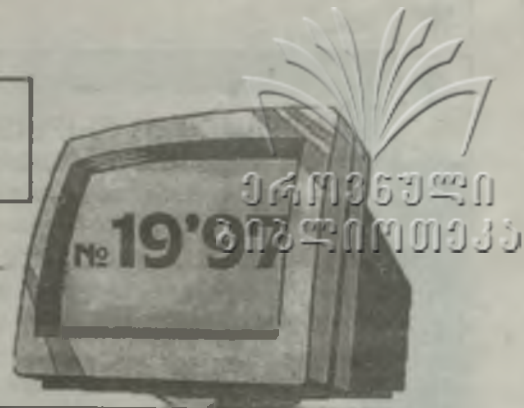


КОМПЬЮТЕРНАЯ ГАЗЕТА



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

ПРИЛОЖЕНИЕ К ГАЗЕТЕ

СВОБОДНАЯ ГРУЗИЯ

საერთაშორისო გამოცემა

7 декабря 1997 г. Воскресенье, № 229 (21197) - со дня выхода "Зари Востока"

Филип ЗИММЕРМАН,
главный технолог Pretty Good
Privacy, Inc.

Ну вот и все. После трех лет работы, у нас, наконец, есть долгожданная PGP 5.0 (ранее известная, как 3.0), и она готова к выпуску.

Разработка этого кода и подготовка этой книги заняли больше времени, чем предполагалось - по разным причинам, и не в последнюю очередь из-за трехлетнего уголовного расследования, предпринятого против меня американским правительством. Это обстоятельство действительно замедлило всю работу. Оно отняло почти всех моих добровольных помощников, усилия которых были столь полезны при работе над PGP 2.0 и последующими версиями. Для тех из вас, кто не знаком с этим делом: правительство США заняло позицию, согласно которой шифроваль-

дукт, PGP для Персональной приватности, версия 5.0.

Эта версия снабжена множеством новых возможностей. Предыдущая

пары ключей, одна из которых служит для шифрования/расшифровки (Диффи-Хеллман), а другая - для наложения/проверки подписи (DSS), в

гию цифровой подписи DSS, так как в технологии подписей RSA в целях обеспечения обратной совместимости с предшествующими версиями продолжает использоваться хеширование MD5.

Особенно примечательной новой возможностью является интеграция PGP с серверами открытых ключей. Теперь PGP позволяет искать открытые ключи непосредственно на удаленном сервере ключей, например, поддерживаемом MIT. Когда вы генерируете новую пару ключей, PGP предлагает загрузить открытый ключ на удаленный сервер ключей. Каждому будет доступен чей угодно открытый ключ, как только он понадобится. Это объединит всех пользователей PGP в глобальное сообщество, с инфраструктурой открытых ключей в национальном масштабе, которую не может предоставить ни один другой криптографический продукт. Такая инфраструктура будет расти органически, как рос Internet.

В соответствии с моей собственной традицией, установленной еще до того, как была основана эта компания, мы открыто публикуем все исходные коды для того, чтобы инициировать их подробное изучение. Это позволяет каждому убедиться в том, что мы не оставили никаких «черных ходов», которые могли бы угрожать безопасности. Сначала эти коды будут опубликованы в виде книги. (Прим. перев.: Эта книга уже вышла: Pretty Good Privacy 5.0 Platform Independent Source Code. Ed. by Philip R. Zimmermann & Mark H. Weaver. USA: Warthman Associates, June 14, 1997)

Я надеюсь, вы согласитесь со мной - новая версия PGP стоила того, чтобы ее ждать.

Уважаемый пользователь PGP!

