

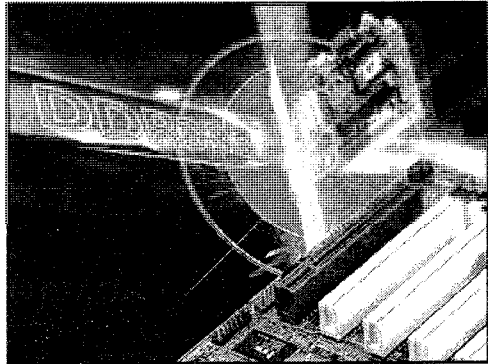
КОМПЬЮТЕР

№ 26 (26/101) 10 сентября 2002

Еженедельное обозрение

День выхода - вторник

R4PE: первая ласточка на чипсете i845PE от ASUS



- Чипсет Intel 845PE + ICH4
- Сетевой адаптер BroadCom Gigabit Ethernet
- 3 разъема DIMM, до 2 Гб памяти DDR333
- ATA133, до 4 IDE устройств
- ATA133 Promise RAID, до 2 IDE устройств
- Два порта Serial ATA 150
- Шесть слотов PCI, слот AGP 4x
- 6-канальный звук (AD 1980)
- Шесть портов USB 2.0
- Два порта Firewire 1394
- Форм-фактор: ATX

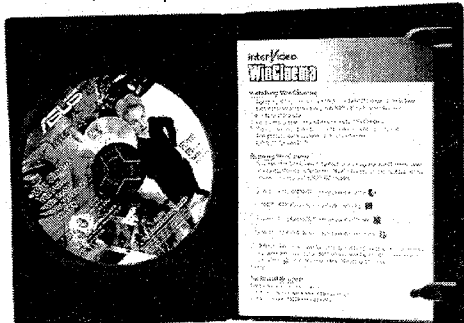
К традиционному комплекту поставки ASUS добавляет DVD диск с полным набором DVD/MPEG4/MP3 софта от InterVideo: WinDVD, WinCoder, WinRip и WinProducer.

Официальное появление новых чипсетов 845GE /845PE / 845GV не за горами, благо, как мы уже сообщали со ссылкой на тайваньские промышленные источники, производители плат начали получать образцы этих чипсетов с середины августа. Как водится в таких случаях, информация о некоторых новых платах становится известна несколько раньше, чем появляются официальные пресс-релизы с характеристиками чипсетов. Похоже, время появления первенцев на новых чипсетах от Intel уже настало.

Несколько опережая события, компания ASUSTeK Computer представила свою плату R4PE на чипсете Intel 845PE с официальной поддержкой памяти DDR333 и всех возможных функций для разгона процессоров.

Краткие характеристики R4PE:

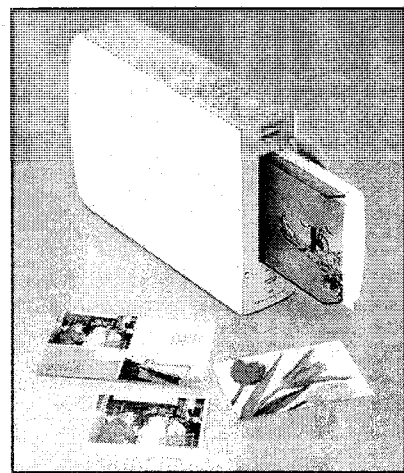
- Поддержка процессоров Intel Pentium 4 с 533/400 МГц FSB



Все новые платы ASUS будут оснащены новинкой – BLUE PCI Slot. Обладая дополнительной функциональностью, он позволит с помощью дополнительного контроллера реализовать все возможные на сегодня wireless подключения, в том числе интерфейс Bluetooth.

ИХВТ

Миниатюрный "вертикальный" фотопринтер DPP-EX5



Принтер обладает возможностью автоматического масштабирования изображения в пределах 60% - 200% с шагом в 10%, подстройки яркости, контрастности, насыщенности и резкости изображения. Форматы обрабатываемых файлов – DCF (Exif 2.1/2.2), JPEG, TIFF(RGB), JPEG со сжатием 4:4:4 / 4:2:2 / 4:2:0, BMP (24-бит / Windows), JFIF. Принтер печатает на бумаге размером с почтовую открытку (1612 x 2418 точек), стандарта L (1412 x 2015), точек, размером с визитку (1516 x 1137 точек). Скорость печати – 90 секунд на отпечаток размером с почтовую открытку.

Принтер оборудован интерфейсом USB 1.1, традиционным слотом под карты MemoryStick, видеовыходом (NTSC). Размеры модели 78 x 288 x 200 мм, вес около 2,3 кг. Ожидаемая цена принтера DPP-EX5 – около \$230, пачки специальной бумаги размера L (SVM-30MS, 30 листов) – около \$10.

Четыре новых линейки винчестеров от Maxtor

Компания Maxtor объявила о начале поставок новых винчестеров серий DiamondMax 5400 RPM и DiamondMax Plus 7200 RPM, выполненных с использованием новых дисков емкостью 80 Гб на пластину. Помимо этого, также объявлено о выпуске линеек одноголовочных винчестеров Maxtor Fireball 3 и DiamondMax Plus 8, со скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин. и 7200 об/мин. соответственно.

Емкость винчестеров линеек DiamondMax 16 и DiamondMax Plus 9 составляет 60 Гб - 160 Гб. В настоящее время обе линейки выпускаются с интерфейсом UltraATA/133, однако, с декабря 2002 года будут поставляться также в версии с интерфейсом Serial ATA 150.

Винчестеры серии DiamondMax 16 имеют скорость вращения шпинделя 5400 об/мин и выпускаются в версиях емкостью 60 Гб, 80 Гб, 120 Гб и 160 Гб. Серия DiamondMax Plus 9 имеет скорость вращения шпинделя 7200 об/мин и будет доступна в вариантах с 2 Мб или 8 Мб буфером, емкостью 60 Гб, 80 Гб, 120 Гб и 160 Гб. Серии DiamondMax 16 и DiamondMax Plus 9 обеспечивают защиту данных благодаря антишоковым технологиям Maxtor Shock Protection System и Data Protection System.

Винчестеры серии DiamondMax Plus 8 выполнены на той же платформе, что и линейки DiamondMax Plus 9 и DiamondMax 16. DiamondMax Plus 8 – первая серия жестких дисков с одной головкой и скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Емкость винчестеров серий DiamondMax Plus 8 и Fireball 3 составляет 20 Гб, 30 Гб и 40 Гб.

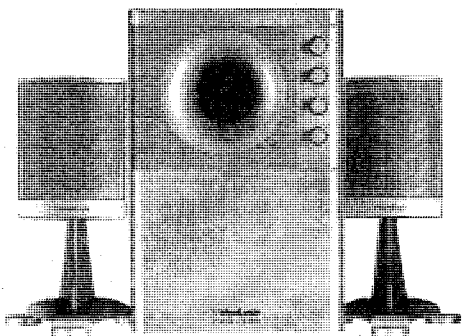
Все четыре серии новых винчестеров от Maxtor с параллельным интерфейсом в настоящее время уже начали поставляться в розницу.

2.1-канальная акустика Video Logic ZXR-200 2.1 от PURE Digital

Компания PURE Digital, подразделение Imagination Technologies, известная ранее как VideoLogic, объявила о выпуске трехкомпонентной акустической системы VideoLogic ZXR-200 2.1.

Характеристики VideoLogic ZXR-200 2.1

- Суммарная мощность: 35 Вт
- Входная чувствительность: 400 мВ
- Частотный диапазон усилителя: 35 Гц - 20 КГц
- Суммарный вес системы: 8 кг
- Сабвуфер: деревянный корпус, 5-дюймовый динамик, интегрированный усилитель, регуляторы громкости, баланса, уровня верхних и нижних частот; размеры 165 x 250 x 340 мм
- Сателлиты: две компактных колонки, оборудованных 3-дюймовыми динамиками, размеры 85 x 112 x 98 мм
- Цена: около 50 фунтов стерлингов



ООО "Эридан"

Все для КОМПЬЮТЕРА

- ✓ КОМПЬЮТЕРЫ и ПЕРИФЕРИЯ
- ✓ АКСЕССУАРЫ
- ✓ РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ
- ✓ ЗАПРАВКА КАРТРИДЖЕЙ

г. Самара, ул. Мичурина, 46 Тел. (846-2) 70-35-59

КОМПЬЮТЕРЫ и ОРГТЕХНИКА

от "ДЕКАРТ"

Надежно, практично, доступно!



Самара, ул. XXII Партсъезда, 41, оф. 305. Тел.: 24-10-89, 24-48-68

ОТДАДИМ КОМПЬЮТЕР

В ХОРОШИЕ РУКИ RADIUS

- ☒ Celeron ☒ Duron
- ☒ Pentium III ☒ Athlon
- ☒ Pentium IV ☒ Athlon XP+

комплектующие, периферия, оргтехника

у нас и без скидок НИЗКИЕ ЦЕНЫ! но мы даем скидки !!!

МОЖНО И В КРЕДИТ

ЗАХАР ТОРГОВЫЙ ДОМ Ул. Н-Садовая 106, оф. 27 г. 703-074, 703-106

AMD критикует тестовые программы

Компания AMD, производитель процессоров Duron, Athlon и некоторых других, заявила, что многие ныне популярные тестовые программы, при помощи которых сравниваются компьютерное "железо", намеренно занижают характеристики процессоров AMD, одновременно продвигая вперед продукцию Intel. В частности, эти программы демонстрируют превосходство процессора Intel Pentium 4 над AMD Athlon XP, что, по мнению представителей AMD, не соответствует истине.

Конкретные претензии были предъявлены программе Sysmark 2002, выпущенной в этом году корпорацией VAPCo (Business Applications Performance Corporation). Представители AMD утверждают, что тесты одних и тех же компьютерных систем на Sysmark 2001 и Sysmark 2002 выдают совершенно разные результаты. Sysmark 2002 показывает производительность одного и того же Pentium 4-процессора на 20% выше, нежели Sysmark 2001, затеянная при этом достоинства процессора Athlon XP.

В начале этого года компания AMD вступила в концерт VAPCo, объяснив это желанием поучаствовать в разработке Sysmark 2003, дабы программа получилась максимально объективной.

Представители VAPCo и Intel, разумеется, утверждают, что и Sysmark 2001, и Sysmark 2002 вполне объективны и ни в коей мере не искажают результаты тестов. Против претензий AMD также высказался Томас Пабст, создатель влиятельного сайта Tom's Hardware Guide. Том заявил, что лабораторные тесты подтвердили объективность Sysmark 2002. Впрочем, окончательно этот спор разрешится лишь в 2003 году, когда должен появиться Sysmark 2003, создание которого собирается проконтролировать AMD.

3Dnews.ru

Всегда можно ПОДПИСАТЬСЯ на газету "Компьютер 63" В газетных киосках - по ВТОРНИКАМ!

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС52441.....

Южная Корея опережает мир на 5 лет!

Южная Корея, уже имеющая статус страны с самым развитым домашним интернетом, теперь официально получила признание как страна с самой развитой сетью мобильных коммуникаций. Даже компания LG Electronics обратила внимание на Южную Корею, заключив с компанией KT ICOM контракт на 75 миллионов фунтов. В июне 2003 года LG Electronics совместно с KT ICOM планирует запустить в Сеуле коммуникационную сеть нового поколения. По мнению аналитиков, развитие коммуникаций в Южной Корее опережает весь мир приблизительно на 5 лет.

GeForce4 Ti4200

Chaintech GT20

Рассмотрим видеокарту GeForce4 Ti4200 производства одного из активных участников рынка видеокарт, компании Chaintech. Модель GT20 представляет собой абсолютно стандартную видеокарту, выполненную по эталонному дизайну и оснащенную стандартной памятью объемом 64 Мб.

Чипов всего 8, они выпущены Nupix и имеют время цикла 4 нс (соответствует стандартной частоте 250 МГц). Охлаждение для микросхем не предусмотрено, хотя они прилично греются. Графический чип закрыт достаточно массивным радиатором золотистого цвета: у него плоское основание и расходящиеся во все стороны изогнутые лопасти.

Вентилятор прозрачный, с девятью лопастями, установлен "вверх ногами". Радиатор, как обычно, посажен на термопасту.

У видеокарты имеется не только аналоговый, но и совмещенный аналоговый и цифровой выход DVI, а также выход на телевизор (формат S-Video). Технология nView позволяет гибко настраивать режимы работы выходов, в том числе и организовывать виртуальный рабочий стол на двух мониторах, назначать рабочие и диалоговые окна на тот или иной монитор, выводить на один монитор только видео и т.д.

Но по какой-то причине для организации нескольких выходов не использованы все аппаратные средства графического чипа.

Так, цифровой выход обеспечивается трансмиттером Silicon Images, а для ТВ-выхода использован достаточно устаревший кодек Philips SAA7102E, который не поддерживает разрешение 1024x768.

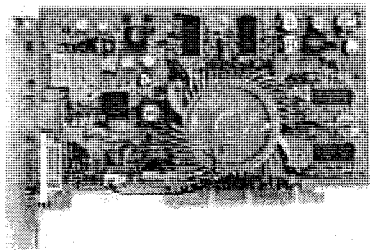
В комплект видеокарты GT20 входит короткий кабель для ТВ-выхода, тонкая мануалка и компакт-диск с драйверами и DVD-проигрывателем WinDVD. Об играх Chaintech не позаботилась, но для нашего пользователя это совсем не проблема. А вот достаточно скромная цена - это весомый плюс видеокарты.

Испытания

Посмотрим, действительно ли GeForce4 Ti4200 - такая замечательная видеокарта. Сравним ее с двумя прямыми конкурентами, видеокартами с близкой ценой - GeForce3 Ti200 и Radeon 8500LE. Причем, третий GeForce (Chaintech G320) разгоним до уровня Titanium 500 (чип - 240 МГц, память - 250 МГц), а Radeon 8500LE (Hercules 3D Prophet FDX 8500LE) оставлен в штатном режиме (250/250 МГц).

