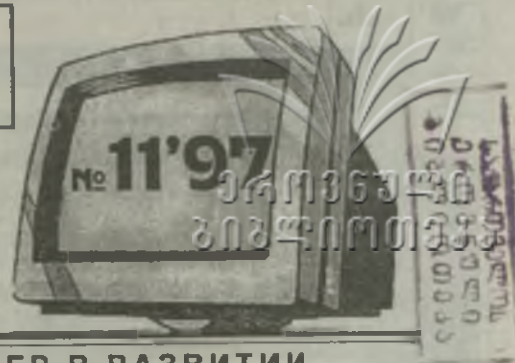


КОМПЬЮТЕРНАЯ ГАЗЕТА



ЕСЛИ ХОЧЕШЬ ЖИТЬ И РАБОТАТЬ СПОКОЙНО - НЕ ОПЕРЕЖАЙ КОМПЬЮТЕР В РАЗВИТИИ

ПРИЛОЖЕНИЕ К ГАЗЕТЕ

СВОБОДНАЯ ГРУЗИЯ

საზოგადოებრივი მედიის

12 октября 1997 г. Воскресенье, № 180 (21148) - со дня выхода "Зари Востока"

Есть в жизни вещи, не имеющие сколько-нибудь логичного объяснения, тем не менее привлекающие многих людей. Одно из таких понятий - море. Не песчаный или галечный пляж, а именно море. Соленые брызги волн. Паруса, наполненные ветром. Ревущие шторма. Красота. Помните картины Айвазовского? Вот уж кто тонко чувствовал море! Мне кажется, что с переходом на двигатели внутреннего сгорания мы лишились огромной части прекрасного. Кто хотя бы один раз видел трехмачтовые барки "Товарищ" или "Крузенштерн", идущие под всеми парусами, тот меня поймет. Я уже не говорю про знаменитую "Catti Clark", признанную самым красивым парусным судном всех времен. Хотя, конечно, и нынешние корабли не лишены своеобразной красоты. От океанских круизных лайнеров так и веет урбанистической красотой в стиле "техно" и ощущением несокрушимости (хотя иногда ощущения бывают обманчивы).

К сожалению, мы живем в стране, где по понятным причинам, прелести морской романтики, доступны, увы, не всем. На первый взгляд. К счастью, Интернет все же есть даже у нас, и, значит, еще не все потеряно.

Как и в любом другом увлечении, путешествие в морской мир начинается с всяческих журналов на морские темы. Один из них так и называется: "Море: морской журнал России" (<http://www.ocean.ru/marine/marmagr.htm>). На сегодняшний день опубликован уже третий номер "Моря", совершенно доступный всем. В последнем номере особый интерес вызывают рассказы очевидца гибели парома "Эстония". Того самого, что затонул по пока непонятной причине во время рядового рейса двадцать восьмого сентября тысяча девятьсот девяносто четвертого года. Статья называется "ОН СИДЕЛ С ФОТОАППАРАТОМ В РУКАХ НА... ДНИЩЕ ТОНУВШЕЙ "ЭСТОНИИ" (http://www.transport.ru:8100/2_period/more/95_11/estons.htm#E27E4). Это рассказ 34-летнего техника-лаборанта Микаэла Эуна из шведского городка Нурсборг. Он оказался в числе последних пассажиров, которым удалось добраться до открытой палубы "Эстонии". Судно уже так накренилось, что было трудно стоять. Все же швед успел найти красный спасательный жилет и одеть его на себя. А потом паром уже совсем стал ложиться боком на воду, вот почему Микаэлу, а он находился на обращенной к темной небу стороне, ничего не оставалось, как выползти на ставший почти горизонтально борт судна. Постепенно "Эстония" переворачивалась килем вверх. И швед, карабкаясь, выполз, в конце концов, в кромешной тьме на самое днище парома. "Когда я сидел на днище, - рассказывал потом журналистам Микаэл, - увидел вдали огни двух других паромов, которые спешили нам на помощь. А внизу, в воде мигали небольшие аварийные лампочки

спасательных плотов. Все остальное было во мраке... "Тут надо помнить, что на самой "Эстонии" освещение погасло раньше, и в тот момент вся ее надводная часть была уже под водой. Микаэл вспомнил, что в кармане его куртки лежал небольшой фотоаппарат "Олимпус", оснащенный вспышкой. Швед вытащил его и стал нажимать на спуск, освещая днище для ориентировки. Затем он сообразил, что вспышка дает сигнал подплывшим паромам, поэтому продолжал нажимать на кнопку спуска до тех пор,

БЕЛЕЕТ ПАРУС...

пока в "Олимпусе" не кончилась цветная пленка. Когда паром стал совсем уходить под воду, набежала огромная волна, которая смыла Микаэла в море.

Вообще, море - это целый огромный мир со своей жизнью и со своими опасностями. Это как горы или автомобильные путешествия в джунглях. Собственно, морской мир, по моему мнению, делится на большие лайнеры (очень похожи на плавучие острова для временного выхода сухопутных в открытое море, т.е. когда уже не виден берег...) для отдыха при минимальном риске и максимальном сервисе, грузовые суда (обычные трудяги моря) и яхты. Мне кажется, именно яхты сегодня сохранили дух морских странствий, когда человек остается в самом прямом смысле один на один со стихией. Сходите на <http://www.ocean.ru/marine/gallery.htm> и увидите небольшую фото-галерею всевозможных яхт. Под парусами и в штиль. Это действительно очень красиво. А еще такие фотографии позволяют, пусть несколько поверхностно, почувствовать безбрежность и силу океана, а также крошечность суденышек, вышедших с ним посостязаться. Надо обладать не дюжей силой воли, характером и смелостью, чтобы решиться на такой шаг.

Так уж вышло, что море неразрывно связано с военной историей и история флота - это прежде всего летопись военных походов, ожесточенных сражений и морских десантов. Понятно, что и в Сети чаще всего встречаются описания событий тех дней, если мы говорим об истории.

Например, "ПРОКЛЯТЫЕ ДАРДАНЕЛЛЫ" (http://www.transport.ru:8100/2_period/more/96_1/dardanl.htm#E27E6). В старинных английских летописях сказано: "Дарданелльский

пролив имеет длину порядка 36 морских миль с несколькими крупными изгибами, затрудняющими плавание. Пролив достаточно широк - в среднем 3 мили. Но имеются и узости. Так, на траверзе мыса Чанак ширина свободной воды составляет всего 0.7 мили, или километр с четвертью... Природа здесь, несмотря на недостаток пресной воды, красива и экзотически живописна..." С этих живописных высот в 1915 году смотрели на фарватер больше полутора сотен артиллерийских орудий калибром от шести



до пятнадцати дюймов. По ночам темноту рассекал пронзительные лучи стационарных прожекторов, - чтобы никто не мог незамеченным проникнуть в эти воды. Турция, верная союзница Германии в Первой Мировой войне, бдительно стерегла единственную дорогу из Средиземного моря в Черное. Обороной пролива руководили опытейшие германские офицеры. Даже сами воды Дарданелл несли смерть. С начала боевых

действий турки выставили здесь десять минных полей - около четырехсот мин в общей сложности. Чтобы обеспечить полное господство Антанты в Восточной части Средиземного моря и наладить короткий путь для связи с союзной Россией, Главный Морской Штаб Великобритании разработал план уничтожения дарданелльских укреплений. Объединенная англо-фран-

цузская эскадра должна была под огнем береговых батарей неприятеля преодолеть пролив, разгромить турецкие форты на обоих берегах, пробиться к Константинополю и взять город. После падения столицы, как предполагали лорды британского Адмиралтейства, Турция неизбежно должна была покинуть ряды воюющих держав. Впоследствии союзники предприняли самую крупную и самую безуспешную высадку морского десанта за первую четверть двадцатого века. А на то время этот десант был вообще самым грандиозным в истории мирового флота. Те события историки называют дарданелльской десантной операцией. Ее придумал, между прочим, тот самый Черчилль, который Уинстон, который руководил впоследствии Великобританией во Второй мировой войне.

Любое судно есть творение рук человеческих. Если их прикладывали с умением и любовью, то получаются чудесные корабли. Большие и маленькие. Всякие, но всегда красивые и привлекательные. Взять хотя бы <http://www.ocean.ru/marine/oyster.htm>, страницу фирмы "Ойстер". Эта фирма уже в течение последних двадцати двух лет считается стандартом в мире яхтостроения. Да, именно так, стандартом является сама фирма. Потому что примером к подражанию служит практически все. Проекты и технические решения (некоторые из них представлены на web-странице), технология производства, дизайн помещений... В Великобритании "Ойстер" так же известна среди яхтсменов, как BMW среди автомобилистов Германии да и всего мира.

Понятно, что как и автомобили, яхты существуют только ради двух предназначений - просто для езды и для гонок. Да, для гонок, которые во флоте парусном называются регатами.

Окончание на 6 странице

В номере:

Сотвори Солнце

стр. 3

Дороги Internet

стр. 4

И космос, и 007

стр. 5

Империи и императоры

стр. 7

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К INTERNET ЧЕРЕЗ ЭЛЕКТРИЧЕСКУЮ РОЗЕТКУ

Компании United Utilities и Northern Telecom разработали технологию, которая позволит получать доступ в Internet и вести телефонные переговоры, подключаясь для этого к обычной настенной электрической розетке. Указанные компании в течение года проводили испытания этой службы в 20 домах в Великобритании и теперь заявляют, что их система "готова к выходу на массовый рынок". Итак, долгой монополии операторов телефонной связи пришел конец.