версия PGP (2.6.2, выпущенная МТИ), предназначалась только для MS-DOS и Unix. Новая версия переделана с самого начала для того, чтобы предоставить среду графического пользовательского интерфейса (ГПИ). Уже есть версии, работающие под Windows 95 и Windows NT, а также версия для Apple Macintosh. У нас также есть версия без ГПИ для Unix, начиная с платформы Linux. ГПИ дает продукту новое дыхание, допуская

прозрачную интеграцию в существующие пакеты для работы с электронной почтой, начиная с популярной Eudora (фирмы Qualcomm), Microsoft Exchange и Microsoft Outlook. Теперь использование PGP для шифровки и расшифровки по-

стандарте, предложенном Национальным институтом стандартизации США (NIST). Сегодня они представлены пользователю так, как если бы они были одной парой ключей. В последующих релизах мы предоставим пользователю возможность изменять DH-ключ без изменения DSS-ключа. С этой новой технологией открывается целый ряд новых возможностей, включая улучшение показателей скорости и безопасности. Для получения преимуществ в полном масштабе, будет полезно, чтобы в миграции к новым алгоритмам криптографии с открытыми ключами участвовала как можно большая часть сообщества пользователей PGP.

Наша новая программа также реализует новые блочные шифры для шифрования основного массива данных, предоставляя выбор между тройным DES и CAST, при этом продолжая поддерживать шифр IDEA, используемый в предшествующих версиях PGP. Мы также предоставляем новый алгоритм хеширования, SHA-1, для вычисления цифровой подписи. Он превосходит по своим характеристикам MD5, разработанный в RSA Data Security, Inc. Для использования нового алгоритма SHA, пользователи должны перейти на техноло-

гическое программное обеспечение не должно экспортироваться без разрешения Государственного департамента. Поскольку в 1991 г. PGP была бесплатно опубликована в Интернет и впоследствии распространилась по всему миру, правительство сочло, что имело место нарушение закона. Это привело к формированию рабочей группы в основном бесплатно группы правовой защиты, созданию Фонда правовой защиты и трем годам почти ежедневных интервью. Пресса была в массе своей настроена против такого преследования, и вопрос о политике в области криптографии возбудил гнев всей компьютерной промышленности.

Однако, в январе 1996 г. следствие было закрыто без предъявления обвинения. Вскоре после этого я основал свою собственную компанию, PGP, Inc. Мы наняли команду первоклассных инженеров для разработки продуктов, таких, как наш новый про-

цессы - вопрос всего лишь пары щелчков мыши. Новая программа также предусматривает использование новых алгоритмов шифрования. Может быть, наиболее примечательно использование нового алгоритма шифрования с открытым ключом, который должен послужить альтернативой RSA. Сроки действия патента Диффи и Хеллмана, а также патента Хеллмана и Меркла истекают в этом году, открывая дверь к свободному от отчислений использованию алгоритмов шифрования с открытым ключом. От этого выиграют все, так как всей компьютерной промышленности приходилось иметь дело с патентной монополией на использование открытых ключей, которая затормозила внедрение этих алгоритмов на многие годы. Теперь эта область становится открытой.

А еще, теперь для каждого пользователя создается две отдельные

В номере:

Скоростные модемы **стр. 3**

Цивилизованная коммерция **стр. 5**

Черно-белый цвет **стр. 6**

Этикет в сети **стр. 8**

SAMSUNG ВЫРЫВАЕТСЯ ВПЕРЕД

Samsung Semiconductor, Inc. (SSI) укрепила свое ведущее положение на рынке графической памяти, представив две новые 16-мегабитные микросхемы синхронной графической памяти (SGRAM), снабженные высокопроизводительным интерфейсом SSTL с быстродействием до 143 МГц.

Увеличенная тактовая частота при использовании 64-разрядной шины данных позволяет расширить пропускную способность SGRAM с 800 Мбайт/с при 100 МГц до 1,144 Мбайт/с при 143 МГц. Если же применить 128-разрядную шину, пропускная способность при тех же частотах повысится с 1,600 до 2,288 Мбайт/с.