В тестовую конфигурацию входил процессор Athlon XP 1800+, плата Epox 8KHA+, 256 Мб памяти. Для обеих видеокарт использованы драйверы Detonast 29.42, для Radeon 8500LE - Catalyst 02.1.

Перед тем, как перейти к результатам тестов, остановимся на отли-



чиях графических чипов. Как известно, GeForce4 - это всего лишь модернизированная версия GeForce3. Доработке подвергся контроллер памяти и механизмы оптимизации обращения к памяти (компрессия и очистка Z-буфера, раннее отбрасывание невидимых поверхностей), поэтому в плане fillrate (скорости заполнения сцены пикселями) оба GeForce примерно одинаковы. Зато у GeForce4 появился второй конвейер обработки вершин, поэтому в геометрии он намного сильнее предшественника. По сравнению с Radeon R200 четвертый GeForce не имеет глобальных преимуществ, за исключением более толковых драйверов и встроенной поддержки нескольких мониторов.

Начнем с измерения fillrate средствами 3DMark2001.

Очевидно, что лучшие результаты показал GeForce4 Ti4200 благодаря более совершенному контроллеру памяти и большим внутренним кэшам. Впрочем, при наложении нескольких текстур ему практически не уступил Radeon 8500LE - большее количество комбинационных стадий конвейера; технология HyperZ-II. GeForce3 Ti500 отстал совсем немного, так что можно считать, что fillrate у всех трех видеокарт примерно одинаков.

В составе 3DMark2001 есть и другие синтетические тесты. Так, High Polygon Count измеряет производительность блока T&L.

В этом тесте Radeon 8500LE практически на треть обгоняет GeForce3 Ti500. Однако, GeForce4 с его двумя вершинными блоками поставил видеокарту ATI на место, превзойдя результат предшественника более, чем в полтора раза.

То же самое мы наблюдаем в тесте Vertex Shaders, но с небольшим отличием - в разрешении 1024x768 GeForce4 так и не смог догнать Radeon 8500, хотя в 1600x1200 последний уступил и даже сравнялся с GF3 Ti500.

Нечто подобное мы видим и в тесте Point Sprites.

Зато рельефное текстурирование быстрее выполняют видеокарты NVIDIA. Как методом DOT3, так и по картам окружающей среды. Radeon 8500LE отстает от них примерно на четверть. Пиксельные шейдеры все три видеокарты выполняют одинаково, так как у них схожая архитектура и одинаковая частота чипа.

(Окончание на стр. 6.)

Серебристая неожиданность

Материнская плата Soltek 85-ERV построена на совершенно новом, можно даже сказать, практически не вышедшем еще чипсете VIA P4X400, снова выпущенном без лицензии Intel. И не зря, надо сказать, выпущенном - это не очередной редизайн P4X266, это действительно совершенно новый чипсет.

Итак, AGP 8x. Что, впечатлились? Я тоже, в общем - жаль, оттестировать его не получится, карт этого стандарта нам пока не отгрузили. DDR400. И стандарта такого пока не существует, однако же, для старых

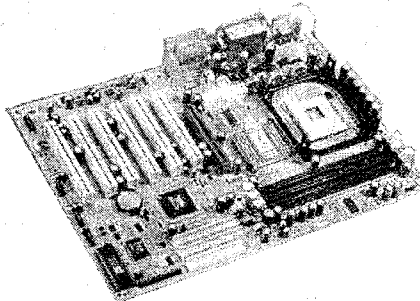
модификаций Pentium 4 с 400-мегагерцовой шиной 200-мегагерцовой памятью DDR - самое оно, так как, во-первых; нет никаких задержек, связанных с асинхронностью, а во-вторых, пропускная способность DDR400 - как раз 3,2 Гб/сек.

Да, я понимаю, что к сверхсовременной плате нужен также и сверхсовременный камень, однако, даже в случае использования P4 со 133-мегагерцовой несущей хуже, чем DDR333, DDR400 точно не будет, а скорее всего, даст возможность получить еще несколько fps.

Ладно, про чипсет я вам еще

успее рассказать, сейчас давайте все-таки посмотрим на материнку Soltek SL-85ERV. Мда... И это Glacier Silver?

(Окончание на стр. 7.)



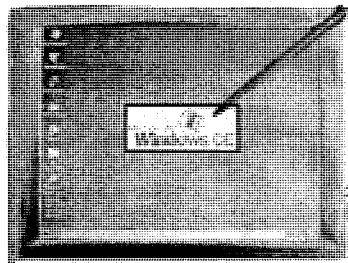
Планшет EB2000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- **Операционная система:** Windows CE 3.0 (Handheld PC 2000)
- **Процессор:** Intel StrongARM 206 МГц
- **Дисплей:** сенсорный, 10,4" (26,4 см) по диагонали, активная матрица (TFT), SVGA 600 x 800, задняя подсветка, вертикальный и горизонтальный режимы
- **Память:** 32 Мб ОЗУ, 32 Мб ПЗУ (для ОС и встроенных приложений) и 32 Мб флэш-ПЗУ для хранения данных
- **Расширение:** Compact Flash + PCMCIA
- **Коммуникации:** USB Host, USB Client, RS-232
- **Аккумулятор:** Toshiba 1860 мАч
- **Размеры:** 26 x 19 x 2,1 см
- **Вес:** 950 г (без кожаной папки)

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Internet Explorer, Inbox, Pocket Word, Ptab (электронная таблица фирмы Z4Soft, совместимая с Excel), командная строка (Command Prompt), утилита конфигурации подсветки, кнопок, Media Player.



Планшет явно рассчитан на корпоративных пользователей и работу в локальной сети. Для этого предусмотрена папка NETWORK, в которой должны появляться общие сетевые ресурсы.

Возможное применение планшета, разумеется, подключенного к локальной сети (через 802.11b или GPRS, например) - медицина, торговля, склады, логистика, страховая деятельность, опросы населения и т.д.

<http://www.handy.ru/>

У меня вопрос по памяти ПК. SiSoft Sandra выдала следующее: в категории memory modules: memory modul 2 64 Mb 8x(8Mx8) SDRAM CL3 PC100-322-622. Понятно только - объем и тип (SDRAM), а что остальное значит? И что нужно знать при покупке дополнительной памяти?

8x(8Mx8) - это организация модуля памяти: восемь чипов разрядностью 8 бит и глубиной адресации 8 Мбит. То есть память построена по старой технологии 64 Мбит. После PC100 указаны тайминги: CL=3, tRCD=2, tRP=2 - это стандартные характеристики для PC100. А вообще за расшифровкой обращайтесь к справке Sandra.

При покупке памяти нужно обращать внимание на совместимость с вашей платой. Грубо говоря, платы под Pentium-1 будут работать с 32-Мбитными чипами (64 Мб в 16 чипах), в случае более емких микросхем модуль памяти будет использоваться не полностью. PC66/PC100/PC133 - это один стандарт SDRAM, он тут ни при чем. Если у вас современный компьютер, старайтесь покупать фирменную память или хотя бы с чипами Micron, Hynix, Samsung, Infineon и других известных производителей.

Мыши и прочие звери

А знаете ли Вы, что мышь скоро отметит свое сорокалетие? Изобретено это устройство было аж в 1964 году Дугласом Энгельбартом, работавшим в SRI (Stanford Research Institute). Только вот называлось оно тогда хитро - указатель XY - координат для дисплея. Прошло 9 лет и фирма Xerox в виде эксперимента применила этот указатель в своем компьютере Alto. В 1973 году этот компьютер был представлен группе инженеров из Apple, а так же самому Стивену Джобсу. Результатом этого показа явился в 1983 году компьютер Lisa. Но цена его была настолько высокой (10 000\$), что уже через год производство его было прекращено и начат выпуск более дешевого Macintosh'a. Как Lisa, так и Macintosh использовали мышь. Кстати, и Xerox тоже ушами не хлопал. В 1981 году эта фирма выпустила компьютер Star 8010, также использующий мышь. Но этот комп во многом опережал свое время и как Lisa был слишком дорогим, чтобы иметь успех у покупателей. Если между Xerox и Apple все более менее понятно, то как мышь попала к Microsoft - дело темное и касается не столько специалистов по компьютерам, сколько специалистов по юриспруденции. Однако, можно сказать однозначно, что именно появление Windows способствовало широкому распространению мыши на рынке компьютеров. Пожалуй, нет другого такого устройства, имеющего такое количество разнообразных форм как мышь.

Роликовые мыши. Основой этих устройств является обремененный шарик, который касается двух роликов, отвечающих за передвижение курсора по осям X и Y. На каждом ролике есть диск с прорезями. Через прорези проходит луч света, а с другой стороны этот луч фиксирует фотодатчик. Точнее, он фиксирует прерывание этого луча при вращении диска. Каждый импульс превращается в электрический сигнал и является одним шагом по одной из координат. Кроме этого все современные мыши оснащены роликом прокрутки (а иногда и двумя), который действует еще и как третья кнопка. Принцип его работы схож с основным устройством управления курсором.

1. Фотодатчик
2. Прорезиненный шарик
3. Валик
4. Колесо
5. Ролик прокрутки
6. Прижимной ролик

Основной недостаток такой мыши заключается в загрязнении и, как следствие, проскальзывании шарика. Достоинства: простота, надежность и невысокая цена.

Оптическая мышь. Здесь шарик

отсутствует, зато присутствуют датчики, регистрирующие движение мыши по коврику. Недостатки таких устройств заключается в том, что они могут работать не на всех ковриках, а так же требование к чистоте их поверхности. Ну и конечно же цена оставляет желать лучшего. Достоинства: более точное позиционирование курсора и более простой способ очистки.

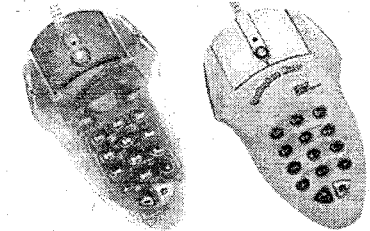
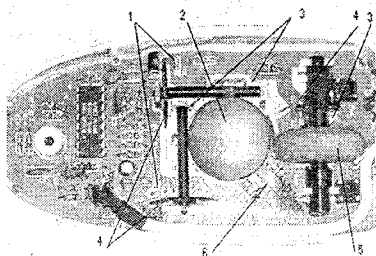
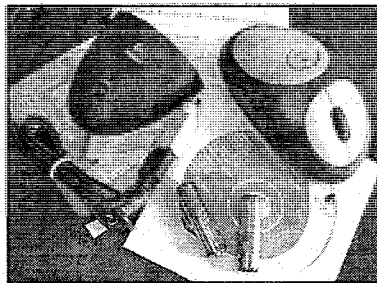
Беспроводные мыши. Такие устройства бывают двух типов: радиомышь и мышь, ис-

пользующая инфракрасный порт. Недостаток обеих технологий заключается в использовании батареек/аккумуляторов для работы с а м о мышью. Кроме этого, инфракрасный порт требует непосредственного визуального контакта приемо-переда-

ющих устройств. Необходимо использовать дополнительные программы управления для работы с такими мышами. Да и цены на них кусаются. Достоинства: отсутствие кабеля позволяет более комфортно расположиться за столом.

Комбинированные мыши. Существуют инфракрасные оптические мыши, радиооптические мыши и т.д. Достоинства таких технологий увеличиваются смешиваясь, но и недостатки тоже присутствуют. Вот,

например, как Вам такое издевательство (вообще-то тут применимо другое слово, но оно не цензурное). Это гибрид мыши и телефона.



(Продолжение на стр. 5.)

Квантовые компьютеры

Как возникла идея квантового компьютера

Возможно ли создать процессор, который бы вообще не потреблял энергии? Нонсенс? Отнюдь нет. Такой процессор должен производить так называемые обратимые вычисления, основанные на обратимых операциях. Мысль о существовании обратимых операций высказал впервые Р. Ландауэр в 1961 году. Позже в 1982-м Ч. Беннет теоретически показал, что универсальный компьютер может быть основан на обратимых операциях так, чтобы энергия при вычислениях не тратилась. В этом случае энергия будет необходима лишь для операций ввода-вывода с внешними устройствами.

Впервые о вычислительных возможностях устройств на квантовых элементах задумался в 1980 году русский математик Ю.И. Манин. Дело в том, что именно квантовые элементы могут позволить создать компьютер на обратимых операциях. Одновременно с Ю.И. Маниным над тем же вопросом работали

американский физик П. Бенев и английский ученый-теоретик Д. Дейч. Уже они пришли к выводу, что квантовый компьютер (КК) может быть создан. И, кроме того, он может стать гораздо производительнее обычного «классического» компьютера. Кто знает, как развивалась бы дальше судьба столь интересной идеи, если бы на нее не обратил внимания общественности Нобелевский лауреат в области физики (1965 года) Ричард Фейнман (Feynmann R.P. Simulating physics with computers // Int. J. of Theor. Ph. - 1982. - V. 21.). В частности, автор поставил вопрос о том, какие выгоды можно извлечь из реально действующего квантового компьютера. Поскольку Фейнман является одним из основателей современной квантовой механики и несомненным авторитетом в этой области, КК стал модным и многообещающим направлением исследований во всем мире.

<http://www.mycomp.com.ua/>

Говорящий компьютер

Govorilka - это небольшая программа для чтения текстов голосом. Она может прочитать вслух любой текст, который Вы ей дадите, на любом языке, любым установленным голосом или записать текст в MP3 файл.

Основные возможности программы:

- Чтение текста голосом.
- Запись читаемого текста в звуковой файл (*.WAV, *.MP3) с повышенной скоростью.
- Регулировка скорости чтения и высоты голоса.
- Автоматически прокручивает текст на экране, чтобы всегда был виден читаемый фрагмент (слежение за речью). При этом читаемый текст может подсвечиваться цветом.
- Пополняемый словарь произношений, который позволяет легко корректировать произношение отдельных слов и словосочетаний.
- Открывает большие файлы в DOS и Windows кодировке.
- Размер читаемого текста практически неограничен.
- Запоминается текст и позиция курсора при выходе из программы.
- Голосовое озвучивание текста, набираемого в любых Windows-программах, а также чтение текста из буфера обмена.