Источник: Edupage

COUNTERPANE SYSTEMS ПРОВОДИТ НАГЛЯДНУЮ АГИТАЦИЮ В ОБЛАСТИ ШИФРОВАНИЯ

Никогда не выводите из себя эксперта по шифрованию. Фирма Counterpane Systems, специализирующаяся на средствах защиты информации, скоро представит на своем Web-узле экранную заставку, способную взломать защиту средствами шифрования с 40-разрядным ключом, наиболее эффективными из экспортируемых. Президент компании Брюс Шнейер (Bruce Schneier) решил поручить своей группе создать и обнародовать эту программу после того, как ему стало очевидно, что политики, принимающие решения, не осознают, насколько просто может быть взломана система 40-разрядного шифрования.

Источник: NewsHub

СУПЕРКОМПЬЮТЕР DEEP BLUE - ФИНАНСОВЫМ СЛУЖБАМ

Суперкомпьютер Deep Blue, который был создан в IBM для того, чтобы победить чемпиона мира по шахматам Гарри Каспарова, теперь применит свои знания и опыт в финансовых сферах. "Секрет Deep Blue состоял в том, что он способен очень-очень быстро выполнять миллионы расчетов. А это именно то, что нужно для сложнейших финансовых инструментов", - заявил глава подразделения IBM, занимающегося рынками ценных бумаг и финансов. В настоящее время банки тратят около 60 млрд. дол. в год на развитие информационных технологий. Готовясь к выходу на этот рынок, IBM три месяца назад сформировала специальную группу по продвижению технологии Deep Blue в финансовых приложениях.

Источник: Edupage

ЛУЧШЕ ПОМОГИТЕ МАТЕРИАЛЬНО

С такой просьбой теперь можно обратиться в Web Development Fund (WDF), поддерживаемый компанией WebLab. Независимые Web-дизайнеры могут представить свои проекты сайтов, посвященных любым проблемам, представляющим общественный интерес до 1 ноября. Те, которые получают поддержку фонда, будут размещены на сайте WDF и могут рассчитывать на грант до 25 тысяч долларов, в отдельных случаях - до 50 тысяч. Консультативный совет фонда состоит из Web-дизайнеров, журналистов и ученых. Темы проектов могут быть практически произвольными, главное - свежесть как идеи, так и решения.

Источник: журнал "Ауромедиа"

HEWLETT-PACKARD ПОДАЕТ В СУД НА XEROX

Компания Hewlett-Packard подает в суд на корпорацию Xerox, утверждая, что этот гигант копировальной индустрии помещает на некоторые свои картриджи для принтеров надписи, которые вводят в заблуждение потребителей. Такие надписи были обнаружены на картриджах для принтеров HP LaserJet II, IIP, III, 4, 5, III Si и 4Si.

"Xerox не должна вводить в заблуждение клиентов, заставляя их думать, что они покупают продукт, утвержденный и одобренный HP," - заявила Каролин Тикнор (Carolyn M. Ticknor), вице-президент и генеральный менеджер подразделения LaserJet Solutions Group компании Hewlett-Packard.

Источник: NewsHub

DIGITAL СОБИРАЕТСЯ ПРОДАТЬ ТЕХНОЛОГИЮ ALPHA КОРПОРАЦИИ INTEL

Компания Digital Equipment ведет переговоры с корпорацией Intel о продаже технологии Alpha за более чем 1,5 млрд дол. Эта сделка должна положить конец судебным разбирательствам между Digital и Intel по поводу нарушения патентных прав.

По условиям обсуждаемого пока соглашения, Intel должна будет производить чипы процессоров Alpha в течение нескольких лет. Однако Digital вовсе не отказывается от производства полупроводниковых устройств и Intel будет покупать модули памяти, производимые на заводе Digital в Хадсоне (шт. Массачусетс). На этом заводе также будет продолжен выпуск чипов для сетевых устройств и процессоров с малым рабочим напряжением, используемых в таких "интеллектуальных" устройствах как сотовые телефоны.

Источник: NewsHub

ЕЩЕ РАЗ О ДОСТОИНСТВАХ NT

Выступая на конференции издателей, глава компании Microsoft Билл Гейтс вновь сосредоточился на преимуществах NT, на этот раз как на платформе, оптимальной для Web-публикаций и других видов издательской деятельности. Этот тезис призваны были подтвердить и демонстрации, выполненные сотрудниками Adobe Systems. Существенное улучшение, сделанное в версии 5.0 - это возможность работать совместно в нескольких ОС (Windows 95, Windows NT, Macintosh). Отвечая многочисленным скептикам м-р Гейтс подчеркнул, как надежна новая версия NT, ее не придется перезагружать пять раз за рабочий день. И появиться коммерческий релиз совсем скоро - в первой половине следующего года. Еще один разыгрываемый козырь - протокол XML (eXtensible Markup Language), встроенный в последний Internet Explorer. XML имеет по крайней мере три преимущества: выдает пользователю данные в желаемом формате, соединяет данные из нескольких источников в одной странице, позволяет считать только обновленный фрагмент страницы, а не всю снова целиком. А следующие версии NT будут снабжены программами распознавания речи. Microsoft энергично развивает это направление.

Источник: журнал "Ауромедиа"

MOTOROLA УХОДИТ С РЫНКА МОДЕМОВ?

Серия шагов, предпринятых компанией Motorola в течение последних месяцев, недвусмысленно указывала на изменение ее стратегии на рынке модемов. Однако в результате эти изменения оказались более чем радикальными: вслед за сообщениями о снятии с производства одних моделей и резком снижении цен на другие Motorola объявила о том, что вообще прекращает выпуск модемов. Очевидно, руководство компании решило избавиться от нерентабельных подразделений, столкнувшись со снижением объемов продаж на основных рынках.

В июле был прекращен выпуск аналоговых модемов с быстродействием 33,6 Кбит/с. По словам представителей компании, это было вызвано нерентабельностью их производства в условиях, когда аналогичные устройства менее известных фирм продавались по цене 59 дол. Тем не менее, доходы компании за третий квартал, по последним оценкам, оказываются примерно на 25% ниже, чем ожидалось ранее; в частности, значительно снизился объем продаж пейджеров. Аналитики компании не смогли заранее предугадать масштабы спада на рынке сотовых телефонов, где Motorola занимает ведущие позиции, и микросхем. В результате доходы компании оказались самыми низкими за последние четыре года.

В конце сентября Motorola объявила о 40%-ном снижении цен на модемы Surfr с быстродействием 56 Кбит/с, предназначенные для персональных компьютеров. В результате розничная цена этих модемов в США достигла символической отметки 100 дол. Различные модемы этой серии, включая ModemSurfr 56K и VoiceSurfr 56K, стоят сейчас от 99 до 129 дол. Эта цена включает ПО для передачи данных и факсов и программу Surfr Series Communication Center, позволяющую

переадресовывать Web-страницы, электронную почту и факсы на пейджер или сотовый телефон. Кроме того, компания гарантирует зарегистрированным пользователям бесплатную модернизацию этих модемов согласно новому стандарту ITU-T, как только он будет принят.

Наконец, спустя еще несколько дней в прессе появились сообщения о намерении компании продать все подразделение, занимающееся разработкой и производством оборудования для передачи данных, в течение ближайших 30 дней. Если эти сообщения соответствуют действительности, это означает, что Motorola уходит с рынка модемов и терминальных адаптеров ISDN. По мнению некоторых аналитиков, такой исход был вполне предсказуем, поскольку эта продукция плохо вписывалась в общую стратегию компании. В то время как большинство сетевых устройств, выпускаемых Motorola, предназначено, в первую очередь, для корпоративных пользователей, модемы и ISDN-адаптеры были очевидным образом ориентированы на индивидуального пользователя. Предыдущее снижение цен на высокоскоростные модемы также свидетельствовало о том, что в этой области дела компании идут не лучше, чем у менее известных производителей.

Пока Motorola воздерживается от официальных заявлений по этому поводу. Комментируя сообщения о возможной продаже, представители компании ограничились словами о том, что в течение нескольких последних месяцев "компания переоценивает свою стратегию и перераспределяет свои ресурсы".

Более подробную информацию о компании можно получить на ее Web-сервере www.motorola.com.

Источник: ComputerWeek-Moscow

ЕСЛИ В НЕБЕ НЕ ХВАТАЕТ СОЛНЦА

В принципе, это не так уж важно, где и чего не хватает. Речь пойдет не столько об атмосферных и оптических эффектах, а, скорее, о нескольких полезных приемах, которые могут пригодиться в практике компьютерного художника.

Чтобы фотография скрупулезно передавала не просто окружающий мир, но и царящее в нем настроение, художнику всегда приходилось над ней как следует поработать. Имея сейчас такой мощный и универсальный инструмент обработки изображений, как компьютер, вспоминаешь свои изощрения в пору увлечения фотографией как детский лепет. В графическом редакторе с цифровым изображением можно сделать практически все, что придет в голову.

И все же представить, как должен выглядеть конечный продукт творческих усилий, мало. Надо еще знать, как достичь желаемого. И, конечно, иметь некоторые навыки в выполнении таких работ. Если не имеешь понятия о том, как пользоваться попавшими в руки средствами редактирования изображений, вряд ли сможешь воплотить свои задумки на бумаге. То есть на экране, но это неважно.