«Спрос на высокопроизводительную графическую память находится на подъеме, и наши потребители очень довольны тем, что мы можем предложить им новые варианты, - сказал Мьюиз-Ад Дин, содиректор SSI по графической памяти. - Признанное всеми положение Samsung на рынке памяти SGRAM 8-мегабитного уровня выведет нас на позиции сильного лидера при плотностях в 16 мегабит и выше».

Источник - BusinessWire

WINDOWS В КАРМАНЕ

Подтверждая репутацию лидера в технологиях и нововведениях, подразделение компьютерных систем корпорации NEC представило на выставке COMDEX карманный компьютер MobilePro 700. Он отличается революционно новым дизайном, предлагающим комфортабельную, удобную для набора клавиатуру и большой подсвеченный экран, что делает его идеальным спутником, обеспечивающим в дороге коммуникации, электронную почту, презентации и решение персональных задач.

«Наши потребительские исследования продемонстрировали, что, отрываясь от своих столов, мобильные профессионалы чаще всего нуждаются в доступе к Интернет и электронной почте, работе с текстовыми редакторами и PowerPoint, - сказал Мишель де Неффе, директор NEC по маркетингу карманных компьютеров. - Добавленные функциональность и возможности MobilePro 700 делают его лучшим устройством для Windows CE 2.0».

Разработанный под операционную систему Windows CE 2.0, компьютер NEC MobilePro 700 предлагает пользователям привычный интерфейс Windows, сокращая до минимума требуемое на его освоение время. В редакцию Windows CE 2.0 включены: Windows CE Services 2.0 для синхронизации файлов с настольным персональным компьютером или ноутбуком; Microsoft Pocket Word и Microsoft Pocket Excel, повышающие эффективность работы в дороге; Microsoft Pocket Outlook для приема и рассылки электронной почты; Microsoft Pocket Internet Explorer для доступа к Интернет и навигации в Web.

Источник - BusinessWire

EPSON ГОТОВИТ ПРИНТЕРЫ ДЛЯ СЕТЕЙ

Компания Epson America, Inc., создатель высококачественных продуктов для работы с изображениями, представила принтер EPSON Stylus Color 800N, предоставляющий в распоряжение пользователей удостоенное наград фотографическое качество печати PhotoQuality и встроенный принт-сервер Ethernet.

EPSON Stylus Color 800N - четырехцветный (CMYK) струйный принтер, обеспечивающий разрешение 1,440 x 720 dpi при впечатляющей скорости печати. Разработанный с учетом максимальной гибкости, требуемой для офисных приложений, он поставляется с факультативным программным драйвером Adobe PostScript Level 2. Новый принтер совместим с компьютерами PC и

Mac и при одновременной печати автоматически переключается между этими платформами.

Кроме того, EPSON Stylus Color 800N оснащен принт-сервером EPSON MultiProtocol Ethernet Print Server, стандартно устанавливаемым в имеющийся у принтера интерфейсный слот типа B. Принт-сервер располагает интерфейсами 10Base-T и 10Base-2 и совместим с платформами Windows NT, Novell Netware, OS/2 и Unix. EPSON Stylus Color 800N поставляется с мощными драйверами как для Windows, так и для Mac, предлагающими разнообразные настройки, касающиеся качества печати, типов носителей и образования полутонов.

Источник - BusinessWire

ARMADA ПОПОЛНИЛАСЬ НОВЫМИ ФЛАГМАНАМИ

Продолжая усиливать свое семейство функционально насыщенных компьютеров, ноутбуков, эквивалентных по производительности и возможностям настольным машинам, корпорация Compaq Computer продемонстрировала на выставке COMDEX несколько моделей, расширивших серию мощных и одновременно легких ноутбуков Armada 7000.

Armada 7790DMT - первый ноутбук от Compaq, оснащенный ярким 13.3-дюймовым цветным TFT-дисплеем, последним мобильным процессором Intel Pentium-MMX с частотой 233 мегагерца, обеспечивающим высочайшую производительность, и 5-гигабайтным жестким диском, поддерживающим технологию S.M.A.R.T.

