем будущем. Я тут вспомнил несколько наименований. Во-первых, две книги гениального Нила Стивенсона – «Лавина» и «Алмазный век», и во-вторых, книгу Пола Ди Филиппо «Рибофанк». На мой субъективный взгляд они гораздо интереснее, оригинальнее и фантастичнее конвеерных сериалов Панова.

А благодаря кое-каким событиям последнего времени (я имею в виду судебное преследование лиц, использующих нелицензионное ПО) мне в голову пришел собственный прогноз на ближайшее будущее. Когда «свобода» и «демократия» во всем мире достигнут кульминации, правоохранительные органы будут проверять даже персональные компьютеры в домах рядовых граждан, всех поголовно, причем арестовывать будут как лиц, использующих пиратское ПО, так и пользователей MacOS, Linux и freeware. Обвинение последним на суде будет звучать примерно так: «вы используете бесплатный софт и альтернативные ОС, вместо того, чтобы за огромные деньги купить у Майкрософта замечательные дистрибутивы, и таким образом наносите Биллу Гейтсу непоправимый финансовый ущерб, за что приговариваетесь к стольким-то годам тюрьмы.»

RSS

Уважаемые читатели! Не забывайте, пожалуйста, присылать нам свои аватары (500 x 500 пикс.), если вы хотите, чтобы мы их ставили в письма. Также будем вам благодарны за ссылки на интересное в Сети.

Давайте ради прикола подождем десять лет и посмотрим, сбудется ли мое предсказание.

Уважаемый Кастяныч, мир вам!

За наводку на книжки спасибо – я надеюсь дожить до отпуска и в нем все порекомендованное читателями освоить. А мне кажется, что когда наступят «свобода» и «демократия», то проверять компьютеры пользователей уже не будет нужды, так как к тому моменту все будет сильно сетевое и понятие «ПО», возможно, превратится в понятие «сервисы», которые будут контролироваться производителями удаленно – на то они и сервисы. И вообще, это безобразие: тут мне одна игра заявила, что, пока я не зарегистрирую ее на сайте разработчиков, она мне сохраняться не даст!



Subject:
Социальное все

Надежда

Прочитала ваш editorial про социальные сети. Насчет групп интересов и выявления целевой аудитории с помощью блогов, порталов «интересы по цвету тапочек» и.т.д. вопросов нет. А вот насчет спецслужб не согласна. Что человек может написать о себе в блоге? Он пишет как у него дела, описывает свое утро, день, вечер, ночь, наконец. И что из того? Сотрудников бывшего КГБ годами обучали вынюхивать другие вещи. В условиях Советского Союза да... отличным источником провоцирующих изречений были бы блоги. А сейчас... Знаете, если у меня есть что скрывать от доблестных Федеральных служб, я не стану публиковать даже намеков на это событие\действие\размышления ни в блоге ни в смске, да вообще нигде. Как и любой здравомыслящий человек. Но это только одна сторона. А есть ведь еще и вторая. Интернет – это пространство свободного полета, где при желании можно не показывать прыщавую рожу, целлюлитные ляшки и дефекты речи. И написать о себе можно все, что угодно. В том числе и ни слова правды. Это же не допрос, никто не посадит за «недостоверные сведения». А сбить с толку подобные преувеличения могут порядочно. Особливо, если такие записи просматриваются «в интересах ГБ». Про одноклассники и им подобные вообще не понимаю. Недавно завела себе учетку на одноклассниках... в результате добрая половина людей, которые указаны моими друзьями, читателями или гостями мне вообще неизвестна. И что, по этой белибирде будут устанавливать контактирую ли я с теми-то или другими-то?

Авторам опубликованных писем вручаются призы – кулеры от компании Ice Hammer Electronics, одного из ведущих производителей высококлассных систем охлаждения для ПК.

Да, согласна, еденичные случаи бывают. Недавно по телевизору показывали большое интервью с создателем ЖЖ, в ходе которого он рассказал о девушке, написавшей как-то в своем блоге, будто она убила мать. Приехавшие «бдящие» действительно обнаружили в доме труп. Но, еще раз повторюсь, это исключение. А стоит ли овчинка выделки? Особенно в виде постоянного мониторинга, возможность и эффективность которого (наверно) подразумевалась в Вашей статье. Для этого надо посадить людей, научить их и постоянно платить им зарплату за то, что они будут искать по блогам и остальной «социалке» неблагонадежных, инакомыслящих и.т.д.?

С наилучшими пожеланиями!

Уважаемая Надежда, мое почтение!

К чему приведет широкое распространение сервисов в интернете, собирающих личную информацию о пользователях, покажет время. Но мне кажется, что жизнь компетентным органам они точно облегчают уже сейчас. А всех остальных они неплохо развлекают. UP

CLASSIFIEDS







В журнале UP grade появилась новая рекламная рубрика Classifieds. Мы придумали ее специально для того, чтобы расширить возможности наших партнеров. Главное преимущество данной рубрики – низкая стоимость размещения информации о ваших продуктах в нашем журнале.

За дополнительной информацией обращайтесь к Татьяне Бичуговой по тел. (495) 148-9996, e-mail: bichugova@veneto.ru.

Уважаемые читатели! Журнал UPgrade всегда рад людям, готовым влиться в стройные ряды наших авторов. Людям «железных» интересов имеет смысл писать на адрес **platon@upweek.ru** непосредственно Платону Жигарновскому, тем, кто стремится описывать телекоммуникации, смартфоны и прочие мобильные штуки, обращаться по другому почтовому адресу – **b@upweek.ru** (к Николаю Барсукову). Ну а про обычный софт – все вопросы к Майку Задорожному (**zmike@upweek.ru**). Тема письма «Новый автор» существенно все облегчит, поскольку нам по-прежнему приходит просто неприличное количество спама. Письма на ящике **upgrade@upweek.ru** тоже внимательно прочитываются.

Расценки на размещение рекламы в рубрике Classifieds (НДС включен)

Формат	Размер, мм	Стоимость, руб.
1/4	184 x 56	17 700
1/4	90 x 117	17 700
1/8	90 x 56	10 620
1/16	43 x 56	5664
1/16	90 x 26	5664
1/32	43 x 26	3894

RSS

Уважаемые читатели! Как никогда актуальны ваши предложения по темам в журнале, так как места у нас теперь много и соответственно материалов влезает существенно больше, чем раньше!