Работа в современных мощных профессиональных редакторах не сводится к тривиальному вызову фильтров спецэффектов и вожделению виртуальной кистью. Это может каждый, даже ребенок, едва сев за компьютер и запустив Photoshop. Если вы хотите получить близкий к реальному миру результат, чтобы непосвященный в жизни не догадался, что этого тут не было, а вот это выглядело совсем иначе, стоит перенимать приемы более опытных компьютерных графиков. Конечно, переосмысливая и запоминая наиболее принципиальные моменты.

Многое из того, о чем вам рассказываю, я узнал из опубликованных в Web рассказов Рассела Брауна, старшего художественного директора компании Adobe. Лишь опробовав все эти вещи на практике и разобравшись не только как, но и почему он предпринимал то или иное действие, я решился поделиться с вами этим опытом.

Сегодня вы еще раз убедитесь в основном правиле работы в Photoshop и созданных по его подобию редакторах - если что-то можно сделать прямо в имеющейся картинке, то лучше создать новый слой и работать на нем. Тогда вы получите такую свободу действий, что сможете именно творчески реализовать свои задумки, а не заниматься борьбой с непокорным инструментарием.

Итак, начнем.

Небо-то ясное, но солнца нет!

При фотосъемке фотографии (и не только начинающие) очень часто упускают из кадра такой важный элемент солнечного дня, как само солнце.

Это понятно: кто же любит снимать против солнца, когда его лучи засвечивают оптику и мешают правильно подобрать экспозицию, навести резкость?.. И вообще непонятно, что получится на пленке. Но эти технические проблемы не очень интересуют того, кто будет рассматривать снимок. Ему-то надо, чтобы в солнечный день ярко светило солнце.

Графическому редактору абсолютно неведомы проблемы, осложняющие фотографический процесс. Он работает с пикселями, и ему все

равно, насколько они яркие или темные - нежелательной засветки не будет. Но глаз не настолько совершенен и индифферентен, его солнечные лучи слепят не меньше, чем объектив фотокамеры.

Вот и пришлось создателям графических программ пролить семь потов, пока удалось заложить в них эффекты, приближающие абстрактный мир цифр к окружающему живому миру. Собственно, именно тогда начался бум компьютерной графики, когда машина не только научилась рисовать геометрически правильные круги и квадраты, закрашивая их идеально ровным цветом, но и передавать "несовершенство" природы.

В частности, если на снимке солнце отсутствует, а должно было бы быть, его можно нарисовать. Причем так, что комар носа не подточит и не усомнится в натуральном происхождении фотографии. Если ограничиться добавлением к небу белого круга со слегка размытыми краями, вам не поверят. Для создания более качественной иллюзии в Photoshop заложен фильтр, генерирующий побочные отблески на линзах фотообъектива, возникающие при съемке против точечного источника света. Им мы, конечно, и воспользуемся. И вот как.

Я выбрал фотографию, на которой есть все - поле, дорога, горы на горизонте, красивые облака. Солнца, понятно, нет. Первым делом надо найти для него наиболее подходящее место. Что при этом следует учитывать? Конечно, направление уже присутствующего на снимке освещения, его яркость, куда падают тени и т.п. И вообще общее расположение предметов на снимке, чтобы они не мешали искусственному солнцу, а оно - им. Разумеется, если солнце светит сквозь облако, то ярко выраженных бликов на оптике быть не должно, и стандартный фильтр Photoshop сработает неправильно.

Выбрав место, приступаем к созданию солнца. Хотя применить фильтр Lens Flare можно и сразу к основному слою Background, как и сделал бы любой начинающий, мы пойдем по тропе профессионалов. Создадим новый слой, щелкнув мышкой по кнопке с чистым листом бумаги, находящейся в палитре Layers.

Этот слой следует залить черным цветом. Если на слое не будет непрозрачных пикселей, Photoshop не даст воспользоваться фильтром Lens Flare. Черный же цвет выбран как нейтральный для того режима наложения слоев, который мы применим впоследствии. Чтобы быстро закрасить весь слой, если нет никаких масок и выделенных областей, достаточно нажать клавиши [Alt]+[Del] (закрашивают основным цветом) или [Ctrl]+[Del] (закрашивают фоновым цветом).

Оставаясь на новом, черном как ночь, слое, вызываем фильтр Lens Flare, обращаясь к нему через меню Filter/Render. "Приятная" особенность этого фильтра из стандартного комплекта Adobe Photoshop 4.0, которая для меня остается загадкой, это то, что в его окошке просмотра вы можете наблюдать лишь блики в объективе, но нельзя совместить их с картинкой, для которой они подбираются. Несмотря на оригинальность подхода к выбору местоположения источника засветки, подвесить солнце в нужном месте все же можно. Для этого придется немного потре-

нироваться, отменяя действие фильтра и начиная заново.

Мне удалось попасть примерно туда, куда я хотел, раза с третьего. Указав центр источника засветки, надо подобрать остальные параметры. Их в фильтре Lens Flare всего два - интенсивность источника, задаваемая в процентах (0 - 300%), и тип виртуального объектива, определяющий число линз и их фокусное расстояние. Тип объектива, кстати, также задается фокусным расстоянием. Photoshop предлагает три объектива: телескопический с фокусом от 50 до 300 миллиметров, обычный 35-миллиметровый (таким комплектуется большинство любительских камер) и длиннофокусный 105-миллиметровый (также слабый для профи). Я выбрал 35-миллиметровый. Интенсивность источника немного увеличил, подняв ее до 140%, чтобы блики получились более впечатляющими. В целом настройка фильтра Lens Flare - дело вкуса и зависит от того, каким вы видите свой снимок в результате.

Нажав на кнопку ОК, применяем спецэффект к черному слою. Как я уже упоминал, надо подобрать подходящий режим наложения пикселей, чтобы сложить оба слоя. Список режимов только кажется длинным, на самом деле в нем обычно удается найти всего один, который подходит для поставленной задачи. В принципе, саму задачу лучше ставить с учетом имеющихся возможностей, так что режимы наложения полезно зазубрить наизусть.

Нам следует применить "деление" слоев (режим Screen). В этом случае исходный, то есть взятый с нижнего слоя, цвет "делится" на вносимый, то есть полученный с активного слоя. Черный цвет, как единица, не влияет на результат вычисления нового цвета. Остальные вносимые цвета приводят к осветлению результирующих пикселей, поэтому блики от линз и ореол вокруг солнца в результате всегда окажутся светлее, чем фотография.

Включив наложение слоев, посмотрим, где оказалось наше солнце. Почти на месте. Разве что чуть левее его сдвинуть стоит. Вот тут и сказывается преимущество введения нового слоя, вместо того чтобы делать все на одном Background. Передвинуть введенный слой ничего не стоит, исходная картинка при этом ни в коем случае не будет повреждена, так что можно действовать совершенно спокойно.

Как видите, закрашивание слоя далеко не всегда равнозначно закрашиванию картинки. С учетом режимов наложения пикселей можно использовать в "технологических" нуждах так называемые нейтральные цвета, которые не модифицируют результирующую картинку. Как будто эти пиксели просто прозрачны.

Тут должна появиться радуга

Если прошел хороший дождь и выглянуло солнце, то велики шансы увидеть одно из самых красивых оптических атмосферных явлений - радугу. Разложение лучей солнца в спектр на микроскопических капельках воды... Как это нарисовать, если на фотографии радуги нет?

Да, повозиться придется дольше, чем в предыдущем случае, но зато и новых приемов вы узнаете больше. Сначала надо определиться с композицией. Мне кажется, что на выранном пейзаже радуга будет эффектно смотреться, если возникнет в правом нижнем углу и дугой подни-

мется к верхнему левому углу. Так будем рисовать.

Угадайте, какое будет первое действие? Естественно, создаем новый слой. Назовем его Rainbow. Кстати, чтобы переименовать слой, надо дважды щелкнуть мышкой по его названию в палитре Layers. Однако рисовать пока рано. Надо сначала подготовить инструменты. Радугу можно получить, воспользовавшись градиентной заливкой (Gradient Tool). В 4-й версии Photoshop появилась возможность произвольно настроить тип заливки, отказавшись от примитивной растяжки "от цвета к фону".

Чтобы создать радужную заливку, дважды щелкнем мышкой по кнопке инструмента Gradient Tool в палитре инструментов, открыв таким образом палитру его свойств. В этой палитре есть кнопка Edit, которая и вызывает окно редактора типов растяжек. Нажимаю.

Ага, создателями Photoshop уже заготовлена куча типовых растяжек, которые рекомендуют просмотреть прежде, чем браться за создание новой - вдруг уже есть более или менее подходящая. Вот и сейчас, пролистав список почти до конца, я обнаружил растяжку Transparent Rainbow ("прозрачная радуга"), которая почти подходит. Не требуется только прозрачность, да стоит немного расширить одни участки спектра, поджав при этом другие. Не спешите править стандартную растяжку, сначала сдублируйте ее кнопкой Duplicate и дайте новое имя. Пусть стандартные растяжки остаются в целостности и сохранности.

Схема работы с редактором растяжек простая. Выбираете мышкой маркер (новый маркер устанавливается щелчком под шкалой растяжки), его положение регулируете, перетягивая мышкой влево или вправо, при этом точное значение выводится в поле Location, где его можно набрать с клавиатуры. Чтобы изменить цвет маркера, надо щелкнуть мышкой по полю с образцом цвета - такая же процедура, как в палитре инструментов для основного и фоновых цветов. В редакторе растяжек предусмотрены режим изменения цветов (Color) и режим изменения прозрачности (Transparency). Действия в обоих выполняются одинаковые.