Если у Вас установлена операционная система Windows 2000, программа, скорее всего, будет работать сразу после установки. Если нет - читайте дальше. Для работы с Windows 9x/Me/NT/XP, возможно, воз-

никнет необходимость скачать из Internet библиотеки Microsoft Speech API 4.0 и Text-to-speech engine (так называемый «голосовой движок»). Оптимальным алгоритмом будет следующий:

- 1) скачиваем и запускаем программу Govorilka;
- 2) если сразу не заработает, обратитесь внимание на сообщение, которое выдает программа при попытке прочесть текст - если это сообщение вида "Speech engine not initialized" - значит, необходимо скачать и установить Microsoft Speech API 4.0 (около 840 Kb).

Если появляется сообщение "Speech engine not selected" - значит, в Вашей системе отсутствует Text-to-speech engine («голосовой движок»). Это набор файлов с описанием голоса. Позволяет синтезировать речь из текста. Существует много разных движков различных производителей. Движки отличаются качеством синтеза речи, количеством и характером голосов (мужчина, женщина, роботы), языком (русский, английский, французский, немецкий, ...) и прочими параметрами. Именно от «голосового движка» будет зависеть качество воспроизводимого голоса. Вам необходимо его скачать и установить (размер от 2,5 до 8 Мб - в зависимости от версии, которую вы-

рете). Скачать программу, Microsoft Speech API 4.0 или «голосовой движок» можно на сайте автора <http://www.vector-ski.ru/vecs/govorilka/download.htm>. Там же можно посмотреть эти рекомендации по установке и небольшой FAQ - <http://www.vector-ski.ru/vecs/govorilka/setup.htm> и <http://www.vector-ski.ru/vecs/govorilka/faq.htm>.

Программа очень даже интересная. Простой интерфейс, который Вы освоите за несколько минут, неплохое качество воспроизведения, возможность записи текста в звуковой файл, отсутствие платы за программой делает ее своего рода уникальной для пользователей СНГ.

Возможны следующие применения программы. Кроме озвучивания текстов, включение озвучивания слов при наборе текстов может помочь как дополнительный аудиоконтроль при наборе «вслепую». А прослушивание книг или других материалов при выполнении какой-нибудь механической работы на ПК поможет сэкономить Ваше время. Если же Вы счастливый обладатель mp3 плеера, то, подготовив за ночь текст в аудио-файл, его можно прослушать по дороге на работу или учебу. Студентам можно даже попробовать изготовить звуковые шпаргалки. Дайте разойтись своей фантазии, и Вы найдете много применений этой, безусловно, интересной программе.

<http://softbox.ru/>

- Теперь я договариваюсь, кому припадесит файл под названием «Вовик.РМБ»!..



Редактор настроек Windows. WinSEr v1.08

Программа содержит ~270 настроек MS Windows 95/98/ME/NT/2000, изменения вносятся в реестр, MSDOS.SYS, AUTOEXEC.BAT и CONFIG.SYS. Будет полезна как для пользователей, недавно переустановивших ОС, так и для всех, кто проводит настройку и оптимизацию системы вручную или не проводит вовсе. Для особо ленивых в программе есть мастер оптимизации, который, задав минимум вопросов, быстро установит оптимальные значения многих параметров ВАШЕЙ системы.

ВНИМАНИЕ!

Не трогайте те настройки, предназначение которых Вам неизвестно! Будьте осторожны при изменении параметров безопасности! Итак, начнем.

«Старт Windows»

Эта группа настроек содержит вкладки, позволяющие изменить параметры начальной загрузки, автозагрузки. Здесь можно изменить/удалить заставки, появляющиеся при старте Windows, а также при выключении компьютера (формат картинки - BMP 320x400x8bit), изменить параметры начальной загрузки, например, сделать постоянно включенным меню, появляющееся при нажатии F8, запускать Scandisk не запрашивая подтверждения или не запускать его вовсе и др.), посмотреть какие программы запускаются автоматически и изменить их список.

«Графическая среда»

Этот раздел содержит настройки рабочего стола (фоновый рисунок, его расположение, разрешение, палитра иконок и их вид, параметры ярлыков), меню «Пуск» (возможность скрытия/отображения различных пунктов), Диспетчера задач (выбор клавиш переключения между запущенными программами, задержки перед снятием зависшей программы), папки «Мой компьютер» (параметры автозапуска различных видов дисков и иконки каждого диска), проводника, всплывающего меню (добавить несколько полезных пунктов) и, конечно, самой графической среды (анимация окон и др.).

«Система»

Раздел «Система» разбит на 3 подраздела. Рассмотрим их по порядку. Первый подраздел называется «Настройка». На вкладке «Система» мы можем изменить параметры (имя и месторасположение) файла подкачки, а так же виртуальной машины.

Следующая вкладка - «Файловая система». Здесь мы будем задавать минимальный объем свободного мес-

та на диске, объем, при превышении которого будет выдаваться предупреждение, сможем включить/выключить поддержку съемных IDE-устройств (SyQuest), выбрать формат обрезания длинных имён файлов/каталогов в DOS'e, а также выбрать режим подключения уплотнённых дисков.

Далее следует вкладка «Память». На этой вкладке мы задаём параметры использования верхней памяти в сеансе MS-DOS, можем включить прямое выгружение динамических библиотек и, конечно, задать число блоков, используемых менеджером виртуальной памяти.

Следующие три вкладки - «Мышь», «Модем» и «Сеть». Мы не станем останавливаться на них, т.к. там всё предельно понятно.

Второй раздел называется «Оптимизация работы». Первая вкладка - «Оптимизация работы файловой системы». Здесь мы выбираем кратность CD-привода, размер дополнительного буфера, параметры драйвера двойной буферизации и грузить/не грузить драйвер уплотнённого диска. «Кэширование». Выбираем размеры КЭШа (для ускорения работы) для жёстких дисков, CD-ROM'a, FAT. Вы можете выбрать примерный тип Вашего компьютера и параметрам будут присвоены наиболее подходящие значения.

«Интернет». Здесь выбираются параметры для увеличения скорости. Не будем разбираться - нажмём на кнопку «Установить» и установим «Наилучшие значения».

Со вкладкой «Устранение ошибок» тоже должно быть всё понятно, поэтому движемся дальше. Посмотрим на вкладку «Информация раздела» (не подраздела, а именно раздела) «Система». Здесь все параметры работают только в Windows'98, поэтому, если Вы обладатель другой ОС, смело можете пропускать этот абзац.

«Настройки Windows»

Вкладка «Крах системы». Здесь выбираются цвета текста и фона для твоего любимого «Синего экрана смерти» и файл, в который будет записываться отчёт о сбоях в приложениях.

«Безопасность». Ничего сложного. Но если не уверены - лучше не трогайте ничего, т.к. неправильное изменение этих настроек может привести к полной блокировке доступа к программам.

Скачать программу можно на сайте производителя - <http://www.multiworks.narod.ru/>, а также в каталогах бесплатного и условно-бесплатного софта <http://www.softlist.ru/>, <http://www.listsoft.ru/>.

palssoft@rambler.ru

Хочу приобрести ТВ-тюнер, но друзья говорят, что он «портит» монитор (якобы, размер кадра у монитора и тюнера не совпадают). Может ли ТВ-тюнер по качеству изображения и каналов быть хотя бы наравне с обычным «ящиком»?

Дмитрий, г. Самара

Дмитрий, ответы на ваши вопросы вы могли бы найти в нашей газете от 15 января в статье «TeleKworld». Вероятнее всего Вы не найдете этот номер. Поэтому мы повторим эту статью в ближайшем выпуске «Компьютер 63».

Редакция

"Опечатка"



Это маленькая (если не сказать крохотная - расходимая «Опечаткой» память исчисляется килобайтами) программа для быстрого переправления текста, ошибочно набранного в другой клавиатурной раскладке. Принцип действия программы «Опечатка» прост. В том случае, если текст был набран в другой раскладке, его просто можно выделить и нажать определенную горячую клавишу. По умолчанию это ScrollLock. При этом программа работает с любым текстом, главное, чтобы программа, в которой вы набирали текст, поддерживала копирование и вставку из буфера. После того, как текст будет исправлен, программа еще и переключит раскладку клавиатуры на необходимую.

Программа не требует установки, достаточно просто запустить ее, и в области рядом с системными часами появится значок программы. Приятной особенностью программы является то, что она сама определяет, в какой раскладке должен был набираться текст, даже если в неправильно набранном тексте присутствуют символы из разных кодировок. Кроме того, в отдельном конфигурационном файле можно задать собственные правила для перекодировки текста и определить необходимые горячие клавиши.

Более подробную информацию о программе и ее настройках можно найти по адресу <http://www.ipom.ru/golomin/SoftWare.htm>. Там же доступна и последняя версия «Опечатки». Программа распространяется бесплатно.

Программа «Опечатка», скорее, подойдет тем, кому не нужны различные интеллектуальные ухищрения Punto Switcher и Keyboard Ninja для автоматического исправления текста и вполне хватает ручной возможности исправить уже набранный текст.

<http://www.comprice.ru/>

С некоторых пор обнаружил, что в меню Start левая синяя-черная полоска, на которой раньше было написано "Windows Millennium..." стала абсолютно черной, без надписи. Что делать?

Эта надпись отображается, только если в меню «Пуск» присутствует 8 и более иконок. Просто верните назад отображение тех значков, которые вы убрали, используя диалог свойства меню «Пуск».

Справка советова

Можно начинать работать, не набирая имени пользователя и пароля. Выберите Run... из стартового меню и наберите control userpasswords2, что приведет к открытию приложения, управляющего учетными записями пользователей. На вкладке Users удалите флажок у позиции Users Must Enter A User Name And Password To Use This Computer и кликните ОК. Появится диалоговое окно Automatically Log On; введите имя пользователя и пароль для нужной учетной записи.

Меню Start, когда оно решит появиться, может показаться медлительным, но этот процесс можно ускорить, уменьшив значение параметра реестра HKEY_CURRENT

USER/Control Panel/Desktop/MenuShowDelay, которое по умолчанию равно 400. Сделайте его, например, нулевым.

К XP прилагается бесплатный индикатор работы сети на тот случай, если вам не видно светодиодов на сетевой плате. Кликните правой кнопкой на My Network Places на рабочем столе и выберите Properties. Кликните правой кнопкой на ярлыке своей локальной сети или dial-up соединения, выберите Properties и активизируйте значок Show в зоне оповещения о работе в сети. Теперь при наличии сетевого трафика в правой части панели задач вам будет весело подмигивать маленький значок сети.

Справка советова

Конфликты IRQ

Хорошо, когда после сборки или плановой модернизации компьютер с первого раза запускается и работает устойчиво и без глюков. Гораздо хуже, если возникают неожиданные проблемы - спонтанные перезагрузки и зависания, сбои программ, неработоспособность или «невидимость» устройств и т.п. Первая причина, которая обычно приходит в голову в таком случае - конфликт прерываний. А хорошо ли мы знаем природу этого явления, достаточно ли подготовлены к борьбе с ним?

ЧТО ТАКОЕ IRQ

Прерывания - это базовый механизм реакции системы на возникающие события. Аппаратные прерывания, называемые обычно IRQ (Interrupt ReQuest) - это физические сигналы, с помощью которых контроллер устройства информирует процессор о необходимости обработать некоторый запрос. Условно схема обработки прерывания выглядит следующим образом:

- ♦ процессор получает сигнал прерывания и его номер;
- ♦ по специальной таблице отыскивается адрес программы, ответственной за обработку прерывания с данным номером - обработчик прерывания;
- ♦ процессор приостанавливает текущую работу и переключается на выполнение обработчика (в общем случае это некоторый драйвер);
- ♦ драйвер получает доступ к устройству и проверяет причину возникновения прерывания;
- ♦ запускаются запрошенные действия - инициализация, конфигурирование устройства, обмен данными и др.
- ♦ драйвер завершает работу, и процессор возвращается к прерванной задаче.

Очевидно, что для корректной работы механизма прерываний необходимо выполнение двух условий: во-первых, сигнал запроса должен доходить до процессора, и, во-вторых, драйвер-обработчик должен правильно реагировать на этот сигнал. В случае конфликта не соблюдается второе условие: сигнал прерывания приходит, но реакция на него оказывается неправильной, в результате чего мы имеем (в лучшем случае) неработоспособное устройство.

<http://www.hw.by/>

I love you - Win!

Большое человеческое спасибо Microsoft за то, что она лишила монополии Apple на графический интерфейс. Вы только вдумайтесь, раньше ведь во всех этих "окнах" можно было работать, купив недорогой и по американским понятиям Mac. И поклонники последних с высокомерием смотрели на нас, бедных "совместимых с IBM PC", мучившихся в командной строке. Что сделали добрые ребята из Реймонда? Они, подобно легендарному Прометею, увели из-под носа небедного Джобса "окошки" и выкинули их по бросовой цене на рынок. Apple, конечно, пыталась судиться с Microsoft, как с какими-то пиратами, но было ясно, что графический дизайн пользователи уже обратно не отдадут. Тем паче, что придумали все это не в Apple, а в Xerox'e.

И кто бы что ни говорил, именно Microsoft сделала шаг, разрушивший бытовавшее мнение, что графическая среда - вещь дорогая и для обычного пользователя совершенно излишняя. Это как еще лишняя? Не имей мы на столе хвостатой мыши, мы бы все равно в два раза делали медленнее (это проверенный факт).

И, как следствие графического интерфейса, - работать с компьютером стало намного удобнее и проще. Никто не спорит, что визуальная среда Windows требует доработки, но кто, в здравом уме, захочет сейчас отказываться от таких понятий, как "рабочий стол", "скроллинг", "контекстное меню", "многооконность"? Улучшать - да, а лишиться всего этого, мне, например, как-то не с руки. Привычно. Удобно.