Compaq продемонстрировала также две новые модели в мощной и легкой серии Armada 7300 - Armada 7370DMT и 7360DMT. Они оснащаются 200- и 233-мегагерцевыми процессорами Intel Pentium-MMX для мобильных компьютеров, 12.1-дюймовыми дисплеями и большими жесткими дисками.

С выходом этих новых моделей Compaq расширила семейство своих лучших ноутбуков Armada 7000, предоставив потребителям богатый выбор мощных и функционально насыщенных портативных компьютеров, использующих одну и ту же внутреннюю архитектуру, базу для расширения ArmadaStation, программные и другие опции.

Источник - BW HealthWire

ПЛОСКИЙ МОНИТОР С НОВОГОДНЕЙ ЦЕНОЙ

Яркие плоские мониторы от NEC Technologies, Inc. на шаг приблизились к массовому пользователю с появлением 14.1-дюймового MultiSync LCD400V. Этот активно-матричный TFT-монитор, розничная цена на который предположительно составит \$1,998, представляет собой очередное достижение в широкомасштабной адаптации плоскостельных мониторов.

Используя активно-матричную тонкопленочную транзисторную технологию (AM-TFT), монитор MultiSync LCD400V обеспечивает идеальное решение для тех пользователей, которые нуждаются в высочайшем качестве изображения и гибкости организации рабочего места. Кроме того, MultiSync LCD400V дает возможность самым передовым пользователям на шаг обогнать своих конкурентов.

MultiSync LCD400V поддерживает широкий спектр разрешений. Нормальное, или оптимальное, разрешение для него составляет 1,024 x 768 точек, другие поддерживаемые разрешения лежат в диапазоне от 720 x 400 (текстовый VGA) до 832 x 624. С помощью разработанной NEC Technologies эксклюзивной функции FullScan все поддерживаемые разрешения отображаются на полном экране - без неиспользуемой черной области по краям.

Источник - BusinessWire

FOR YOUR EYES ONLY

Новые глазные капли специально для компьютерных пользователей продемонстрировала на крупнейшем компьютерном шоу COMDEX в Лас-Вегасе лидирующая в этой области фармакологическая компания Bausch & Lomb.

Свыше 200,000 компьютерных профессионалов на выставке COMDEX едва ли не впервые узнали о Bausch & Lomb Computer Eye Drops от Bausch & Lomb - новом лекарственном средстве, созданном для облегчения таких симптомов, как сухость, напряженность и усталость глаз, которые обычно ассоциируются с так называемым синдромом компьютерного зрения (CVS).

Bausch & Lomb Computer Eye Drops были представлены одновременно с обнародованием результатов опроса посетителей COMDEX, который проводился 17 и 18 ноября компанией Directions Research, Inc. из Цинциннати, штат Огайо. Из опроса следует, что 86% респондентов испытывают раздражение и утомление, сухость и воспаленность глаз, сложности с фокусировкой зрения или головные боли, когда работают на компьютере. Приблизительно 56% опрошенных сказали, что они не удовлетворены имеющимися в настоящее время возможностями лечения.

Источник - BW HealthWire

НОВАЯ ЦИФРОВАЯ КАМЕРА ОТ AGFA

На выставке COMDEX компания Agfa представила ePhoto 780 - чрезвычайно быструю автоматическую цифровую камеру, рассчитанную на получение высококачественных изображений по низкой цене.

Камера ePhoto 780 - последнее пополнение в предлагаемой компанией серии доступных и функционально богатых цифровых камер, обеспечивающих высокое качество снимков, простых в использовании и хорошо сконструированных.

«ePhoto 780 имеет почти такие же функции, как камеры класса «хай-энд», но только без характерной для них цены, - заметил Клаус Шлейхер, старший менеджер по маркетингу из Agfa. - Эта камера прекрасно подходит тем пользователям, которые решили продвинуться вперед от камер начального уровня, но по-прежнему хотят получить в доступной «упаковке» высокое качество и простоту использования».