Ну ладно. В общем, я немного изменил стандартную растяжку Transparent Rainbow, сделав на ее основе растяжку Rainbow, из которой убрал прозрачность и расширил середину спектра за счет цветов на его концах. Растяжка готова. Пора ее использовать.

На слое Rainbow надо нарисовать не слишком широкую линию с продольной спектральной окраской. Для этого инструментом Marquee Tool поперек картинки на всю ее ширину выделяю прямоугольную область. Выделенную область (проверьте, на каком слое сейчас рисуете) следует залить подготовленной растяжкой Rainbow сверху вниз. Это несложно, область не слишком узкая, надо только следить, чтобы начальная и конечная точки растяжки были внутри размеченного прямоугольника и как можно ближе к его границе.

Так, вот уже получилось что-то, претендующее на то, чтобы называться радугой. Но пока она имеет форму полена. Надо выгнуть радугу дугой, а в Photoshop в меню Layers Transform нет таких средств.

Окончание на 6-й странице

КУДА ПОЙТИ, КУДА ПОДАТЬСЯ

Есть много, друг Горацио, на свете,

Что и не снилось нашим мудрецам.

У. Шекспир "Гамлет"

Кроме "всеобщего благоденствия", существует только одно понятие, смысл которого достаточно тяжело описать осязаемыми категориями. Это понятие — "информация". Уже последние лет пятнадцать нынешний век принято витиевато именовать веком информации и информационных технологий. Помните: "кто владеет информацией, тот владеет миром"? Так что же такое "информация"? Где она произрастает и с чем ее едят?

Не хочу показаться банальным, однако придется слегка коснуться совсем уж тривиальных понятий. Чем бы ни занимался человек, какая бы область ни привлекала его интересы или потребности, ему обязательно что-либо нужно знать. Рецепты новых ватрушек и марку необходимого моторного масла. Основные приметы мадридской гостиницы, в которой предстоит остановиться на ночь, или расписание движения джонка в Тонкинском заливе. Все это и является той самой информацией.

На нашей планете проживает не один миллиард человек. Каждый из них, естественно, живет своей собственной жизнью и вряд ли задумывается над тем, что своими поступками, своим жизненным опытом он обогащает все человечество, что где-нибудь обязательно отыщется другой человек, которому просто позарез необходима консультация именно по этому, на первый взгляд, крошечному вопросу. С появлением Интернет стало вполне возможным этот опыт быстро приобрести и применить в собственных интересах. Так или примерно так преподносятся фантастические возможности Всемирной Паутины для широкой общественности, не связанной непосредственно с миром вычислительной техники. Собственно, подобные высказывания не слишком далеки от истины, однако не все то золото, что блестит. Так и Большая Сеть мало похожа на терпеливого воспитателя ясельной группы детского сада. Несмотря на свои многогранные возможности, она пока остается всего-навсего грудой всевозможных компьютеров, связанных миллионами километров проводов различной конструкции и местами малопонятного назначения. Вы хоть раз в жизни видели действительно "умный" компьютер? Я — нет. Даже не слышал ни разу. Если надо от этой злокозненной железяки добиться чего-нибудь определенного, то следует сначала объяснить ей ее задачу, как это делают заботливые родители, когда малыш только что научился относительно связно говорить.

Интернет по своим возможностям именно в таком виде предстает перед новоявленным серфером (на сленге сетевиков любое путешествие в киберпространстве без четкой производственной цели называется серфинг) во время первого свидания. Оттархтел удаленный доступ номеронабирателем, прохрипел модемом и, наконец, установил какую-то там связь. О чем немедленно уведомил с приятной трелью музыкального сигнала (если установлена звуковая плата). В общем, связь — есть, браузер (любой) загружен... и ничего. А где, собственно, эта самая информация? Кладезь знаний где?

На самом деле сей сияющий момент еще не есть сама Интернет. Это, скорее, только самый краешек порога перед открытой входной дверью на большую дорогу, по которой к информации можно придти (а возможно, и нет). Следовательно, если вам интересен не столько сам процесс, сколько конечный результат, будет уместно сначала представить, а что же, собственно, вам от

Паутины-то нужно. Потому что от ответа на такой вопрос зависит абсолютно все. Знаете, как в русской сказке про добра молодца и камень с письменами у дорожной развилки. Направо пойдешь, налево пойдешь и т.д.

Давайте будем считать, что в Сеть мы попали в первый раз и ни про какие конкретные адреса и слухом не слыхивали и глазом не видавали. Тут полезно понять, что все, в Интернет находящееся, можно условно разделить на три большие группы: новости, конференции и все остальное. На этот счет мнений существует много, но мне кажется, что так все же правильнее. Во всяком случае, с точки зрения быстрого нахождения того, что нужно в данный момент без утомительных многомесячных исследований.

Новость, она и есть новость. Что тут еще можно сказать? Ежесекундно где-то что-то происходит. Открывают новые лекарства. Разбиваются самолеты. Рождаются новые состояния и меняются курсы акций. Об этом раньше писали только газетчики, и основная трудность заключалась в том, что все новости в одном месте практически никогда не публиковались, а покупать абсолютно все газеты и журналы теряло всяческий смысл не столько по финансовым соображениям, сколько из-за мизерности доли новостей в одном издании по сравнению с общим объемом написанного.

Сегодня такая задача вполне по плечу абсолютно любому. Даже если он ни слова не понимает ни на одном языке программирования. В Интернет существует множество серверов, чье единственное назначение — донести до мира самые свежие новости.

Новости новостью, скажете вы, тем не менее все равно надобно куда-то ходить, что-то смотреть. Хлопотно. Полностью с вами согласен. К большому своему сожалению, распространенные ныне программы просмотра чрезвычайно бедны инструментами автоматического поиска и сбора данных. Однако и тут обстановка меняется к лучшему. В последние год-два среди постоянных массовых потребителей новостей стала набирать бешеную популярность так называемая адресная, или индивидуальная, доставка новостей. Именуется сия хитрость английским словом PUSH. Секрет кроется в фантастической работоспособности обычного компьютера по сравнению с любым человеком. В отличие от реального работника, трудяга виртуальный спокойно может сортировать поток поступающих новостей, исходя из заданных условий, и, таким образом, формировать хоть бесконечное количество индивидуальных потоков новостей. Так из общей массы можно выделить, например, все, что касается винограда сорта "дамские пальчики" или дамских сумочек крокодиловой кожи.

Второй гигантской группой информации являются конференции. Помните, в стародавние времена, когда миллионные мегаполисы даже в белой горячке еще не представлялись, существовали всякие трактиры, чайные и салуны, в которых собирались люди и неторопливо обсуждали всякие вопросы. Часто такие посиделки приводили к созданию клубов по интересам или выливались в шумные потасовки с непримиримыми оппонентами. Сегодня все это ушло, и я знаю — куда. Из прокуренных кабаков, из чопорных клубных комнат "разговоры на тему" перешли в киберпространство и стали его неотъемлемой частью.

Постоянные и активные пользователи e-mail знакомы с конференциями, когда нет конкретного

адресата вашему письму, зато есть интересная обсуждаемая тема и есть возможность совершенно легально читать абсолютно все письма данной конференции (на то они и написаны). Смею заверить, что более интересного места вы в жизни не найдете. Дело тут вовсе не во врожденной тяге к сплетням или к подглядыванию. Просто, чаще всего конференции объединяют некую общность людей вокруг некоторой темы. Например, применение пестицидов целью воспитания трезвого образа жизни у сильно пьющих соседей или строительство дачных домиков из подручных материалов. Да и вообще, принято считать, что сколько людей, столько и мнений. Эта поговорка с особой яркостью проявляется именно в Интернет. Только Большая Сеть дает еще и уникальную возможность просмотреть весь архив выбранной конференции, не будучи ее участником. Если вы новичок, то тут вообще молчание — золото, а если вам быстро нужен ответ на единственный вопрос, то тем более. Весьма вероятно, что он уже обсуждался, и архив конференции содержит целое собрание рекомендаций и не стоит все начинать заново. Хотя как знать, недаром говорят, что все новое — это хорошо забытое старое. Примером доступа в архив конференции через on-line (или через Интернет в обывательском понимании, ибо электронная почта тоже является частью Интернет) можно назвать Liszt of Newsgroups <http://www.liszt.com/news/>. Подобные конференции существуют во всех регионах планеты на всех языках и практически абсолютно на любую тему, какую только можно себе представить.

Как вы сами понимаете, оставшаяся группа "все остальное" слишком объемна, чтобы можно было что-то найти. Нужно просто так, нахрапом. Иногда чудеса, конечно, случаются, но обычно они происходят до неприличия редко и практически никогда не повторяются. В остальных случаях необходимые сведения нужно искать. Остается уточнить — искать где. В поисковых службах — где же еще?! Поисковая служба — это большая база данных, в которой хранятся адрес ресурса (ну того, что обычно называется веб-страницей или веб-сервером) и краткое, в две-три строчки, его описание. Например, <http://chero-tam> "Детская больница N18. Контактная информация. Перечень научных исследований и разработок. Некоторая информация о лечении, об отделениях больницы. Интернет-галерея работ пациентов".