А стандарты? В самом деле, не будь Windows и ее монопольного положения, разве было бы так просто отослать какой-нибудь файл в другой конец света и быть уверенным в том, что там смогут с ним работать? Конечно, всяческие кодировки и шрифты еще представляют определенную преграду, да и то чаще всего, если они не от Microsoft. Стандартизация - вещь полезная, снимаю-

щая многие проблемы. Любый разработчик программного обеспечения не забудет позаботиться о том, чтобы стандартные файлы Windows могли легко импортироваться в его программу. Что и будет ему, в свою очередь, гарантировать продвижение программы в любом месте, где есть Windows.

Вот тут некоторые товарищи все еще продолжают безответственно заявлять, что Windows - нестабильная система. Мы верьте им! Это наглая ложь. Попробовали бы они сказать это там, за границей. У них бы и спросили: а в чем, собственно, проблемы? И начали бы они тогда рассказывать, что Quake конфликтует с Corel'ом, Photoshop перестал работать после установки Delphi, а Word отказывается понимать половину шрифтов. Ок - сказали бы им тогда, - если у вас хватило денег на все эти программы, наймите хорошего специалиста, наверняка, он решит все проблемы. Тогда бы наши нытики и прикусили язык. Чаще всего конфликтует не сам Windows, а кривые пиратские программы, которыми так щедро усеяны жесткие диски россиян. Тот же Corel или Delphi из-за своей стоимости вообще могут оказаться единственными приложениями, установленными на компьютер. Так что, если вы умудрились засунуть на свой жесткий диск невероятное количество разнородных приложений, - пожинайте плоды халявы. И нойте - проблемы, возникающие у вас, вряд ли коснутся иностранцев, у которых на голом Windows стоит максимум пара-тройка лицензионных пакетов.

И вообще, следует запомнить - программировать для Windows хоть и следует в Windows, но желательнее в 2000-х. Там оно как-то понадежнее, а то, что игрушки не запускаются - это уж совсем другая проблема.

И вообще, самый главный и, пожалуй, лучший довод в пользу Windows. Не будь ее - что бы мы делали? Конкретно - программисты, системные администраторы и прочие околокомпьютерные балбесы? Неужто до сих пор непонятно, что эта замечательная операционная система всех нас кормит, одевает и поит? А это, согласитесь самый веский довод в пользу Windows. Долгой жизни тебе, Билл Гейтс, и спасибо за кусок хлеба с маслом. С икрой!

В. Ковалев

Некоторые, возможно, возразят мне, мол, спам - это все же реклама, а не хулиганство. Да, реклама. Но одно дело, когда мы смотрим ее по телевизору и в любой момент можем простым нажатием кнопки на пульте избавиться от нее, а другое дело - спам. Его нам навязывают, и одного желания избавиться от него мало, нужны радикальные меры. Получается, что мы в данном случае являемся своего рода спам-заложниками, пострадавшей стороной, более того - жертвой хулиганов, говоря про-

За бедного спамера

стим языком. Конечно, если добровольно подписались на спам и стабильно получаете сообщения типа: "Купите одну сосиску по цене двух и получите вторую совершенно бесплатно", при этом довольны до ужаса, я умолкаю. Это не хулиганство, а извращенство, но уже с вашей стороны. Но, не думаю, что таких людей так уж много. Ну, бывают на свете чудачки. А еще это могут быть неопытные юзеры, которые только что ку-

пили модем и в состоянии эйфории подписались на кучу бесполезных рассылок. Все же большинство жителей и посетителей Сети страдают от спама не по глупости, а с легкой руки спамеров. Достаточно вашему мэилу "засветиться" где-нибудь - и понеслось. Что же все-таки движет спамерами? Да то же самое, что и большинством людей на нашей планете - деньги. Это для нас с вами спам - бедствие, а для них - рабо-

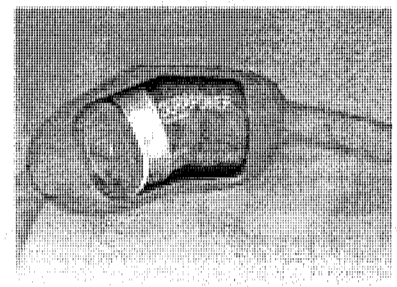
3D-МИР

Для работы этому плагину требуются два объекта: *Source Object* (источник) и *Destination Object* (назначение). Первый будет выполнять как бы роль «шланга пылесоса», а второй - роль «слона». Сам плагин RubberWarp - это модификатор с аналогичным названием (Rubber на английском означает «резина», а Warp - «искажение»), который может быть применен в сцене к абсолютно любым предметам: примитивам, *nurbs*-поверхностям и так далее, вплоть до систем частиц. Настроек модификатор имеет немного, поэтому останавливаться на них подробно нет смысла. Отметим лишь тот факт, что предлагаемые опции дают возможность полностью управлять процессом. Этому способствуют давление на деформирующееся тело (*Precision*), степень сглаживания (*Smooth*), возможность подключения фильтра *3D Antialiasing*. Важно также и то обстоятельство, что работать с *Destination Object* и *Source Object* получится лишь в том случае, если и первый, и второй имеют одинаковое число полигонов. Иначе программа выдаст сообщение об ошибке.

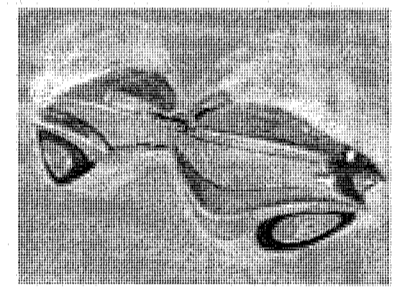
Теперь насчет сцены. Она будет содержать некоторый обман, которого зритель может не заметить, если все будет сделано правильно и точно. *Source Object* по своей природе не искажается, что вызывает некоторые трудности при моделировании требуемой ситуации. Дело в том, что когда что-то крупное попадает в шланг пылесоса, то он изменяет свою форму в зависимости от формы втянутого предмета. Таким образом должно быть в действительности. Но увы! Хорошо это или плохо, но в мире 3D все происходит совсем не так, как в жизни. Если наш слоник попадет в пылесос, то он не растянется все вокруг себя, а наоборот, сожмется до размеров трубки, в которой он

очутился. Вероятно, в последующих версиях разработчики плагина избавятся от подобного недостатка, а пока нам надо с этим бороться своими силами. Во избежание подобной нелепицы нужно просто на глаз деформировать шланг. Раздуваться он должен одновременно с попаданием в него слона. Чтобы всем было понятно, что находится внутри, «хобот» пылесоса можно сделать стеклянным, и тогда все увидят нечто подобное. За неимением слона засунули в шланг батарейку.

Область применения плагина до-



статочно широка - от создания песочных часов до «слонов в пылесосе». С его помощью даже автомобиль можно втиснуть в любую щель. И,



конечно, нельзя забывать про морфинг, который значительно упрощается благодаря RubberWarp. Различные участки лица изменяют свою форму под воздействием плагина и таким образом создается мимика персонажа.

«...По телевизору видел рекламу пылесосов, где в шланг засасывается слон. Как такой эффект можно сделать?..»
Ну как тут не вспомнить про маленького принца Экзюперы и удава, проглотившего слона! Оказывается, добиться подобного эффекта несложно, если под рукой окажется

Digimaton RubberWarp

www.rubberflex.com/

Успех выполненного проекта (все равно какого, будь то картинка для обоев на рабочий стол или же работа над полнометражным анимационным фильмом) целиком и полностью зависит от способностей дизайнера. Имеет большое значение то, насколько он умеет видеть необычное в обычном. Процесс создания анимации во многом схож с процессом съемки реального фильма. Вот только если на настоящих съемках каждому выделяется своя роль, то здесь приходится одновременно быть и за актера, и за гримера, и за режиссера, и за оператора... В общем, за всех. Тут нужен не просто талант, а интуиция и свое видение сцены.

В этом смысле некоторое превосходство перед взрослыми имеют дети. Их фантазия не связана ничем. Они, не задумываясь, называют палку мечом, а желтую точку на листике - солнцем. Наверное, поэтому каждый, кто хотя бы на миллиметр отступает от общепринятых правил, оказывается победителем. Ту же палку-меч заставить светиться - и это уже грозное оружие джедая, и как следствие - миллионы поклонников «Звездных Войн».

У создателей Digimaton FractalFlow наверняка тоже был свой неординарный взгляд на задачи 3D.
<http://www.mycomp.com.ua/>

Хайку как метод борьбы со спамом

Калифорнийская фирма Habeas Inc. предложила новый метод борьбы с незапрошенной почтовой рекламой (спамом), который включает систему технологических и юридических мер, сообщает агентство Reuters. Как полагают создатели системы, она позволит бороться с этим явлением даже в отсутствие законов, которые дают исчерпывающее определение спама.

Метод Habeas Inc., хоть и не блокирует спам, но позволяет легче отделять нужную почту от «мусорной», что может упростить жизнь пользователей и уменьшить тяжелые последствия от блокирования целых доменов.

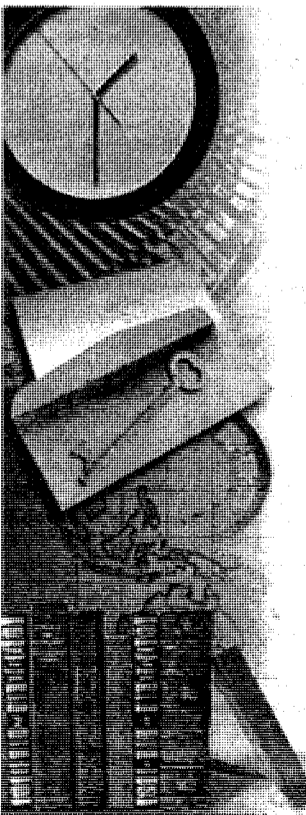
По словам руководителя компании Энн Митчелл (Anne P. Mitchell), существующие законы предусматривают, что письмо содержит явное указание на свой рекламный характер, либо в нем преднамеренно скрыты или подделаны данные об отправителе. Но это оба этих определения так и не позволили снизить поток «мусорной почты». Метод Habeas Inc. позволяет обойти проблему определения спама за счет использования законов из другой отрасли права.

Технологическая составляющая метода очень проста: в заголовке письма добавляется несколько строк, своего рода марка. Марка содержит трехстрочное стихотворение - хайку - и указание на то, что данный текст охраняется американскими и международными законами по защите вторских прав. При этом лицензионное соглашение с Habeas Inc. позволяет использовать марку только для писем, соответствующих одному из критериев:

- у письма должен быть только один получатель;
 - отправитель подтверждает, что каждый из получателей не возражает против получения этого письма;
 - получатели и отправитель поддерживают профессиональные отношения;
 - каждый из получателей является другом или членом семьи отправителя.
- Спамер, разумеется, может включить такую марку в свои письма, но тогда его смогут преследовать по законодательству о защите авторских прав.

Обычные пользователи и интернет-провайдеры могут использовать марки бесплатно, для иного коммерческого использования требуется платная лицензия. В числе получивших лицензию Habeas Inc. - подразделения Microsoft WebTV и Outblaze, а также крупный почтовый провайдер из Гонконга, который обслуживает такие сервисы, как Internet.com и mail.com.

По материалам Reuters



Учим уроки!

CD-ROM

(Урок № 3.)

Существует три типа записи информации на диск и различаются они в принципе.

1. **CLV (Constant Linear Velocity)**. Устаревшая на

данный момент времени технология. Подразумевает, что диск вращается не с одинаковой скоростью. При считывании дорожек близких к центру, диск вращается быстро. Чем дальше от центра - тем скорость ниже. Этим достигается постоянная линейная скорость считывания данных и которая равна 75 блокам в секунду для музыкальной записи.

2. **CAV (Constant Angular Velocity)**. Более современная технология. Здесь диск вращается с постоянной угловой скоростью, данные же считываются с внутренних дорожек быстрее, чем с внешних, что ничуть не мешает работе накопителя. Более того, накопители CAV быстрее накопителей CLV.

3. **PCAV (Partial Constant Angular Velocity)**. Смешанная технология. В таких накопителях применяется как CAV, так и CLV.

Поговорим о скорости передачи данных. Этот параметр определяет объем данных, переданных в единицу времени. Измеряется в Кбайт/сек (иногда в Кбит/сек). В дальнейшем, все цифры будут относиться к установленным и непрерывным режимам чтения данных. С музыкальных дисков данные считываются со скоростью в 150 Кбайт/сек. При этом за каждую секунду прочитывается 75 блоков, каждый из которых имеет 2048 байтов полезной информации. С такой скоростью работают музыкальные центры. Накопители различаются между собой по скорости. Что означает надпись 52x на корпусе? Дело в том, что накопитель CD-ROM со скоростью передачи данных в 150 Кбайт/сек будет однократным и его обозначение - 1x. Отсюда следует, что 52x - это 52*150=7800 Кбайт/сек, т. е. скорость передачи данных данного накопителя.

Но скорость передачи данных - это еще не все. Есть такой параметр, как время доступа. О нем - в следующем раз. Следите за «Уроками!»

Дядя Саша

ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

та. Чем больше спама отправил, тем больше заработал. Но здесь еще нужно знать психологию и особенности нации. Такое понятие, наверное, самое подходящее. Подавляющее большинство спама идет из Штатов. Для американцев спам может таковым и не является, а есть вполне нормальная разновидность рекламы. Возможно, они с радостью накапают всякую дребедень, коряво разрекламированную. Что ж, это их дело и

мы не имеем право их осуждать. Но все же, спам - это не для России. Не согласны? Сколько людей, столько и мнений. И дело даже не в том, что многие просто не знают в совершенстве английский язык (спам то весь на английском) и не понимают, что же их так настойчиво призывают купить. А дело в том, что нам это просто не нужно. Ну зачем мне, скажите на милость, туристическая путевка за 999\$ (пусть будут

уверять, что дешевле некуда, что у меня 50% скидка), если я могу сходить в турагентство за углом, и мне сделают такую же за 200\$. Причем, не за 3 месяца, а за 3 дня. Или зачем нам заморский лекарственный чудо-препарат за астрономическую сумму, если можно купить отечественный, который намного дешевле и эффективнее. В итоге от спама мы ничего не выигрываем, а лишь проигрываем деньги, время и нервы. Лично я никогда не взялся бы за работу, которая наносит вред другим. Хотя, от зачистки инета от спамеров не отказался бы.