В аппарате ePhoto 780 компанией Agfa применена технология PhotoGenie, обеспечивающая наилучшее качество (разрешение 1,024 x 768 пикселей, или XGA) для камеры с CCD-сенсором на 350,000 пикселей. При ее использовании изображения, снятые в режиме наибольшего разрешения, реконструируются с помощью методов искусственного интеллекта, чтобы получить, приближающиеся по качеству к снятым гораздо более дорогими XGA-камерами. При более низких разрешениях PhotoGenie удаляет артефакты JPEG-компрессии, зернистость, неровность краев и постеризацию.

Источник - BusinessWire

Не так давно скорость модемов регулярно удваивалась. Когда была достигнута цифра в 28 800, нам сказали, что это предел. На самом деле это был еще не предел. В 1996 году появились модемы, работающие со скоростью 33 600, после чего нам снова сказали, что телефонные линии просто не смогут обеспечить более высокой скорости.

Для Интернета сегодня: а характерны большие объемы передаваемой информации — графика, звук и видео. В Америке в шутку называют WWW не World Wide Web (Всемирная паутина), а World Wide Wait (Всемирное ожидание), поскольку порой страницы, перегруженные графикой, загружаются по несколько минут.

Было время, когда все думали, что скорости 28,8К и 33,6 К являлись пределом возможного при соединении с провайдером по обычной телефонной линии. Для получения более высоких скоростей соединения нужно было применять абсолютно другие технологии, которые не используют обычные телефонные линии. Изобретение модемов, поддерживающих скорость до 56К, изменили эти представления. Сегодня, используя обычные телефонные линии, можно работать гораздо быстрее.

Природа технологии, поддерживающей скорость 56К, немного отличается от обычной технологии, применяемой в аналоговых модемах. Для того чтобы лучше понять эту технологию, необходимо посмотреть на то, как работают традиционные аналоговые модемы. Итак информация внутри компьютера хранится в цифровом формате, то есть данные представлены единицами и нулями. Обычные же телефонные линии являются аналоговыми. Модем, установленный в компьютере, работает как МОдулятор/ДЕМОдулятор — он модулирует исходящие сигналы, преобразовывая их из цифровых в аналоговые, а затем демодулирует входящие сигналы, преобразуя их из аналоговых в цифровые. Каждое преобразование сигнала из аналогового в цифровой добавляет шумы, возникающие при квантовании. При достижении определенного порога (называемого порогом Шеннона) соотношение сигнал/шум становится слишком низким для качественной передачи данных, поэтому аналоговые телефонные сети являлись препятствием для достижения высоких скоростей передачи данных. Сегодня телефонные сети постепенно становятся цифровыми, в частности, та порция участка телефонной сети, расположенная между телефонной станцией и провайдером Интернета. Несмотря на то, что цифровые линии также подвержены влиянию шумов, и, соответственно, порогу Шеннона, влияние это не так сильно. Исходя из вышесказанного, несколько компаний разработали технологию, с помощью которой можно воспользоваться преимуществом цифровых линий связи и достичь более высокой скорости передачи информации.

Эта технология рассматривает телефонную сеть как цифровую сеть, которая имеет лишь небольшой аналоговый участок — между конечным

Модем, поддерживающий скорость 56К. Достичь этого несложно. Сегодня многие производители предлагают большой выбор подобных

56К — это реальность

пользователем и телефонной станцией. При преобразовании сигнала из цифрового в аналоговый нет такого сильного влияния шумов — именно это и является ключевой особенностью технологии 56К.