Любой, кто зашел в поисковую службу, может задать вопрос. Иногда только простой. Иногда принимаются и целые предложения. Дальше процесс выглядит следующим образом. Программа поиска берет указанное слово и приступает к поиску описаний, в которых присутствуют хоть какие-то совпадения в словах с заданным. В тех случаях, когда допускается сложный вопрос, проверяются совпадения всех введенных слов одновременно. Например, если можно спросить "белое вино", то прежде всего в ответ попадут адреса, в описании которых присутствуют оба слова одновременно, и только потом ссылки с одним из них.

Когда сортировка закончена, поисковая служба сообщает количество найденных совпадений (читай — адресов) и приступает к их потоковому выводу на экран. Чаще всего вал сообщений дробится на группы по десять-двадцать пять адресов каждая. Дальше уж вы сами. Если пояснение хоть чем-то заинтересовывает, на такую страницу можно перейти сразу из поисковой службы непосредственно. В любой момент.

Правда, мне кажется, значительно удобнее открывать их в новом окне, чтобы не терять отсортированный список, если в итоге окажется, что красочно откомментированная страница либо на реконструкции (т.е. еще только создается или уже переделяется владельцем, но в любом случае недоступна), либо скучна до зубной боли.

Чаще всего поисковые службы доступны совершенно бесплатно. Самой крупной из них является Yahoo (www.yahoo.com). Она ежедневно обрабатывает что-то около сорока миллионов обращений. Свои кровные ее владельцы зарабатывают на рекламодателях, готовых платить очень немалые суммы за право демонстрации во время поиска рекламных баннеров. Несмотря на высокую стоимость такого вида рекламы, именно он является самым эффективным. В отличие от прочих каналов масс-медиа (телевидение, радио или печатные издания), в Сети всего-то и нужно сделать, что кликнуть мышью по баннеру, и вы мгновенно — в магазине или в офисе его владельца. Можно сказать, что баннер практически эквивалентен торговому залу магазина. А где еще вы найдете такое место для возведения торговых площадей, которое посещают сорок миллионов потенциальных клиентов каждый день (точнее круглые сутки)? Эти-то деньги и позволяют всему окружающему миру пользоваться услугами поисковых служб совершенно даром.

После Yahoo в таблице о рангах можно смело указать службу AltaVista <http://altavista.digital.com>. Несколько уступая лидеру, она, тем не менее, часто заполняет собой пробелы в базе данных Yahoo. Уже давно эти две компании тесно сотрудничают, и вопрос, заданный в одной из них, автоматически проверяется и во второй. Еще стоит уделить внимание на HotBot (<http://www.hotbot.com/index.html>). Lycos (<http://www.lycos.cs.cmu.edu/>) и Excite (<http://www.excite.com/>).

Напоследок хочу дать несколько советов по борьбе с программами поиска. Они ведь что упрямые малые дети. Пока толком не объяснишь, на успех не стоит и надеяться. Перед тем как задать вопрос, постарайтесь найти такие слова или понятия, которые бы максимально точно описывали искомую информацию. Если спросить в Yahoo "building", то (по состоянию на 9 октября 1997 года) в ответ глупый сервер выдаст 4091 адреса. Позеленеете все их пересматривать. Ведь с его (сервера) точки зрения речь идет о "здании" (любом — от собачьей конуры до комплекса небоскребов), "сооружении" (например, плотине, линии электропередач, радиотелекопе) и "строительстве" (как процессе) одновременно. В итоге — получи, фашист, гранату...

Если вас что-либо испугало, не печальтесь. Навыки приходят с практикой. Любой, кто научился плавать, сначала замочил ноги. Сразу понять логику составления описаний страниц не удавалось еще практически никому. Зато после десятка попыток уже начинаешь более или менее ориентироваться в кривизне компьютерных извилин и догадываться, что бомбардировщик люфтваффе Ju-87 скорее всего может находиться в подборке на слово "модель" или "увлечения", чем в перечне адресов на "авиация" или "люфтваффе", где он просто обязан быть по логике вещей.

Это же элементарно, Ватсон! Если ответ на вопрос состоит более чем из двух-трех сотен адресов, значит, нужное там, естественно, нет. *Держайте.*

Ладю МЕТРЕВЕЛИ
— для "КГ"

БЕСКРАЙНИЙ КОСМОС В ОДНОМ КОМПАКТЕ

Чаще всего дети вырастают оболтусами не оттого, что им не хватало способностей, а из-за отсутствия интереса к процессу учебы. Себя вспомните. Как неудержимо тнуло в сон, когда учитель астрономии что-то там мямлил про галактики, созвездия и черные дыры. Про мгновения, по космическим масштабам, которые измеряются десятками в какой-то степени.

Ничего себе мгновеньице в десятках тысяч лет длиной! Нужно обладать поистине виртуозным воображением, чтобы представить бесконечность космоса. Чтобы наглядно описать рождение галактик. Одна теория "большого взрыва" чего стоит. То не было вообще ничего, то вдруг - бац! - и родилась Галактика. Звезды, планеты, астероиды. И мы, люди, живущие среди всего этого.

Именно поэтому меня сначала очень удивляла просвещенность западных детей. Пусть они и не зубрили историю древних веков с точки зрения КПСС, но откуда интерес? Откуда эрудиция? Теперь все встало на свои места. В CD-ROM моего компьютера попал компакт Discover Astronomy производства фирмы Maris Multimedia Production. Я запустил его и... зазвонил телефон. Оказалось, что прошло уже больше полутора часов. Полтора часа астрономии и осталось желание смотреть еще.

Discover Astronomy - это мультимедийная энциклопедия про звезды, планеты и множество других интересных вещей. По объему собранных знаний она просто безгранична, как космос. Восемь глобальных тем. От теории "большого взрыва" до описания планетарных орбит в солнечной системе.

Каждая тема представляет собой детально проработанный урок с демонстрацией чудесной анимации, с голосовым сопровождением, с наглядными схемами и рисунками. Одна тема - один раздел



знаний, но преподнесенный так, что даже мой двухлетний сын минут тридцать не отрывался от экрана. Хотя он еще практически не говорит, и уж тем более по-английски.

Весь материал в энциклопедии Discover Astronomy сопровождается классной музыкой. Чем-то близким к стилю Энни Морриконе. Мотив очень тонко вплетен в повествование и

воспринимается неотъемлемой частью лекции.

Да и сама по себе эта энциклопедия очень даже оригинальна. Например, вид движущегося звездного неба со схемами созвездий, с огоньками планет и с огромной справочной системой. Выбрали заинтересовавший вас далекий огонек, щелкнули курсором - и словно старый мудрый астроном выдал вам развернутую справку. Что сие такое. Как далеко находится. Чем занимается и в какой компании обитает. Планетарий, даже самый оснащенный, по сравнению с Discover Astronomy что детская песочница возле промышленного песчаного карьера. Несопоставимо. А кроме того, можно и на собственную планету из космоса взглянуть. Если хотите - с околоземной орбиты. Хотите - с далеких звезд.

Что примечательно: весь материал подготовлен исключительно на английском, но насколько он интуитивен и легок в восприятии! Слушая лекцию и просматривая фильмы, даже думать начинаешь по-английски. Специалисты называют это методом погружения. Погружения в захватывающий мир астрономии. Это вам не скучное повторение учебника с его параграфами и фразами типа "представьте себе..." Это просто очень интересно, а если и образовательный эффект дает, так уже здорово. Давно замечено (и педагогами, и совсем не педагогами), что для интересного увлечения всегда находится время и желание. Вместо обеда, по ночам, в выходные. В любую минуту, какую только можно выкроить. Без понуканий, угроз и наказаний. Самостоятельно.

Почему тогда в системе образования так уважают довольно бездарные бумажные учебники, если есть прекрасные мультимедийные энциклопедии? Как говорится в одном популярном анекдоте: хорошо запомните это, дети, ибо умом такое понять невозможно...

ТРИДЦАТЬ ТРИ ГОДА ОПАСНОЙ ОТВЕТСТВЕННОЙ СЛУЖБЫ

Как вы думаете, что объединяет Шона Коннери, Джорджа Лезенбла, Роджера Мура, Тимоти Далтона и Пирса Броснана? Они не родственники. Не соседи. И даже не сослуживцы. Они - воплощенное представление простых обывателей о повседневных заботах обычного секретного агента Британской Короны. Все они, в свое время, играли роль Джеймса Бонда на протяжении более чем тридцати лет. С 1962-го (фильм Dr.No) по 1995-й (фильм Golden Eye). Того самого знаменитого и таинственного агента 007, обладавшего правом на убийство.

Кем только не называли этого киношного супергерота! Был он и наймитом империализма, и продажным шпионом - врагом советской власти, и голливудским клоуном опереточной службы. Довелось ему даже в принцы выбиться. Стать эдаким земным воплощением современных мечтаний женской половины человечества о чудесном рыцаре в сверкающих доопеках... Не верите?! Вы NTB хоть изредка смотрите? Ну так поинтересуйтесь, убедитесь сами.

Как бы там ни было, а нельзя не признать, что творение Яна Флеминга уже давно перестало быть просто книжным и киношным персонажем. Писательская фантазия перешагнула барьеры национальных границ и стала олицетворением целой эпохи в нашей с вами истории. Эпохи железных занавесов, берлинских стен, тайных операций и великих надежд.

За это время было снято семнадцать фильмов об увлекательных похождениях обаятельного и настойчивого агента секретной службы Ее Величества. Dr.No. From Russia with love. Goldfinger. Thunderball. You love only twice. On her Majesty's Secret Service. Diamonds are forever. Love

and let die. The man with the golden gun. The spy who loved me. Moonraker. For your eyes only. Octopussy. A view to a kill. The living daylights. Licence to kill. Golden Eye.