Потенциальный спамер

У меня модем - ACORP 56 EMSF - подключен к порту COM2. Есть возможность подключить его к COM1. Влияет ли на скорость обмена данными с компьютером то, к какому порту подключен модем? И вообще, какой порт предпочтительнее для подключения модема?

Порты на материнской плате обслуживаются двумя асинхронными приемопередатчиками, которые по своим возможностям одинаковы. Никакого влияния на производительность номер порта оказывать не может.

Факс-модема Zyxel OMNI 56K PCI. Пожалуйста, скажите, к какому типу он относится (soft-, win-, hard-modem). Дело в том, что на фирме сказали, что он относится к hard-modem'ам, но где-то вычитал совершенно обратное. Кому верить, не знаю!

Это обычный софт-модем на чипсете PCTe1, который был выпущен ZyxEL для того, чтобы заполнить нишу самых дешевых модемов. Он, конечно, немного лучше других программных модемов (особенно, откровенно "китайских"), но все равно имеет серьезные недостатки - низкую устойчивость на плохих линиях, невысокое быстродействие по сравнению с аппаратными модемами, загрузку процессора во время работы и т.п.

Сентябрь, изменения цен на ЖК-панели

Тайванские производители ЖК-мониторов вот уж третий месяц подряд вынуждены снижать отпускные цены на свою продукцию. Основной причиной, создавшей такую ситуацию, называют не только сезонный фактор, но и меньшие, нежели ожидалось, объемы заказов со стороны ведущих мировых брендов.

В настоящее время тайваньские компании вынуждены отпускать заказчикам готовые ЖК-мониторы по OEM-ценам, всего лишь на \$50 - \$60 превышающим цены, установленные на ЖК-панели, некоторые 15-дюймовые модели уже предлагаются по оптовой цене ниже \$260.

Впрочем, 18% - 20% снижение цен за период с мая по июнь, по мнению аналитиков, неизбежно должно привести к росту спроса на ноутбуки, ЖК мониторы в четвертом квартале. Не исключено, что ценовые тренды в ближайшем будущем могут измениться.

По сообщению производителей, в последнее время наметилась тенденция к уменьшению уровня складских запасов готовой продукции - с одного-полутора месяцев до нынешних 15-20 дней. К концу сентября, который многие считают началом периода подъема рынка, такие компании как Benq, Amtran Technology, Lite-On Technology и Sampo Technology надеются на 10%-20%-рост объемов поставок. К концу месяца некоторые из них могут остаться без складских запасов, что вполне может привести к попытке нового подъема цен.

Панели для ноутбуков и ЖК-мониторов: ценовые тенденции, \$

		Май	Июль	Август	Сентябрь
Ноутбуки	14,1 дюйма	250 - 260	-	-	200 - 210
	15 дюймов	300 - 310	-	-	240 - 250
ЖК-мониторы	15 дюймов	255 - 260	245 - 250	235 - 240	210
	17 дюймов	375 - 390	360	340	310

The DigiTimes

Мыши и прочие звери

(Продолжение. Начало на стр. 2.)

Интерфейсы. Мыши по-разному подключаются к компьютеру.

1. Последовательный порт COM.; 2. Интерфейс на специальной шинной плате.; 3. DIN; 4. Порт PS/2; 5. USB

Мыши, использующие для подключения последовательные порты COM (DB-9, DB-25), довольно-таки давно не производятся, но иногда еще встречаются в старых компьютерах. Так как последовательная мышь не подключается непосредственно к системе, то она и не использует ее ресурсов. Но с появлением PS/2 последовательные мыши постепенно сошли со сцены.

Шинные мыши продержались на рынке недолго, и сейчас их пожалуй не встретишь. Дело в том, что для подключения такой мыши используется отдельная плата, которая занимает слот ISA. Это неудобно и не практично.

На материнских платах форм-фактора AT использовался разъем DIN (Deutsche Industrie Norm) для подключения мыши. Такие мыши можно еще встретить в магазине, но существуют переходники, совмещающие мыши типа PS/2 и DIN.

Наиболее распространенными на данный момент являются мыши под разъем PS/2. Появился он в 1987 году в компьютерах PS/2 (отсюда название разъема). Сам порт интегрирован в материнскую плату и электрически подключен к контроллеру клавиатуры 8042. Для работы порта используется IRQ 12 и адреса ввода/вывода 60h и 64h. Следует отметить, что разъем для подключения мыши схож с разъемом для подключения клавиатуры. Разница внешне заключается в цвете и разметке. Так что при подключении будьте внимательны.

Все больше и больше на рынке стало появляться мышей под USB (Universal Serial Bus). Хорошо это или плохо? С одной стороны, лучше использовать специально предназначенный порт для мыши, но с другой стороны к каждому порту USB можно подключить до 127 устройств - Вам хватит.

Но кроме мышей существуют и другие устройства позиционирования курсора.

Трекбол (trackball). Принцип этого устройства абсолютно схож с мышью. Проще говоря - переверните мышь и Вы получите трекбол. Единственное различие заключается в размере шарика - в трекболе он значительно больше (если разговор идет не о встроенном в клавиатуру ноутбука). Большого распространения в персональных компьютерах трекболы не получили, так как мышь все же удобнее, но вот в ноутбуках они еще применяются.

Трекпоинт (Trackpoint). Это мышь и трекбол в одном флаконе. Хотите, пользуетесь как мышью, а хотите - переверачивайте и пользуйтесь как трекболом. Изобрела сей чудный девайс фирма IBM. Трекпоинты в этом виде распространения вообще не получили, чего не скажешь о TrackPoint II/III.

ТрекПоинт II/III (TrackPoint II/III). За это изобретение мы должны благодарить Тада Зелькера и Джозефа Рэтлиджа. Это устройство представляет собой выступ (резиновый рычаг) на клавиатуре между клавишами [G] [H] [B]. Под рычагом расположены датчики давления, которые и передают сигналы в компьютер. Применяются такие трекпоинты в ноутбуках.

(Окончание в след. номере.)

Обзор программ для записи CD

CDRWin предназначен исключительно для создания образов дисков и, возможно, их последующей записи. Формат bin/cue - стандарт де-факто для хранения образов и выкладки их в Интернет, а также поддерживается большинством "виртуальных CD". Наконец, именно CDRWin позволяет наиболее наглядно и точно изучить структуру диска, вытащить из него нужные сектора, прочитать его в любом режиме. Удобство интерфейса несколько омрачается скудной справкой, однако, в данном случае потенциальный пользователь должен и так знать все необходимые термины. Ограничение у программы одно, но весьма серьезное - она принципиально не делает образы мультисессионных дисков. Скорее всего дело в том, что разработчики не могли гарантировать их адекватное воспроизведение, поэтому решили ограничиться тем, что работает на все 100%. И это им удалось.

Disk Juggler имеет еще более узкую специализацию, а именно - копирование дисков без каких-либо возможностей манипуляции с конкретными секторами и треками. Его собственный формат (cdi) используется в Интернете во всех тех случа-

ях, когда не годится bin/cue, лишь изредка имея в качестве альтернативы iso (Nero). Интерфейс рассчитан прежде всего на массовую работу с однотипными дисками, доступны все необходимые параметры и скрыты те, которые все равно ни на что реально не влияют. Все выставленные варианты параметров либо запоминаются, либо хранятся как стандартный набор. Программа автоматически определяет возможности данного устройства и вполне логично (в отличие от Nero) деактивирует недоступные режимы.

Существуют некоторые проблемы. Во-первых, бесплатная версия автоматически пытается переключиться при записи на первую скорость. В тех случаях, когда минимумом является 2x, запись реально идет именно в этом режиме, но отсутствие глюков не гарантируется (DJ думает, что это 1x). Более того - информация об этом ограничении нигде в программе явно не указана, а переключение на низкую скорость потенциально могло бы быть вызвано и, скажем, тем, что данная болванка (плохо сбалансированная) реально может быть использована только так. Но даже если вы раскошелитесь на нормальный вариант, все равно в начале проблемы

будут непременно. Вторые известные грабли - выставление тестирования. Наверное, это работает нормально для обычных дисков, однако, часто то, что было отвергнуто в тестовом режиме, может быть нормально записано в реальном. Хотя нет: после неудачного тестирования вы, скорее всего, как раз и испортите болванку. Мистика, или DJ каким-то образом запоминает информацию? В любом случае опыт работы с DJ чаще всего описывается так: несколько ошибок в самом начале эксплуатации и бесперебойная работа все оставшееся время.

Альтернативой DJ является более широко известный CloneCD. Теоретически данная программа также позволяет копировать диски "один-в-один" и при этом предоставляет больше возможных опций. Разнообразие опций в данном случае скорее играет отрицательную роль.

Наконец, существуют многочисленные программы, предназначенные исключительно для дампа дисков, в частности - DDump или BlindReader. Но на деле они либо годятся для одного конкретного случая, либо легко заменяются универсальными вариантами.

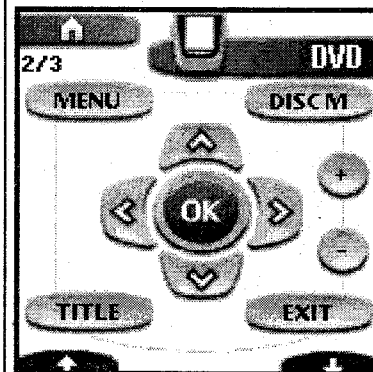
"Терабайт"

Программист убил ЖЛО: - У кого-то диск полетел...

Прочитается ли дискета ZIP емкостью 100 МБ в приводе ZIP-250? Да, прочитается без каких-либо проблем.

Карманный ПК вместо ПДУ?

Как часто владельцы карманных ПК используют свой инфракрасный порт? Увы, не слишком часто, считают многие компании и ищут применение для этой технологии, применяемой почти во всех PDA, выпускаемых на рынок. И вот в Philips придумали следующее применение инфракрасному порту карманного ПК под Palm OS: используя специальное ПО Pronto Lite 1.0 устройство может функционировать как универсальный программируемый пульт дистанционного управления.



В Pronto Lite включено несколько меню для управления телевизором, видеомагнитофоном, кабельными и спутниковыми телеприемниками, CD-проигрывателями и даже кассетными аудиомангнитофоном.

Кроме того, имеется возможность запрограммировать те функции, которые включены в ПДУ, поставляемый с одним из перечисленных устройств. Программа может быть загружена с web-узла Philips, имеется демо-версия со сроком регистрации 15 дней. Стоит программа \$20.

InfoSync

Проворная утилитка

AudioEditor
Настоящие профессионалы обрабатывают звуковую дорожку в более серьезных звуковых редакторах (например, в Soundforge). Так как предполагается, что саунд-трек клипа уже побывал в предварительной обработке, выходит, что разные навороты для AudioEditor без надобности. Его основная задача - тише-громче, быстрее-медленнее. Конечно, в нем можно и эхо наложить, и даже попытаться избавиться от шумов, но это, скорее, опции для детей. Интерфейс программы очень простенький.

Video Paint
- своего рода «Фотошоп» для видео. Даже панель инструментов имеет характерные для последнего кнопки Lasso Tool и Painting Tool. Magic Wand Tool тоже напоминает подобный инструмент на панели Adobe Photoshop. Это опция для выделения точек, имеющих одинаковый цвет. А кнопка Clone Tool и вовсе повторяет действие адобовского Stamp. Впрочем, накладывать слои, применять фильтры и прodelывать многие другие операции можно не только по отношению к файлам, записанным в видеоформатах, но и с обычными растровыми изображениями. Так, например, предлагается кадровой собрать коллекцию файлов *.bmp и экспортировать ее в анимационный клип. Внизу окна программы расположена линейка времени, под которой нарисованы кадры будущего фильма. Если кликнуть мышкой на какой-нибудь кадр, на экране отобразится его полный размер. Маленькая па-

нель Navigator служит для того, чтобы проигрывать предварительную анимацию и при надобности быстро перемещаться с одного участка анимации на другой.

Video Paint имеет свою Production Library. Здесь она включает не только видеофильтры (Video Filter), но и такие характерные для нее библиотеки, как Retouch («Ретушь»), Clone («Дублирование»), Paint («Раскрашивание») и Masco («Макрос»). Допустим, вы хотите заняться рисованием. Заходите в Painting Tool и дальше перед вами открываются два пути: либо выбрать один из вариантов, предложенных сверху на панели инструментов (рисование карандашом, маслом, мелками, углем и т. д.), либо перейти в Production Library (раздел Paint). В последнем случае вы сразу увидите, как именно будет выглядеть рисунок, выполненный тем или иным способом. Работая с Production Library, нужно помнить, что все программы UMS работают по принципу «drag and drop» («перетаски и отпусти»). Это значит, что нужно не только выбрать понравившуюся заготовку, но и перенести ее на окно с текущим кадром. В руках опытного специалиста по графике старая фотография может в считанные секунды превратиться в новую. Точно так же не проблема убрать все «неровности» и «шероховатости» с неудачно снятой свадьбы или вечеринки. А если добавить спецэффекты из набора Clone или, еще лучше, создать свои макросы, то поневоле почувствуешь себя Квентином Тарантино.

<http://www.mycomp.com.ua/>

Microsoft Freestyle превращается В... "бытовую" версию XP

Весьма скоро Microsoft официально представит версию операционной системы Windows XP, предназначенной для использования во всевозможных бытовых устройствах, где функции телевизора, цифрового видеомагнитофона, аудиосистемы и медиаплеера скрещены с настольным ПК. То, что раньше называлось в рабочих документах Microsoft как **Freestyle**, теперь получит официальное наименование **Windows XP Media Center Edition**.