К сожалению, когда на рынке появляется подобная перспективная технология, сразу возникают компании, которые хотели бы монополизировать ее. Сегодня на рынке существуют два протокола передачи данных со скоростью 56К, и эти протоколы, естественно, несовместимы. Первыми о революционном прорыве объявили 10 сентября 1996 года компании Rockwell и Lucent. Через некоторое время компания U.S. Robotics выступила с заявлением, что ее инженеры разработали еще один способ увеличения скорости модема до 56К. Таким образом, появилось два стандарта: компании Rockwell и Lucent продвигают протокол, который называется K56flex™, а компания U.S. Robotics — протокол x2™. В последнее время протокол K56flex™ начал стремительно набирать популярность и уже намного опередил своего конкурента. Все эти гонки в попытке завоевать клиентов предположительно должны закончиться в середине 1998 года. Именно тогда ITU (International Telecommunication Union) — организация, ответственная за установку стандартов в области телекоммуникаций, — примет решение о стандартизации технологии, позволяющей модемам работать со скоростью 56К. Какой из двух протоколов станет стандартом де-факто, пока не известно. Однако, предполагается, что ни один из них — скорее всего ITU примет решение о том, что фактический стандарт будет совмещать в себе некоторые элементы K56flex™ и x2™. Однако не стоит ожидать появления стандарта: купив модем, поддерживающий, скажем, протокол K56flex™, его можно будет модернизировать так, что он будет поддерживать будущий, еще не существующий стандарт. Сегодня оба протокола обладают обратной совместимостью со стандартом ITU V.34, поэтому если пользователь приобретает 56К-модем и соединяется с провайдером, который не поддерживает протоколы K56flex™ и x2™, связь будет установлена по стандарту V.34, то есть со скоростью 28 800 или 33 600.

Для того чтобы получить возможность работать в Интернете со скоростью 56К, необходимо выполнение следующих трех условий:

модемов. Провайдер Интернета, поддерживающий передачу данных на скорости 56К. После того как у вас появился модем, поддерживающий скорость 56К, необходимо найти место, куда можно позвонить и получить связь на такой скорости. В Тбилиси на сегодняшний день подобную услугу не предоставляет ни один провайдер. Однако, возможно, ситуация скоро изменится. И наконец, вам нужна телефонная линия, которая сможет передавать данные со скоростью 56К. Для того чтобы работать со скоростью 56К, необходимо, чтобы на пути прохождения сигнала между пользователем и офисом или пользователем и провайдером Интернета сигнал преобразовывался из аналогового в цифровой только один раз. Если сигнал подвергнется аналого-цифровому преобразованию более одного раза, скорость соединения упадет до стандарта V34, то есть до 28,8К или 33,6 К. В завершение рассмотрим все плюсы и минусы технологии 56К.

Преимущества:

Скорость Без всяких оговорок модемы с технологией 56К работают гораздо быстрее их сегодняшних собратьев. Традиционное возражение типа: „Я не могу работать со скоростью 28800, так что тут говорить о скорости 56К?“ не совсем правильно. Полуцифровая природа технологии 56К подразумевает более высокую скорость соединения, чем обычная аналоговая связь. Безусловно, скорость 56К может быть достигнута не на всех линиях, но диапазон от 40 до 50 К — проверенная реальность.

Стоимость Модемы, поддерживающие технологию 56К, работают на обычных телефонных линиях и нет необходимости приобретать дополнительное телефонное оборудование или прокладывать дорогостоящие кабели. Безусловно, поначалу эти модемы будут стоить несколько дороже обычных, однако, как это водится в компьютерной индустрии, уже в ближайшем будущем цены будут уменьшаться. **Доступность** На рынке существует несколько технологий, позволяющих получить высокоскоростной доступ к Интернету, но ни одна из этих технологий не будет распространяться так стремительно, как это, несомненно, произойдет с технологией 56К. Теоретически, связь с помощью 56К-модемов будет доступна везде, где проложены обычные телефонные линии.

Оптимальная скорость соединения Многие считают, что чем быст-

рее связь — тем лучше. Однако это не совсем так. Многие серверы по-прежнему используют каналы, не превышающие 56К. Как только пользователь подключается к Интернету на очень высокой скорости, это чувствуется почти мгновенно — узкие места (их еще называют бутылочными горлышками) препятствуют высокоскоростному соединению, и это почувствовали на себе пользователи кабельных модемов, начинающих появляться в Америке. Поэтому сегодня самой оптимальной является скорость не более 64К.