Разными они были, эти ленты. Зрелищными и наивными. Динамичными и немного сказочными. Но всегда каждая из них становилась шедевром в коллекции киноприключений секретного агента и, по совместительству, врожденного бабника. Каждый фильм поражал замыслом. Размахом фантазии. Неожиданностью поворотов сюжета. Лоском главного героя. Каждый в нем находил что-то свое. Многие ругали. Многие хвалили, но равнодушным не оставался никто.

Это с особой наглядностью проявилось во время выхода в прокат последней ленты серии про Джеймса Бонда - фильма Golden Eye. Фильма, в котором к привычному набору достоинств прибавились передовые компьютерные технологии и просто фантастические спецэффекты. В результате Golden Eye превзошел всех своих предшественников.

Вот только давно это было. В 1995 году. С тех пор не слышно ничего о бесстрашном защитнике угнетенных, охотнике за женскими сердцами и ночном кошмаре всех злоумышленников мира. Хотя Пирс Броснан, самый последний Джеймс Бонд из "Золотого глаза", как-то обмолвился, что с него хватит. Что он обещал сняться не больше чем в трех фильмах этой знаменитой серии. Один, Golden Eye, зрители уже увидели. Второй, о названии которого он умолчал, уже практически закончен. Остался еще один - и все! Баста! Пусть сценаристы что угодно делают. Пусть ищут нового актера. Пусть придумывают для супергерота какую-нибудь грандиозную суперсмерть. Пусть на пенсию отправ-

ляют... А что, пора, очень даже пора. Более тридцати лет в невидимом строю на невидимом фронте, как никак! Пора и собственной дачей заняться в спокойной обстановке.

Вот тут-то и встает вопрос. А что будет с памятью о Бонде? Неужто старые афиши - это все, что после него останется? Неужели Джеймс Бонд будет памятен только одному поколению?

Слава Всевышнему, нет! Оказывается, и за пределами голливудских павильонов и киношных тусовок есть люди, для которых агент 007 не выглядит пропавшим нафталином старым дедовым камзолом, место которого на свалке. Эти ребята живут и работают в Америке. Одни - в Нью-Йорке, на фирме Micro Interactive, Inc. Другие - в Санта-Монике, на фирме MGM Interactive. Вместе они создали (Micro Interactive, Inc.) и выпустили в свет (MGM Interactive) потрясающую фильмографию на двух компактках - JAMES BOND 007.

Смею утверждать, что JAMES BOND 007 является самой полной, самой подробной и самой красочной энциклопедией, посвященной приключенческому сериалу героя Яна Флеминга. Тут есть абсолютно все. Выдержки из всех семнадцати фильмов (55 минут видео). Более 1800 уникальных фотографий. Именно уникальных, запечатлевших события, происходившие во время съемок, но не в кадре. История всех актеров, игравших хоть сколько-нибудь значительные роли. Музыка из фильмов (22 минуты). Достаточно подробные рассказы (850 статей о фильмах сериала, о их сюжетах) и многое другое. Есть даже своеобразный экзамен на знание подробностей. С уверенностью можно сказать, что на территории СНГ такой мультимедийный шедевр появился вообще впервые.

А как JAMES BOND 007 оформлен! Это вам не скучная DOS'образная оболочка с маловразумительными сокращениями многолетних архивов. Тут вас ждет погружение в фантастический, захватывающий мир секретных агентов, жутких тайн, грандиозных замыслов (обычно каверзных), красивых и коварных женщин, а также самых головокружительных и невероятных приключений. Со вкусом подобранной музыкой. В окружении прекрасных коллажей из разных фильмов сериала. Со всевозможными шпионскими штучками, являющимися частью интерфейса управления. Такое могли придумать только люди, которых фильмы про 007 не оставляют равнодушными.

И им удалось создать прекрасную энциклопедию, передающую не только сухие факты, но и саму атмосферу фильмов. То есть то, что побуждает людей ходить в кинотеатры, обыскивать все видео-прокаты в поисках нужного фильма. Как там говорится - сходите в кино...

Дато ГОРИДЗЕ
- "КГ"



Начало на 3-й странице

Следовательно, требуется творческий подход.

В принципе, есть фильтр, выгибающий картинку, но только в горизонтальном направлении. А нам предстоит выгнуть радугу по вертикали. Как быть? Да проще простого. Надо повернуть окно боком. Делается это с помощью команды Image/Rotate Canvas/90° CW. То есть "повернуть изображение вместе с холстом на 90° по часовой стрелке". Против часовой будет "90° CCW".

Развернув компьютерный "холст" так, чтобы было удобнее, вызываем фильтр Shear через меню Filter/Distort. Чтобы изогнуть картинку, надо потянуть за ее осевую линию, проведенную в поле редактирования окна спецэффекта Shear. Этот фильтр дает возможность сделать не один, а много изгибов или волн произвольной формы. Нам требуется самое простое - немного сдвинуть вправо среднюю точку на осевой линии. Если, впрочем, вам понадобятся дополнительные опорные точки, просто укажите любое место на осевой линии и потяните - программа сразу добавит там точку.

Выгнув радугу с помощью фильтра Shear, работающего только в горизонтальном направлении, повернем картинку в исходное положение командой Image/Rotate Canvas/90°

CCW. Очевидно, что трансформация радуги на этом не закончена.

Чтобы придать ей то положение, которое я выбрал в самом начале, дугу требуется повернуть по часовой стрелке градусов на 30 - 40, после чего дотянуть ее концы до края картинки. Маленькая хитрость. Когда выполняешь подобные манипуляции, удобно уменьшить масштаб картинки на экране, оставив вокруг нее поля в рабочем окне. Масштаб уменьшаем клавишами [Ctrl]+[-], сразу нажимаем клавиши [Ctrl]+[T], что аналогично команде меню Layer/Free Transform. Когда радуга займет нужное положение, дважды щелкните мышкой, чтобы выйти из режима трансформации, и увеличьте масштаб клавишами [Ctrl]+[+].

Ладно, радугу повернули, но теперь ее правый конец вылез на передний план, заслонив кусты и телефонный столб у дороги. Вы видели когда-нибудь радугу вблизи? Думаю, что нет. Значит, надо ее перенести на второй план. Но как это сделать, когда слой Rainbow лежит поверх фонового Background и по определению перекрывает его?

Есть три варианта решения проблемы. Во-первых, можно вынести часть фотографии - передний план - на слой выше Rainbow. Для этого придется скопировать Background на новый слой и удалить на нем все,

кроме столба и ближних кустов. Метод неэкономный по памяти и излишне трудоемкий. Во-вторых, можно прямо на слое Rainbow стиркой стереть пиксели, лежащие над передним планом фотографии. Но тогда радугу уже не передвинешь, если что-то не понравится. Выбираю третий способ - добавить к слою Rainbow маску, которая и защитит передний план фотографии.

Маску лучше всего нарисовать карандашом в режиме Quick Mask. Но сначала необходимо перейти на слой Background и отключить в палитре Layers отображение на экране слоя Rainbow. Перед рисованием рекомендую увеличить изображение до 200 - 300%. Прорисовывать провода, прочие мелкие элементы и сверхточно обводить контуры не требуется.

Закончив рисование маски, выйдем из режима Quick Mask, нажав клавишу [Q]. Теперь на основе выделенной области надо создать маску прозрачности для слоя Rainbow. Активируем его в палитре Layers и вызываем меню Layer/Add Layer Mask. Так как выделенная область охватывает всю картинку за вычетом переднего плана, для его защиты выбираем команду Reveal Selection ("открыть выделенное"). Маска готова, теперь столб и кусты не перекрываются радугой.

Но радуга должна быть прозрачной и не такой четкой. Размываем ее фильтром Gaussian Blur; устанавливаем в нем радиус, зависящий от разрешения и размеров картинки. Я воспользовался величиной в 4 пиксела. Обратите внимание, что фильтр размывает и маску, ее контуры становятся мягче, что хорошо, но если столб снова пропадет за радугой, придется подправить маску. Достать ее для редактирования можно в палитре Channels, где она названа каналом #4.

Размытая радуга стала более похожей на настоящую, однако и это еще не все. В природе радуга совсем прозрачна и светлее остальных предметов, включая и небо. Доводя работу до конца, изменим непрозрачность слоя Rainbow, уменьшив ее, как минимум, до 50%.

Чтобы радуга стала светлее окружающей картинки, воспользуемся, как и в предыдущем примере, наложением слоев с делением - режимом Screen. Но если в примере с солнцем мы использовали нейтральный для Screen черный цвет, то теперь обошлись без него. Как ни крути, прозрачные точки останутся прозрачными при любом режиме наложения пикселей. Радуга готова.

Вахтанг РАТИАНИ
- "КГ"

Начало на 1-й странице

Если бы вы знали, как много различных регат ежегодно проводится на нашей планете. От почти что ритуальных (например, гонки вокруг какого-нибудь малюсенького островка на крошечном озере на приз муниципалитета) до грандиознейших забегов типа кругосветных плаваний или гонок через Атлантический океан на приз "Голубая лента Атлантики".