Как известно, первоначально идею новой ОС поддержали лишь три OEM-производителя. Hewlett-Packard и Samsung Electronics наняли продажи своих ПК под управлением MS Freestyle, соответственно, в США и Корее уже этой осенью, NEC приступит к продажам своих систем в Японии в следующем году. Кстати, Новая операционка конечным пользователям в отдельном виде поставляться не будет.

Обратите внимание, каким образом будет выглядеть такой ПК в исполнении Hewlett-Packard: HP Media Center PC выполнен в стильном мини-тауре, интерфейсы IEEE 1394 и USB 2.0 на передней панели, порт S-Video, 6-in-1 кардод, начинка - процессор

Pentium 4 с тактовой частотой 2 ГГц и выше, графическая карта NVIDIA GeForce4, акустика от Klipsch, пишущий DVD привод, всевозможное дополнительное ПО. В целом, такое удовольствие обойдется в \$1500 - \$2000.

Также Microsoft официально представит бета-версию своего ПО Windows Media следующего поколения.

При работе через почтовые сервисы обычно бывает и реальный выигрыв в скорости загрузки по сравнению с традиционной закачкой. Почему?

А потому, что хоть из-за особенностей обычных видов кодирования приложений файлы в письме и занимают объем больше их реального размера, передача файлов с почтового сервера провайдера чаще всего происходит быстрее, чем с зарубежных. Особенно загрузка через почту может помочь, если самому до сервера добраться не удается (или удастся, но загрузка идет о-о-очень медленно) - тогда это дело можно возложить на плечи одного из сервисов, а самому затем получить файл по e-mail на полной скорости своего модема.

Итак, вот некоторые из самых известных служб почтовых загрузок и программы, облегчающие с ними работу.

EE Times

GeForce4 Ti4200

(Окончание. Начало на стр. 2.)

Теперь посмотрим, как обстоит дела с более реальными тестами. Для начала возьмем тот же 3DMark2001.

Тест *Game1* насыщен и спецэффектами с использованием шейдеров, и геометрии, а также в нем используется расчет физики и некоторое подобие искусственного интеллекта. Лидирует, конечно, GeForce4 Ti4200, хотя и GeForce3 Ti500 отстал совсем немного (10% в 1600x1200), очень близок к ним Radeon 8500LE.

Тест *Game2* содержит намного больше геометрии. Логично, что GeForce4 Ti4200 оказался на высоте, а GeForce3 Ti500, наоборот, проиграл Radeon 8500LE. Правда, с ростом разрешения разница сокращается, что логично.

Тест *Game3* больше похож на игру жанра "action", и в ней все три видеокарты показали примерно равные результаты. GF4, конечно, оказался немного быстрее.

Game4 - один из немногих тестов, насыщенный пиксельными шейдерами. Как ни странно, в 1024x768 немного быстрее оказался Radeon 8500LE - скорее всего, его драйверы оптимизированы лучше. В 1600x1200 все вернулось на свои места.

Перейдем к рассмотрению производительности в реальных играх. У каждой из них свой движок, который может лучше относиться либо к видеокартам ATI, либо к NVIDIA. Поэтому вполне возможны различные аномалии.

Сначала пройдемся по *DirectX-играм*. Giants - игра, хорошо знакомая с аппаратным T&L.

По очевидным причинам GF4 в ней будет лидировать. Впрочем, две остальные видеокарты показали практически такие же результаты (GF3 немного лучше).

Практически такие же цифры (даже в абсолютном значении) мы наблюдаем в *Max Payne*.

Зато в *Comanche 4*, игре, ориентированной на использование пиксельных и вершинных шейдеров, преимущество GeForce4 Ti4200 очевидно (более 10% простота по сравнению с GF3 Ti500). А Radeon 8500LE отстал, хотя в тесте 3DMark2001 Game4 он был лучшим.

Наибольшая разница между видеокартами проявилась в игре *Black&White*. GeForce4 Ti4200 обошел Radeon 8500LE почти вдвое. Налицо какая-то аномалия - как и в игре Unreal Tournament, где Radeon тоже серьезно отстал. У меня сложилось впечатление, что драйверы включили Anti-Aliasing, и из-за этого падала производительность.

Зато в *Serious Sam* при использовании DirectX-движка Radeon 8500LE оказался быстрее видеокарт NVIDIA в высоких разрешениях. Но при переключе-

нии на OpenGL ситуация изменилась с точностью до наоборот.

В двух других OpenGL-играх, *Quake3* и *Wolfenstein*, разница в показателях GeForce3 и GeForce4 не превышала разницу в их частотах, а Radeon 8500LE из-за недостаточно отлаженных драйверов отставал тем больше, чем выше разрешение.

Теперь - о других параметрах новой видеокарты. Разгонный потенциал у Chaintech GT20 оказался не очень высоким. Так, частоту памяти удалось повысить всего на 10%. Чип разогнался немного лучше - на 17%, но достаточно быстро перегревался.

Качество изображения в 2D немного лучше у Radeon 8500LE. Визуально это заметно, начиная с разрешения 1152x864@85. У обеих видеокарт Chaintech качество примерно одинаково - на среднем для GeForce уровне. Картина в 3D очень похожая, за исключением несколько меньшего качества MIP-маплинга у ATI по умолчанию. Качество анти-алиасинга у GeForce3/4 в режиме Quincunx очень неплохое, то же самое касается анизотропной фильтрации. А у Radeon 8500LE настройки драйверов почему-то не действовали, поэтому оценить режимы с повышенным качеством мне не удалось.

Итог

GeForce4 Ti4200 действительно показывает отличную производительность, не уступая видеокарте ATI и своему предшественнику, GeForce3. Тем не менее, две последние видеокарты тоже очень неплохи - по соотношению "цена/производительность" они примерно соответствуют GeForce4 Ti4200. Но у новой видеокарты гораздо выше потенциал: в новых играх, использующих вершинные и/или пиксельные шейдеры, четвертый GeForce будет заметно быстрее.

В общем, если вы ищете хорошую игровую видеокарту в ценовом диапазоне \$150-\$200, то лучшего варианта, чем GeForce4 Ti4200, вам не найти. Обращать внимание на Radeon 8500LE имеет смысл только в том случае, если качество монитора и ТВ-выхода для вас важнее быстродействия в играх. GeForce3 уже морально устарел, однако, не исключено случайно найти видеокарту из партии, распродаваемой по очень низким ценам, и тогда приобретение будет более, чем оправданным.

По поводу конкретной видеокарты, Chaintech GT20, сказать нечего: она совершенно стандартна. Обычная, нохотно разгоняющаяся память, вычурный, но не слишком эффективный кулер, обычное качество изготовления, обычная комплектация.

http://www.hw.by/

О почтовой Паутине

Существуют почтовые сервисы, которые предоставляют возможность не только забрать какой-нибудь файл извне, но могут доставить и страницы со всеми картинками, и поиск по Сети провести. Нельзя сказать, что серфинг с помощью таких сервисов отличается особым комфортом и скоростью, но... лучше уж так, чем никак, правда? А для доставки определенных страниц, небольших файлов, проведения поиска с очень точно сформулированными ключевыми словами эти сервисы самое оно.

При работе через почтовые сервисы обычно бывает и реальный выигрыв в скорости загрузки по сравнению с традиционной закачкой. Почему?

А потому, что хоть из-за особенностей обычных видов кодирования приложений файлы в письме и занимают объем больше их реального размера, передача файлов с почтового сервера провайдера чаще всего происходит быстрее, чем с зарубежных. Особенно загрузка через почту может помочь, если самому до сервера добраться не удается (или удастся, но загрузка идет о-о-очень медленно) - тогда это дело можно возложить на плечи одного из сервисов, а самому затем получить файл по e-mail на полной скорости своего модема.

Итак, вот некоторые из самых известных служб почтовых загрузок и программы, облегчающие с ними работу.

www4mail

www4mail.org

Это серьезная и знаменитая служба. Имеет очень мощный язык запросов. Наиболее полную информацию

в виде файла PDF. Для этого напишите в одной строке **getpdf**, а в следующей - адрес страницы.

Заказ файлов. Особенностью является автоматическое разбиение файла на куски по 300 кб. Ограничение размера файла - 6 Мб. Конечно, на этом ограничении по работе с этим сервисом не заканчиваются. Но они не такие уж страшные. В неделю обычно: 300 запросов страниц или 10 тысяч байт файлов. В каждом письме с вашим заказом сервис будет предоставлять вашу статистику пользования, так что контролировать процесс несложно.

Pagegetter

http://www.pagegetter.com/

Этот сервис умеет пересылать веб-страницы с графикой, не требуя на то особых команд. Просто укажите URL запрашиваемых страниц в теле письма (по одному в строке) и отправьте письмо на **web@pagegetter.com**. Если страница состоит из фреймов, посылайте ее URL на **frames@pagegetter.com** - получите все фреймы, если из страницы нужен только текст - шлите на **text@pagegetter.com**.

Для формата "только текст" можно указать максимальный размер письма - тогда сервис при необходимости разобьет файл на несколько писем. Для этого включите в тело письма строку **rsize=xxxx**, где вместо **xxxx** укажите максимальный размер. Очень серьезный минус этого сервиса - ограничения: 40 страниц или 10 Мб страниц в месяц. Кроме описанных бесплатных услуг, есть еще платные, например, доставка файлов или подписка на страницы.

MMS в вопросах и ответах

(Окончание. Начало в № 23-25.)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Настройки MMS сервиса на телефоне

На момент написания этой статьи эту технологию поддерживал пока всего лишь один телефон - **Sony Ericsson T68i**, а это значит, что для других моделей телефонов, которые уже появились в продаже, настройки могут быть немного другими.

Итак, чтобы воспользоваться MMS-услугами в "Би Лайн", необходимо:

- Подключить услугу "WAP GPRS"

- Зарегистрировать номер вашего телефона в MMS-системе, позвонив по телефону 67410203
- Выполнить необходимые настройки на телефоне с поддержкой MMS. Для этого на пока единственном доступном на рынке телефоне с поддержкой MMS Sony Ericsson 68i помимо настроек GPRS и WAP необходимо настроить работу MMS-сервиса:

- Время актуальности сообщений, после которого они будут удаляться с сервера (Validity period) - на ваш выбор
- Подтверждение о прочтении сообщения (Read report) - на ваш выбор
- Подтверждение о доставке со-

общения (Delivery report) - на ваш выбор

- Автоматическое удаление сообщений с сервера (Auto delete) - на ваш выбор
- Автоматическая загрузка сообщений с сервера (Auto download) - на ваш выбор
- Адрес MMC-сервера (Message server) - http://192.168.17.7/serlets/mms
- Профиль WAP-настроек (WAP profile) - выбрать профиль с настройками WAP для "Би Лайн"

Настройка GPRS

При подключении через кабель необходимо найти драйверы работы с вашим телефоном. После их установки нужно создать новый модем и произвести следующие настройки. Если используется IrDA, при созда-

вы найдете на официальном сайте. Краткую справку по командам можно получить, отправив письмо, указав в теле письма слово **help**.

Итак, **заказ страниц**. Записывается в теле письма адрес страницы и через некоторое время получаете ее без картинок в приложении. Можно указывать до пяти адресов - по одному в строке. В присланных вам страницах будут некоторые особенности. Возле каждой ссылки в них будет стоять "чекбокс", а внизу на странице будет добавлен блок от **www4mail**, где среди прочего - кнопка **Get Selected Document(s)**.

Она позволяет заказать в **www4mail** все документы, на которые ссылаются отмеченные вами ссылки. Чтобы получать страницу без изменений, пишите перед ее URL слово **tsource**. Если страница нужна с картинками, то можно получить ее

Программы

Принцип действия таких программ должен быть понятен - формирование правильных запросов в каждую службу, чтобы избавить пользователя от мучительных раздумий над используемыми командами и тягостных сомнений, писать ли запрос в теме или теле письма. Работают они в целом одинаково хорошо и соревнуются лишь в одном - в неудобстве интерфейса.

Как с ними работать. Сначала указываете свой почтовый адрес, адрес SMTP-сервера, а потом вводите URL нужного вам файла в специальное поле ввода и из списка выбираете службу, с помощью которой вы надеетесь этот файл получить.

Некоторые программы позволяют еще и проводить поиск, они сами формируют запрос популярным по-

Qbem

(dxfania.boom.ru)

Умеет запрашивать файлы и умеет искать. Может следить за буфером обмена. Большое число поисковых машин, возможность добавления и редактирования служб и "поисковиков", умение работать с множеством запросов (пакетом запросов). Требуется регистрация, которая необходима не для того, чтобы потешить автора условными единицами (ибо регистрация бесплатна), а для подсчета числа пользователей программы.

SnoobyFileByEmail

(http://www.snoobot.spb.ru/)

Много предустановленных служб, поиск, слежение за буфером обмена. Можно указывать размер части файла для тех служб, которые умеют разбивать файлы и прислушиваться к пожеланиям пользователя.

Слышал, что процессоры Intel Celeron со 128 килобайтами кэша имеют и вторую его половину, то есть это процессоры на 256 кб, но с отключенной второй половиной кэша. Так можно же, наверное, ее включить и получить полноценный P III, только с пониженной шиной?

Определимся с терминами. Процессор Celeron со 128 кб кэша может иметь ядро как Mendocino, так и Corbettine. Mendocino изначально имеет на ядре 128 кб кэша, именно невозможность интегрировать туда больший объем и привела к тому, что камня Pentium III Katmai в исполнении для Socket 370 не существовало, и его 512 кб кэш-памяти, выполненные отдельными микросхемами, работали только на половинной частоте ядра. Celeron же с ядром Corbettine 128К действительно имеет весь кэш, но половина его отключена еще на этапе изготовления процессора, а поскольку процессы, происходящие при этом, нам неизвестны (уж больно они тонки для отвертки, лупы и пинцета), то исполнить обратную процедуру мы тоже не можем. Пока ни одному умельцу не удалось включить вторую половину кэша у Celeron, хотя пробовали многие.

Так что забудьте - халява не прокатит.

Бесплатные ресурсы для старта "вирусной" маркетинг-акции

"Вирусный маркетинг" - это кампания, результатом которой является постоянное распространение вашей информации. Ваши ссылки будут распространяться в геометрической прогрессии по всей сети. Чем больше обратных ссылок на вас, тем легче вас найти. Вот несколько идей относительно того, как развернуть такую кампанию....

Создайте "призы" и "награды", которые другие вебмастера могут получить за свои сайты. Онлайн-курсы популярны, т.к. зарекомендовали себя практичностью и оправдывают себя. Вы можете организовать любой конкурс по вашему усмотрению - все зависит от конкретной области деятельности. Большинство веб-мастеров будут с гордостью демонстрировать "призы", которые им удалось получить. Для этого создайте логотип "приза" и снабдите его html-кодом.

Простой пример html-кода:
 <IMG SRC="http://www.yoursite.com/award.jpg"
 Естественно, обратная ссылка должна вести на ваш сайт. Есть простой cgi-скрипт, позволяющий выявлять повторяющиеся или исчезнувшие субмиты, делая весь процесс намного проще. Найти и скачать его можно по адресу: <http://amusive.com/scripts/>

Как только вы начали конкурс, зарегистрируйте его на <http://www.award-it.com/join.html>. Этот сайт принесет вам немало регистраций веб-мастеров, заинтересованных в вашей акции.

Вы можете распространять ваши собственные screen-saver-ы. Просто включите в него текст вашего www-адреса и название компании. Создайте файл с вашим лого и web-адресом и вставьте его в screen-saver вместе с другими изображениями.

Ниже находится ссылка на программу для создания screen-saver-ов. С ее помощью вы можете создать столько screen-saver-ов, сколько захотите. Он распространяется как exe-файл. Программа полностью бесплатна и доступна для применения в коммерческих целях. С ее помощью вы сможете создавать даже игры. <http://www.flashwiz.co.uk/body.asp>

Когда вы создали screen-saver, вы можете зарегистрировать его на softwerных сайтах, например, http://www.wulfert.com/input/submission_saver.html и <http://www.taynet.com/formmail/addition.html>

Создайте топ-100. Если хотите, можете создать топ-лист из 100 бизнес-сайтов для своих посетителей. Каждый из участников топ-листа будет стараться принести вам больше трафика, чтобы подняться выше в вашем рейтинге, и получить трафик от вас. Посетите этот ресурс: <http://www.topsitelists.com/>

Распространяйте бесплатные гостевые книги. Каждая бесплатная гостевая книга пусть содержит ссылку на ваш сайт. Если вам удастся распространить 50 гостевых книг, вы получите 50 ссылок на ваш сайт с других сайтов. Каждый посетитель, подписавшийся на этих гостевых книгах, будет автоматически отправлен на ваш сайт. Возможность распространения здесь - безгранична!
 - <http://www.guestbook.nu/referrer.html>

Предлагайте бесплатные цифровые открытки. Предоставьте возможность посетителю отправлять цифровые открытки другим адресатам, и просто для забавы. Когда кто-то отправит открытку с вашего сайта, то получатель получит ее со ссылкой на сайт, где он может найти подобные открытки. Ссылка должна вести на специальную страницу с открытками на вашем сайте, которую вам необходимо создать. Сверху каждой открытки вам необходимо разместить ссылку на ваш сайт, в виде текста, например "Этот фри-сервис предоставлен (имя вашей компании)". Распространяется бесплатно в неограниченном количестве! <http://www.allyours.net/postcard/>

Создайте бесплатную электронную книгу и предлагайте всем, кто ее скачает, право на ее размещение на сайтах. Если у вас нет соответствующего программного обеспечения для создания электронной книги, вы можете скачать бесплатный софт на <http://www.ebooks-made-easy.com/>

Когда ваша книга готова, вы можете зарегистрировать ее на <http://www.zdnet.com/downloads/> и <http://www.freewarehome.com/>

Не забудьте про бесплатные каталоги электронных книг на <http://www.ebook2000.com/cgi-bin/links/add.cgi> и <http://www.ebookdirectory.com/>

Вы можете раздавать электронные почтовые адреса. Есть служба, позволяющая регистрацию e-mail-ов с вашим доменом: <http://www.everyone.net/>

Здесь почтовые ящики будут управляться с помощью web-интерфейса, и вы получите возможность размещать баннеры на основной сервисной странице.

Также <http://www.bigmailbox.com/> позволяет раздавать e-mail-ы с вашим доменом в основе. Та же как на <http://www.everyone.net/> ящик управляется с помощью web-интерфейса. Здесь вам будет предоставлено 20% от общего рекламного пространства.

Добавьте реферал-скрипт к вашему сайту. Вы будете удивлены тем, как много вебмастеров будут предлагать посетить ваш сайт, приняв участие в вашей реферал-программе. Вы можете предложить какой-нибудь подарок каждому, кто регистрируется в вашей реферал-программе. Это повысит ваш авторитет в сети. Вы можете скачать бесплатный скрипт для реферал-программы по адресу: <http://www.letemknow.com/>

При всех преимуществах рассмотренных выше методов расспрашивайте своих посетителей и подписчиков о том, что, по их мнению, сделано хорошо, а что - плохо. Спрашивайте их о том, что бы они хотели видеть на вашем сайте. Статистически, немалый процент посетителей принимает участие в голосованиях и опросах на сайте. Этим вы узнаете больше о себе и своей аудитории.
<http://www.webmasterpro.com.ua/>

Откройте веб-ринг. Вы всегда будете иметь ссылки на ваш сайт с других сайтов, если откроете веб-ринг. Веб-ринг - это группа сайтов, которые объединены ссылками между собой. Каждый сайт-участник имеет ссылку на следующий сайт в кольце, позволяя посетителю совершить целый тур по сайтам-участникам. Скачайте бесплатный скрипт для создания веб-ринга на http://edit.webring.yahoo.com/h/create_ring.html

нии нового модема необходимо "повесить" модем на порт, к которому присоединен IrDA. Если необходимо активизируйте режим работы с GPRS на телефоне.

- Dial-up number (Номер коммутации): "99#"
- Тип набора: тоновый
- Тип сервера: PPP, Интернет, Windows NT Server, Windows 98

Далее необходимо убрать в области "Допустимые сетевые протоколы" все "галки" за исключением TCP/IP. Галку "Вход в сеть" можно убрать, но можно и оставить. При проверках соединение работало в обоих режимах. Выбрать кнопку "Настройка TCP/IP" и установить там следующие параметры:

- адрес IP: назначается сервером, адреса вводятся вручную
- первичный адрес DNS:

194.067.002.114
 • вторичный адрес DNS: 194.190.195.066

- включить "Использовать стандартный шлюз для удаленной сети"
- отключить "Использовать сжатие заголовков IP"

В свойствах модема на вкладке "Подключение" выбрать кнопку "Дополнительно" и ввести следующую строку инициализации: AT+CGDCONT=1,"IP",internet.beeline.ru

Настройка WAP

Если услуга не подключена, для ее активации вы можете позвонить по бесплатному номеру 674 09 11 1. Создайте новый профиль и произведите следующие настройки:

- Homepage (страница): <http://wap.beeline.ru>
- Connection type (тип сеанса):

Continuous

- Connection security (защита связи): Off
- Bearer (канал браузера): Data
- Dial-up number (номер коммутации): 671
- IP address (номер коммутации): 192.168.17.1
- Authentication type (номер коммутации): Normal
- Data call type (тип передачи данных): Analogue
- Data call speed (тип передачи данных): 9600
- User name (тип передачи данных): beeline
- Password (пароль): beeline
- Linger-time: 300
- IP port: 9201

<http://www.mconline.ru/>

Графика для Интернета. GIFPRESS

Уже по названию можно догадаться, что программа предназначена для уменьшения объема GIF-файлов, хотя легко обрабатывает и прочие форматы (в частности, JPEG, BMP), конвертируя их при открытии в GIF.

GIFPRESS имеет достаточно необычный интерфейс, апеллирующий к аналогии с управлением автомобилем - индикаторы выдержаны в стиле спидометра, а степень сжатия файлов выбирается не иначе, как "переключением скоростей". Конечно, для тех, кто в первую очередь ценит функциональные возможности программ, это может показаться излишеством, но те, кто любит, чтобы в програм-

мах всегда присутствовала, что называется "фишка", это оценят.

Одной из самых приятных неожиданностей в программе оказалось то, что она легко, "на лету" сжимает анимированные изображения. При этом никаких особых сложностей нет - надо лишь данное изображение загрузить и выбрать степень сжатия.

При работе с программой доступны изменения множества параметров сжатия, пакетная обработка нескольких файлов, а все действия фиксируются в специальном журнале. Программа существует в двух версиях: коммерческой и бесплатной. В бесплатной отсутствуют самые максимальные "скорости" - степени сжатия. Но ежели вы сможете отыскать какую-либо ошибку в программе, то получите от авторов бесплатно исправленную и доработанную версию с максимальными возможностями.

"Компьютер Price"

Серебристая неожиданность

(Окончание. Начало на стр. 2.)

На сайте Soltek написано, что плата выполнена на серебристом текстолите, однако, серебристым этот цвет назвать сложно, скорее - это сильно испачканный и потом отстиранный обычным стиральным порошком белый. Если бы использовали "Комет" - отмыли бы до нормального белого. В любом случае, смотрится эта мать оригинально, но не очень, на мой взгляд, нужно все это. Да еще эта цифровая рожа на коробке... В общем, держите меня семеро. Чтобы я не сбежал.

О бумажках. Быстрое руководство (Quick Guide) аж на восьми языках (русский в число этих языков не входит), медленное руководство (User's manual), мягкое руководство (не в смысле в мягкой обложке, а в смысле мануал по прилагаемому софту, которого, кстати, опять весьма много, и его общая стоимость - где-то долларов 300).

Также очень жесткая гарантийная карта с предложением, если что, обращаться напрямую в место, именуемое His-Chin. Уж лучше бы сра-

зу, по-русски, послали - шанс получить помощь и из того, и из другого места примерно одинаковый. Еще два шлейфа и диск. Все. Хватит о комплектации.

Не могу сказать, что разводка платы идеальна, но все же выполнена она весьма грамотно. Недостатки стандартны: отсутствие какого-либо крепления на AGP-слоте, не распаян коннектор AUX_IN, а для разъема CD_IN пожалели пластмассовой оправки, поэтому его и найти-то получается не сразу.

Также я не очень поддерживаю идею расположения всех трех разъемов питания в центре материнки - ну разные бывают корпуса, и сборки тоже разные, поэтому получить в один прекрасный момент провод в кулере - легче легкого. А еще слоты памяти и видеокарта... ну да, именно, можно не продолжать. Тем не менее, повторюсь, более грамотную разводку еще надо поискать.

Видимо, мне, как всегда, не повезло, и в моем распоряжении оказалась самая слабая модификация платы - потому как мест под нераспаянные микросхемы и коннекторы

на материнке масса. Имеется даже таблица значений блока переключателей, да вот только самих переключателей нет. Нет и сетевой карты, и аппаратного звука тоже нет... Однако, все это мелочи по сравнению с базовыми функциями платы и чипсета.

Оверклокерских возможностей предостаточно: вы можете сменить множитель (Наивные! Фишка работает только с инженерными сэмплами), частоту FSB, Vcore, Vmem и VAGP. Разгоняй - не хочу. Хотя память, хоть процессор, хоть видяху. Настроек памяти тоже не пожалели: DRAM Timing, SDRAM CAS Latency, Bank Interface, Precharge to Active, Active to Precharge, Active to CMD, DRAM Command rate, DRAM Burst Len.

Выводы просты. Плата работает так, как плате и положено, разгоняется так, как должна разгоняться материнка от Soltek. Что еще нужно человеку для ЩАСТЬя?

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



А программисты о ...

А
М
Е
Р
И
К
А
Н
С
К
И
Е

- Russian programmers never read manuals and rarely use online help - they easily get a grasp of a new program, simply because they have already tried every single program in this field before.
- Russian programmers never pay for the software. They either crack it or buy those wonderful CDs with tons of cracked software that are sold for \$5 bucks in every major city in Russia.
- Russian programmers are always on the cutting edge of software development - they use the latest versions of the best tools available - it's easy, since there is no need to pay.
- Russian programmers are very experienced in hardware. They will take your computer apart and build it back in a matter of minutes. They remember the jumpers settings for most boards, hard drives and other devices. They never forget what interrupts and base memory addresses are currently used up in their computers.
- Russian programmers keep upgrading their computers until there are no more available interrupts, no room for additional memory and no free bay slots. If they can't upgrade it any more they buy a new one and tie both old and new computer into a LAN.
- Russian programmers program on all levels, beginning with the processor codes, table of which they hold for the reference on their desk. They usually remember by heart the list of functions of In21H.
- Russian programmers remember by heart both English and Russian keyboard layouts. You can ask them in the middle of the night what key is between A and L and you'll hear surprised: "What do you mean - they are 7 keys apart?"
- Russian programmers hate Microsoft and Microsoft tools, but keep using them
- Russian programmers prefer Borland tools and install Microsoft compilers only for their nice Help files on Windows API.
- Russian programmers feel themselves very comfortable on the Internet. They are always online - just in case they need something urgently.
- Russian programmers only work when they are in the right mood. Programming is a creative process and it cannot be pushed.
- Russian programmers are always in the mood for programming.
- There are two kinds of Russian programmers - the ones that hate Windows and program on Unix and the ones that hate Windows and still program on Windows. Macintosh programmers aren't real programmers - they are more often referred to as "users".
- Russian programmers hate to code somebody else's ideas. Each program is written personally and from scratch.
- Russian programmers always have a copy of Doom, Duke Nukem or Quake on their hard drives. They play nights over the network in a Deathmatch mode.
- Russian programmers never use joystick. Keyboard is a dangerous weapon in their fast hands.
- Russian programmers never give up. They will hunt down bugs in their programs forgetting to eat and sleep.

Новая стратегия Sony: Сосоо и бытовые устройства

Устройствами, записывающими ТВ-программы на жесткий диск, никого уже не удивишь. Фишка в том, что видеоманитофон Sony, названный **Сосоо**, по мнению компании, может стать альтернативным способом доступа в интернет.