В конце девятнадцатого века, когда из Старого света в Новый и обратно перемещалось уже очень много людей и грузов, ходили всевозможные суда - от парусников до пароходов - был установлен приз. Его назвали "Голубой лентой Атлантики" и вручали тому гражданскому судну, которое пересекало Атлантический океан быстрее всех в обоих направлениях. Размер судна и тип двигателя в расчет не принимались. Решающей была исключительно скорость. Оно и понятно - обладатель "Голубой ленты" получал такое паблисити, что мог не беспокоиться на счет грузов и пассажиров. Они, попросту, валом валили. С тех пор много воды утекло. Океан быстро и удобно пересекать не на корабле, а на авиалайнере. Тем не менее однажды учрежденный приз до сих пор оспаривается различными энтузиастами. Правда, теперь существует некое деление на классы судов. Свою "голубую ленту" разыгрывают яхтсмены, свою - пилоты реактивных катеров, и т.д.

Некоторое представление о мировых парусных регатах можно получить, если заглянуть на страницу http://www.ocean.ru/marine/sail_e.htm "Sailing Resources on the WWW". Более сорока наименований только общих гонок под парусами. А еще и регаты по конкретным классам яхт, гонки, посвященные выдающимся событиям, состязания, учрежденные известными людьми и проводящиеся конкретными яхт-клубами.

Изумительное разнообразие. Настоятельно рекомендую посетить.

В общем, даже живя вдали от морского берега, очень даже можно слегка приблизиться к нему с помощью Сети. Во всяком случае, следить за парусными регатами и происходящими приключениями через Интернет гораздо удобнее, чем по телевизору. Ящик, если показывает регаты, то исключительно в виде коротких информационных вставок в потоке мировых новостей, а WWW позволяет сесть уютно с большой чашкой горячего какао (или чего покрепче) и на часок-другой

vities/rolex/html/photo.htm, Интернет-журнал Neil Rabinowitz, страница регаты на приз Rolex. Там интересно!

И напоследок, 21 сентября 1997 года началась одна из самых захватывающих и грандиозных океанских гонок парусных яхт - Mlbread - 97/98. Полтора десятка лучших яхтсменов планеты на весьма хрупких с виду парусных судах, воплотивших наивысшие достижения технологии парусного судостроения, отправятся в многомесячный полет по гребням волн вокруг всего земного шара. Их путь проляжет через три океана вокруг всего земного шара



стать зрителем грандиозного действия, именуемого международной парусной регатой. Причем - зрителем особенным, можно сказать, даже привилегированным, ибо кого еще будут возить с комфортом над океаном, дабы показать, как выглядит та или иная яхта в открытом море. А на серверах такого добра очень много. Стоит только заглянуть. Например, на <http://people.netscape.com/flic/calendar/index.html>, поисковик по регионам на тему парусных регат или на [vities/rolex/html/photo.htm, Интернет-журнал Neil Rabinowitz, страница регаты на приз Rolex. Там интересно! И напоследок, 21 сентября 1997 года началась одна из самых захватывающих и грандиозных океанских гонок парусных яхт - Mlbread - 97/98. Полтора десятка лучших яхтсменов планеты на весьма хрупких с виду парусных судах, воплотивших наивысшие достижения технологии парусного судостроения, отправятся в многомесячный полет по гребням волн вокруг всего земного шара. Их путь проляжет через три океана вокруг всего земного шара](http://www.usvi.net/usvi/acti-</p>
</div>
<div data-bbox=)

рого этапа 4600 миль) участники соревнований (а к этому времени лидеры в гонках уже определяются) придут в Сидней (длина этапа 2250 миль) и Окленд (Новая Зеландия). После перехода через Тасманово море (1270 миль) будет практически закончена первая половина кругосветного путешествия, и яхтсменов ждет грандиозная встреча в порту Новой Зеландии - родины лучших яхтсменов в мире.

После необходимого отдыха экипажей и ремонта своих "виндjamмеров" предстоит преодолеть, вероятно, самый трудный и решающий отрезок кругосветного пути, через ревущие сороковые и неистовые пятидесятые, вокруг мыса Горн в бразильский порт Сан-Себастьян (6670 миль). После выхода из Сан-Себастьяна, на шестом этапе (4750 миль) будет практически замкнута кругосветка. Однако после захода в Форт Лодердейл участников гонки будут ждать еще три этапа (спринтерский бросок в Балтимор-Аннаполис - 870 миль), последний транс-океанский переход Аннаполис - Ла Рошель (3390 миль) и впервые организованный специальный финишный этап Ла Рошель - Саутхэмптон (450 миль). Седьмые гонки Whibread закончатся вручением наград победителям членами королевской семьи Великобритании.

Старт регаты Whibread уже дан. С помощью Интернет можно узнать о ней во всех подробностях. Всех ждет потрясающее зрелище.

P.S. Когда-то и Потийский судостроительный завод построил гоночную яхту "Фазиси" мирового класса. Она с честью выдержала все испытания на кругосветной гонке. Очень хочется, что бы она не была последней ласточкой. Продолжение следует?

Игорь СЕРЕДА
- "КГ"

КУЛАКОМ, МЕЧОМ И МАГИЕЙ

31.12.97

Уже давно канули в Лету игры типа Mortal Combat, и профессионалы крутого мордобоя стали потихоньку утрачивать свои навыки. Но, наконец-то, пришло время встряхнуться и снова начать усиленные тренировки. Если поспешить, то еще можно успеть к ноябрю месяца вернуть себе былую легкость движений, гибкость суставов и силу удара. Вопросы типа "зачем" и "почему" в данном случае просто неуместны. Ведь именно в конце осени этого года на игровом рынке должна появиться долгожданная новинка в стиле 3D-fighting - Drachen Zor.

Ее создатели - фирма разработчик 8th Wonder Games и издательская компания SouthPeak Interactive - уже известны многим геймерам своими играми, занимающими в таблицах популярности далеко не последние места. Даст Бог - и Drachen Zor окажется на высоте и станет любимым развлечением, за которым будет приятно скоротать несколько длинных зимних вечеров.

Игра перенесет вас на два тысячелетия назад, в прошлое, в злобный и таинственный мир бесконечных возможностей - Drakkor, где переплетены воедино древние тайны и современные интриги. В те далекие годы на севере племени варваров стали объединяться в отдельные большие сообщества, которые возглавляли сильные, властные и беспощадные Кровавые Лорды. Порабощая всех и вся вокруг, они вскоре сумели организовать несколько королевств. Самую большую территорию занимали владения Карак Древар. Он был баловнем судьбы в глазах окружающих, так как не проиграл ни одного сражения за всю свою жизнь. Вскоре, используя где свой ум, где хитрость, а где просто силу, Древар сумел поработить практически всех. Сплотив все племена воедино, он объявил себя императором великой Ordran Drakkor (Империи Дракона).

Но это лишь предыстория сюжета игры. Основные события разворачиваются на острове Ogm. 'Graker, на котором с древних времен находилось святое место - Drachen Zor (Ворота Дракона). Под этим названием скрывается главная святыня драккорского мира - Dragon Gate. Уже никто из жителей империи, кроме одного человека, не помнит и даже не догадывается о той могущественной силе, которую таит в себе эта пространственно-временная трещина. Этот человек - сам Карак Древар. Узнав тайну "Ворота

Дракона" и желая стать всемогущим и бессмертным, как божественные Лорды Драконы, император, не жалея сил и жизней своих подданных, стремился завоевать остров Ogm. 'Graker. И это ему удалось, сбылась мечта идиота. Но вместо того чтобы тут же шагнуть в ворота и стать самым-самым, Древар решил устроить ристалище среди представителей своих многочисленных кланов, дабы победитель стал почетным охранником Drachen Zor.

Вот, собственно говоря, и весь сюжет. Дальше начинаются серые бойцовские будни. Вы как представитель одного из шестнадцати кланов империи

Ordran Drakkor выходите на смертельный поединок один против всех остальных. Ваши противники порой очень странно выглядят - то попадется демон, то рептилия, то неведомая зверушка и лишь иногда - кто-то отдаленно похожий на человека. Все бойцы имеют свои индивидуальные характеристики, одни немного сильнее в кулачном бою, другие предпочитают остро отточенную сталь, третьи всецело полагаются на магические заклятия. Для наглядности позвольте привести несколько примеров.

Хеллина - представительница клана Обманщики Меча. Статная и красивая воительница. Одевается только в кольчугу ярко красного, как кровь, цвета, которая выгодно подчеркивает все ее женские прелести. Глаза Хеллины постоянно горят демоническим огнем. Язычки этого пламени пляшут и на кончиках ее пальцев во время боя, ослепляя противника, и затем, превращаясь в огненный шар, убивают наповал. Она сильна, проворна и имеет большой опыт рукопашного боя. Одолеть ее, конечно, нелегко, но возможно.

Клан Разбивающих Сердца на турнир выставил Тогга. Можете представить себе внешний вид орка? А еще трех? Вот если их всех взять и соединить в одном бойце, то получится Тогг. Этот урод с непропорционально широким туловищем на коротких ногах, с лицом, страшнее ядерной войны, и необычайно длинными ушами страсть как обожает заниматься мордобоем. Облаченный в крепкую броню, вооруженный широким изогнутым мечом Тогг любит побаловаться еще и "электрическими" штучками, которые получил в подарок от некоего мага. Абсолютно не восприимчивый к боли, наоборот, в душе он, наверняка, самый настоящий мазохист. Этот боец изначально имеет большие шансы на победу в турнире.