Как сообщил президент Sony **Кунитаки Андо** (Kunitake Ando), если ранее стратегия развития электронных устройств для дома была построена вокруг ПК, то теперь, с наступлением эры широкополосной связи, компания планирует сконцентрироваться на аудио-, видеопродуктах и мобильных терминалах.

В видеоманитофоне Сосоо встроены жесткий диск емкостью 160 Гб, позволяющий записать до 15 часов HDTV (телевидения высокого качества) или до 100 часов обычного качества. Возможно также увеличение емкости вдвое, до 320 Гб. Поиск программ производится в интернете, выбор и запись программ производится на основе критерия, определенного владельцем и состоящем из до 44 ключевых слов. Утверждается, что ключевые слова устройство может сгенерировать само, проанализировав то, какие программы предпочитает записывать пользователь и если пользователю по каким-то причинам не понравится выбор, оно извинится за свою ошибку. Стоит отметить, что все вышеуказанное требует достаточно высокоскоростного доступа в интернет. Надо также отметить, что Сосоо будет не дешевой игрушкой: розничная цена составит от \$1,110.

Когда Сосоо появятся на рынке, Sony также планирует ввести платную услугу, позволяющую программировать видеоманитофон с сотового телефона. С первого ноября эту услугу планируется запустить в Японии, затем, если эксперимент окажется удачным, подобную услугу планируется продвигать в США и Европе.

Отличительной чертой новой стратегии Sony является отказ от использования процессоров Intel и операционной системы Microsoft: в отличие от ПК Vaio, составлявших ранее ядро стратегии компании, в Сосоо будут использованы микропроцессоры на основе технологии MIPS и ОС Linux. Представитель Sony отметила, что в Сосоо используется более совершенная технология записи видео от TiVo. В следующих продуктах будут также встроены запись и / или воспроизведение DVD.

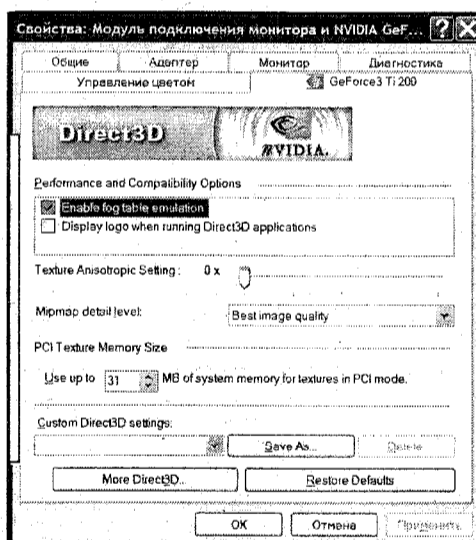
IXBT

Пи-арный «Детонатор» или последний камень за пазухой?

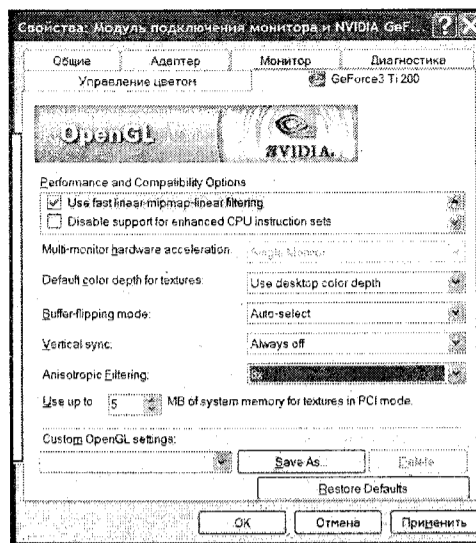
Положение Nvidia на рынке сложно назвать блестящим. Всего-то год назад, казалось, ее лидерству на рынке ничто не угрожает. Зdfx скуплена на корню, S3 и Trident исчезли с рынка видеокарт, Matrox остался в нише 2d-графики. И лишь ATI назойливо предлагала свои продукты. Тогда, правда, канадская компания пребывала в положении догоняющего. Geforce2-Radeon, Geforce3-Radeon7500, Geforce4-Radeon8500 - везде ATI предлагала интересные фишки (типа скоростной анизотропной фильтрации или "продвинутых" шейдеров), но в стандартных режимах она отставала по скорости (по большей части в OpenGL). Только вдруг все перевернулось! Вышел Radeon9700 - и Nvidia неожиданно оказалась в положении отстающего. Противопоставить ей практически нечего. Radeon9700 превосходит "флагман" Geforce4Ti4600 Nvidia от 30 до 70 процентов в зависимости от приложения и разрешения. Особенно это превосходство сказывается в разрешении 1600-1200. Плюс Radeon9700 избавился от недостатков прежней линейки. В нем реализована более качественная анизотропная фильтрация и антиалиазинг по методу мультисэмплинга.

У Nvidia же их будущий чип NV30 пока находится в виде... документации. И это в то время, когда сама же Nvidia приучила рынок к выходу новых чипов раз в полгода! За что боролись, на то и напоролись. Казалось бы, впору поднять руки. Тем не менее, разработчики прибегли к их излюбленному способу - выпуску новых драйверов. 29 августа на сайте Nvidia был выложен новехонкий Detonator 40.41 для XP. С сенсационным заявлением о том, что он поднимает производительность аж на 25 процентов! Стоит отметить, что после выхода Radeon8500 были выпущены новые Detonator4, повысившие производительность Geforce4Ti и оставившие производство ATI далеко позади. Ясное дело, что все юзеры кинулись качать оный "Детонатор" в надежде на чудо.

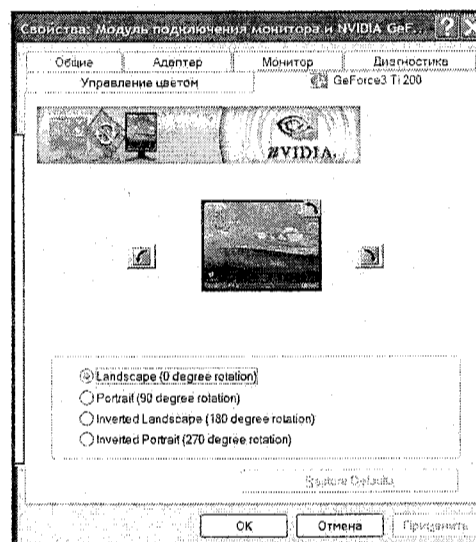
Меня участь сия не миновала. Прежде всего изменилась панелька настройки. Теперь сбоку выезжает дополнительная панель, с которой осуществляется доступ к разделам OpenGL, Direct3d и так далее.



В отличие от старой панели Detonator и в секции Direct3d и в секции OpenGL теперь можно регулировать уровень анизотропной фильтра-



ции. Непонятно только, почему в одном случае для этого нужно передвигать движок, а в другой - выбирать параметр из выпадающего меню. Неужто сложно было сделать единую раскладку? С другой стороны, ни один нормальный пользователь родными настройками Nvidia никогда не пользуется по причине того, что они не позволяют регулировать параметры действительно необходимые, а дают лишь совершенно бесполезные. В 40.41, например, есть специальная вкладка для... вращения изображения на мониторе!



Зачем - хоть убей, неясно (ведь графические программы типа Photoshop сами могут вращать изображения как угодно). Может, для очень продвинутых пользователей, которые играют исключительно вниз головой?? В общем, вывод такой, что по-прежнему придется пользоваться утилитами RivaTuner или GeforceTweaker. А за "нововведения" nvidia можно вклеить жирную двойку.

Ладно, смотрим производительность. Тут пользователей никакого чуда не ожидается. Все говорит о том, что желанный прирост 40.41. дает лишь для Geforce4ti (за счет оптимизации работы пиксельных шейдеров). Вот, например, итоги тестов с ixbt.com.

Как видим, практически прирост если и есть, то очень небольшой, за исключением разве что знаменитого теста Nature с пиксель-

ными шейдерами. Это - хорошая новость (если вы, конечно, играете в 3D Mark2001, а не в игры J). Теперь плохие.

3DMark2001	Старый драйвер 30.82			Новый драйвер 40.41		
	1024	1280	1600	1024	1280	1600
Game1 Low	192	148.6	111.3	204	168.1	129.4
%				6.2	13	16.3
Game2 Low	193.5	143.6	108.9	227.3	159	117.9
%				17.5	10.7	8.3
Game3 Low	176.5	138.4	107.1	181.2	147.6	117.5
%				2.6	6.7	10
Game4	50.4	29.3	23	73.7	46.4	32.7
%				46.2	58.3	42
Serious Sam TSE	86.4	74	56.8	90.8	82.8	66.7
%				5	12	17.5
Quake3	221.6	164.9	118.7	225	169.5	123.6
%				2	3	4

Первая. Очень многие пользователи столкнулись с тем, что новая панель настройки видеокарты после установки "Детонатора" просто не появлялась. Знающие люди советуют для решения проблемы сначала удалить старый "Детонатор" с помощью "Панели управления" (Раздел "Установка и удаление программ"). Или скачать фикс вот по адресу: <http://softmaker.bip.ru/detonator40/>. Впрочем, это не гарантирует успешного результата и отсутствия глюков. Вторая. Соответствующего "Детонатора" для win9x пока нет (и неясно, когда будет), назвать же XP "игровой платформой" можно только с большой натяжкой. Третья. Практически для всех других карт Riva TNT, TNT2, Geforce256, 2, 3, 4MX (то есть для львиной доли продукции Nvidia) этот "Детонатор" не дает никакого заметного прироста в производительности, даже наоборот. У меня, например, со старым драйвером 27.42 на Geforce3ti200 (разогнанном до 254/544) были получены результаты в 3D Mark 2001SE примерно в районе 4000 "попугаев". На 40.41 результат упал до 3800. С другой стороны, ни одно реальное приложение не стало работать медленнее (и то хорошо J). Четвертая. Львиная доля сообщений на форумах, посвященных этому "Детонатору", посвящены тем или иным глюкам, с ним связанным. Очевидно, драйвер этот - бета-версия. И если в Microsoft еще не перевелись умные люди, то WHQL-сертификацию он никогда не пройдет.

Ситуация наводит на несколько печальных мыслей. Смаживает на то, что Nvidia сознательно занижала производительность своих Geforce 4ti! Ее можно, конечно, понять - на момент выхода это был флагман рынка, который обгонял любую карту от ATI. Чего бы и не притормозить? Потом тормоза можно снять и представить увеличение скорости как достижение компании. Только вот как чувствовать себя в этой ситуации юзеру, особенно со старым Geforce, которому от нового драйвера ничего не светит? За очевидную пиарную направленность данного "Детонатора" говорит и тот факт, что появился он не раньше, и не позже того момента, когда был представлен Radeon9700. Похоже, за пазухой у Nvidia больше нет ничего. Если дела так пойдут и дальше, боюсь, Nvidia ждет судьба поглощенной ею же Zdfx.

dll@mail.ru

Новые 17-дюймовые ЖК-мониторы от IBM

IBM начала прием заказов на поставки двух новых 17-дюймовых ЖК-мониторов: T750 (аналоговый и цифровой DVI-D вход) и T710 (один вход).

Модель T750 с максимальным разрешением 1280 x 1024 (SXGA) обладает контрастностью 500:1, максимальная яркость - 250 кд/кв. м, скорость отклика - 35 мс, размер точки - 0,264 мм, угол обзора - 170° в вертикальной и горизонтальной плоскостях; частота горизонтальной развертки 31 - 81 КГц, вертикальной - 55 - 75 Гц.

Размеры модели - 436 x 248 x 431 мм, вес 7 кг, ориентировочная цена \$830.

Модель T710 с аналогичным разрешением обладает контрастностью 350:1, максимальной яркостью 250 кд/кв. м; скорость отклика - 30 мс, размер точки 0,264 мм, угол обзора - 150° в горизонтальной и 125° в вертикальной плоскостях; частоты горизонтальной / вертикальной разверток - соответственно, 30 - 81 КГц / 56 - 75 Гц.

Размеры T710 - 414 x 208 x 457 мм, вес 5,7 кг, ориентировочная цена \$670.

IXBT

PC Watch

• Russian programmers' wives are never happy. They get no attention whatsoever as long as the computer is in the same house.

• There are two kinds of Russian programmers - the ones that bring profit by actually doing something, and the ones that bring better profit by not interfering with anything.

• Russian programmers are always underpaid. There is no money in the world that amounts to what they are really worth.

• Big bosses don't like Russian programmers. Who likes a smart ass that knows everything?

• Big bosses will never fire a Russian programmer. They know that even working 10 hours a week and being half-drunk Russian programmer will accomplish more than a Ph.D both in the short and in the long run.

• Russian programmers never prototype the code. They write on inspiration, sometimes without sleep, driven by the urge to see the new program run as soon as possible. When the program finally runs without glitches they drop on the floor and sleep for 20-30 hours happily smiling in their dreams.

• Russian programmers never approach programming methodically. Every program is a piece of art and is usually written in a highly inconvenient time when deadlines for other projects are around the corner.

П
Р
О
Г
Р
А
М
М
И
С
Т
А
Х

Распространяется АО «Роспечать», ЗАО «Печать», курьерской службой «Пегас». Цена свободная. Тираж - 3200 экз.

Учредитель и главный редактор - Г. М. Перов
Выпускающий редактор - А. Г. Карташов
Ответственный секретарь - И. И. Смирнова

Дизайн и верстка газеты «Компьютер 63» выполнены компьютерным отделом ООО ИК «Пегас»

Газета зарегистрирована Поволжским региональным управлением Госкомитета РФ по печати. Рег. № С02371. Газета отпечатана в типографии издательства «Самарский дом печати» (пр. К. Маркса, 201)
Заказ № 3585 1 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Адрес для писем: 443096, г. Самара, а/я 2717.
Адрес редакции газеты «Компьютер 63»: г. Самара, пр. Масленникова, 39, оф. 1, 2.
Тел. (8462) 43-90-79, 43-90-80.
E-mail: pgs@sama.ru