На арене вам будет суждено повстречать и Ссзорра. Его клан очень древний и использует в качестве тотема символ грозного бога - дракона. Будучи посвященным этому богу, Ссзорр даже в бою подражает ему, ревя и шипя в сумасшедшем животном гневе, рожденном фанатизмом. Этот гипертрофированный крокодил использует в качестве оружия длинную палку с секирой-пикой на конце. В любой момент он может отбросить ее в сторону и наброситься на противника с голыми руками. И он будет отнюдь не безоружен - его мощный хвост может запросто переломать пополам взрослого человека, а острым зубам и сильным челюстями позавидовал бы даже маститый пит-бультерьер.

Самый забитый и малочисленный клан эльфов, чтобы не отставать от остальных, тоже выставил для участия в турнире своего представителя - Линери. Внешне похожая на человека, только с большими крыльями, она не обладает большой физи-

ческой силой. Линери берет свое за счет проворства и технически хорошо поставленных ударов. Ее любимое оружие - острые бритвы, изогнутые наподобие бумеранга. Кидает она метко, и даже в том случае если промахнется, то быстренько дodelает свое дело, используя крылья и мускулистые ноги.

Вот с такими противниками вам придется встретиться один на один в смертельных поединках, чтобы завоевать исключительное право называться охранником "Ворота Дракона". Драться придется в строго отведенном на острове для этих целей месте - Лужах Крови. Да, да, вы не ошиблись - именно в больших ямах, где еще дымится кровь, не успевшая свернуться после прошлого боя. 3D-графика исполнения окружающей обстановки очень впечатляющая, особенно Луж Крови.

Играть в Drachen Zor можно очень долго, так как общее количество возможных комбинаций и противников превышает пятьдесят четыре тысячи, и это без повторений.

Игра рассчитана и на мультигейм, что на сегодняшний день немаловажно. Можно играть вчетвером через Интер-

нет, LAN и модем. Системные требования колеблются на уровне Pentium 90 с шестнадцатью мегабайтами оперативной памяти, хотя бы четырехскоростного CD-ROM и одномогабайтной SVGA-видеоплаты.

Осталось дело совсем за малым - пожелать вам успехов на этом нелегком поприще. Если повезет, то вы уже в первых числах декабря сможете завоевать почетный титул охранника "Ворота Дракона".



ВИРУС МЕСЯЦА

Spanska_11.4250

Файл с демонстрацией видеоэффекта. Вирус был отправлен в начале сентября в несколько Интернет-конференций, что привело к его большому распространению!

Неопасный резидентный зашифрованный полуполиморфичный вирус. Перехватывает INT 21h и записывается в конец запускаемых .COM- и .EXE-файлов. При инсталляции в память вирус также заражает файл C:\WINDOWS\WIN.COM. Не заражает несколько антивирусов и COMMAND.COM.

Расшифровщик является полуполиморфичным - он состоит из 15 блоков, которые в зависимости от случайного счетчика выбираются из более чем 100 вариантов (12 вариантов первого блока, 10 вариантов второго и т.д.). Случайный счетчик вируса

инициализируется значением даты текущего дня, поэтому при заражении файлов в один и тот же день вирус записывает в них один и тот же код расшифровщика. Следовательно, полиморфик-генератор вируса способен "выдать" не более чем 366 различных вариантов кода расшифровщика.

При запуске вирус в зависимости от системного времени проявляется видео-эффектом (если текущее время удовлетворяет условиям: час - до 16, секунды - ровно 30). Вирус при этом выводит одно из сообщений:

ELVIRA! Black and White Girl from Paris You make me feel alive.

ELVIRA! Pars. Reviens. Respire. Puis repars. J'aime ton mouvement.

ELVIRA! Bruja con ojos verdes Eres un grito de vida, un canto de libertad.

Рэндел Н., Джонс Д.

Microsoft FrontPage в подлиннике

Пер. с англ. - СПб.: "BNV - Санкт-Петербург", 1997. - 432с.; ил.; CD-ROM.

Книга посвящена пакету FrontPage компании Microsoft, который предоставляет удобные инструментальные средства, шаблоны и мастеров для всех этапов разработки документов Web - от учреждения каталогов на сервере Web-узла до предоставления читателям на World Wide Web готовых страниц с текстом, рисунками, анимацией и звуковым сопровождением.



Книга написана ради решения трех задач.

- Сделать простым использование проводника FrontPage для создания, установки и дальнейшей разработки конкретного документа Web с максимальным эффектом и минимальными трудностями.

- Показать, как использовать редактор FrontPage при проекти-

ровании, создании и установке страниц Web, чтобы другие читатели находили их и привлекательными, и полезными.

- Помочь читателю понять технические особенности World Wide Web и Интернет и как можно наилучшим образом разработать документ Web, чтобы использовать преимущества данной технологии в настоящее время и в будущем.

В данном специальном издании по использованию Microsoft FrontPage рассмотрены все свойства и функции этой интегрированной среды. Книга имеет пять основных разделов.

Глава, посвященная проводнику FrontPage, содержит детальное описание процесса создания документа Web и знакомит с мастерами FrontPage, которые помогут установить специализированные типы Web; шаг за шагом показывает использование мастеров и шаблонов при установке обычного и пустого Web и при создании более сложных Discussion Webs, Customer Support Webs, Project Webs и Personal Webs; описывает различные представления Web в проводнике FrontPage и возможности, которые предлагает меню проводника; показывает, как настраивать Web путем установки параметров Web, прав доступа, паролей, проху и определения редакторов; рассматривает средства управления оборудованием и программное обеспечение, а также использование списка заданий To Do List для поддержания конкретного Web в постоянно обновленном виде; дает представление о некоторых элементах серверов Web, расширений серверов, мультиадресации,

безопасности, о копировании Web и тестировании TCP/IP.

Глава о редакторе FrontPage показывает в деталях, как разрабатывать, планировать и шлифовать страницы Web. Здесь дается описание методики быстрого создания страницы, ее сохранения и вызова с использованием редактора и проводника FrontPage совместно или только редактора как отдельной прикладной программы. В этой главе читатель найдет базовые сведения по проектированию страниц, по основам структуры HTML и по трем главным элементам страницы Web (текст, графические объекты и гиперссылки), а также подробную информацию о стилях и форматировании текста, о компоновке образов, цветах и о фоне изображения. В специальных разделах содержится описание разного рода списков, таблиц образов и обычных таблиц; шаблонов FrontPage, которые ускоряют создание таких страниц, как библиографии, глоссарии, каталоги и страницы рекламного назначения, например, пресс-релизов. Авторы объясняют, что представляют собой Bots и как их применять, учат разрабатывать Web с кадрами, использовать кадры со связями и образами и создавать среду с кадрами, применяя шаблоны кадров редактора FrontPage.

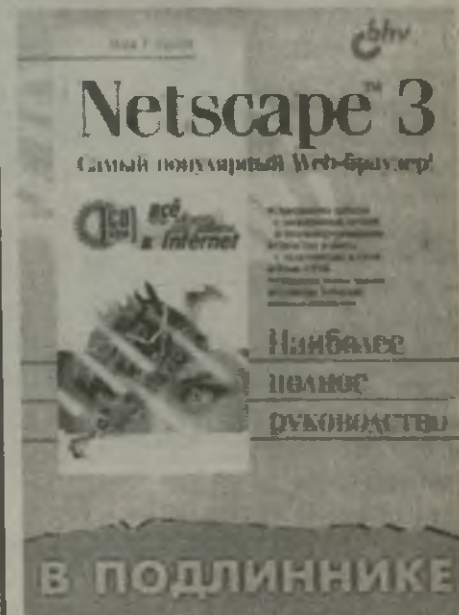
Глава о программном обеспечении сервера Web и средствах просмотра дает информацию о сильных и слабых сторонах, особенностях программ Netscape Navigator, Microsoft Internet Explorer, NCSA Mosaic, Quarterdeck Mosaic, HotJava, показывает свойства нескольких наиболее известных серверов Web.

Марк Р. Браун

Netscape 3 в подлиннике

Пер. с англ. - СПб.: "BNV - Санкт-Петербург", 1997. - 864с.; ил.; CD-ROM.

Эта книга - для всех, кто хотел бы полностью освоить Netscape и Всемирную Паутину. Новичков книга научит, как приобрести дистрибутивную копию, установить и сконфигурировать Netscape. Более опытные пользователи найдут полезные подсказки, познакомятся с методами и трюками, превращающими работу с Netscape в сплошное удовольствие, одновременно приобретая ценный опыт.



Знатоки узнают об устройстве и принципах работы Netscape, включая использование новых возможностей, таких, как язык сценариев JavaScript и подключаемые модули. CD-ROM содержит полную копию программного обеспечения Netscape Navigator версии 3.0. В состав CD-ROM также включены около 30 подключаемых модулей.

Проектирование,
изготовление и
монтаж по
индивидуальным
заказам и
каталогам офисной
мебели, в том числе
для компьютеров и
оргтехники

О.О.О. "ИНТЕРЬЕР"



Тбилиси,
пр. Церетели, 118
(Центр Выставок)

телефон: 34-59-10
34-11-00



Компьютерная Газета №11 97

приложение к газете
СВОБОДНАЯ ГРУЗИЯ

Главный редактор:
А. А. СИЛАГАДЗЕ

Редакционная коллегия:
И. И. СЕРЕДА
Т. Г. АБАШИДЗЕ
Д. Д. ГОРИДЗЕ

Газета выходит один раз в неделю.

Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов статей.

Адрес редакции:
380008, Тбилиси,
пр. Руставели, 42
"СГ" + "КГ"
тел: 93-11-58
факс: 93-17-06
E-mail: com.gazeta@usa.net

Цена - 30 тетри