Фактор простоты Для того чтобы подключиться к Интернету, нужен компьютер. Будущий „Сетянин“ идет в компьютерную фирму и покупает компьютер с модемом. У каждого дома имеется телефонная розетка, остается только воткнуть штекер модема и войти в Сеть.

Недостатки:

Преобразование сигнала из аналогового в цифровой Существует одно условие, которое может мешать некоторым пользователям работать с 56К-модемами — между конечным пользователем и провайдером услуг Интернета сигнал может претерпеть только одно аналого-цифровое преобразование. Если таких преобразований будет больше, связь может осуществляться только на скорости 28800 или 33600. На первый взгляд, в Тбилиси это почти невыполнимое условие, однако на самом деле около 60% всех АТС в нашем городе имеют необходимое оборудование для поддержки работы модемов со скоростью 56К.

Скорость 56К только в теории На практике же 82% модемов соединяются со скоростью от 40 до 50К. Но даже такой прирост скорости по сравнению с существующими модемами — уже хорошо.

Скорость 56К достигается только при загрузке информации Связь со скоростью 56К является асимметричной — информация от провайдера к конечному пользователю идет быстрее, чем наоборот. Скорость передачи информации от конечного пользователя к провайдеру не может превышать 28800 или 33600. Несмотря на то, что компания Lucent заявила, что в будущем скорость передачи данных от конечного пользователя может превысить 40К, это еще не было продемонстрировано публично. Ограничение на скорость обратной связи может отсечь применение технологии K56 для некоторых задач, например, для использования модемов, поддерживающих технологию K56 в серверах низкого уровня или для проведения видеоконференций.

К сожалению, а может быть, и к счастью, увеличение скорости работы модемов достигло физического предела, и нам больше не придется менять старые модемы на новые. Хотя... то же самое говорили всего год назад.



TAXAN

<http://www.taxan.co.uk/>

Фирма «Таксан» - филиал японской компании Kaga Electronics Co. Ltd, известной в мире как поставщик электронной техники. Более семнадцати лет выпускает она различные типы компьютерных мониторов с фирменным знаком TAXAN, которые уже успели хорошо зарекомендовать себя во многих регионах мира. Давайте посмотрим, какую информацию можно получить на фирменном сервере данной фирмы.

Раздел About TAXAN (<http://www.taxan.co.uk/about2.htm#abouttop>) - информация о компании, ее деятельности и достижениях на рынке мониторов.

Раздел Product Descriptions for 14" Monitors (<http://www.taxan.co.uk/14inch.htm#14mchtop>) - описание и технические характеристики самой последней модели монитора с диагональю экрана четырнадцать дюймов. На сервере представлены аналогичные разделы по пятнадцати-, семнадцати-, двадцатидюймовым мониторам TAXAN.

Разделы Product Descriptions for LCD Monitors (<http://www.taxan.co.uk/lcd.htm#lcdtop>)

следует уделить особое внимание, потому что он описывает абсолютно новые жидкокристаллические (TFT LCD) мониторы серий CV 600, CV 620, CV 650.

Раздел Graphics Cards (<http://www.taxan.co.uk/graphics.htm#cardtop>) предоставляет технические характеристики и информацию о 3D 2D-картах графических ускорителей производством которых также занимается фирма TAXAN.

В разделе Software Drivers (<http://www.taxan.co.uk/drivers.htm#driverstop>) вы сможете найти драйвер под графическую карту фирмы TAXAN (если у вас его нет) или обновить уже имеющийся.

Сведения об официальных дистрибьюторах и реселлерах, о продукции, выпускаемой фирмой TAXAN, собраны на странице Where to Purchase (<http://www.taxan.co.uk/buy1.htm>).

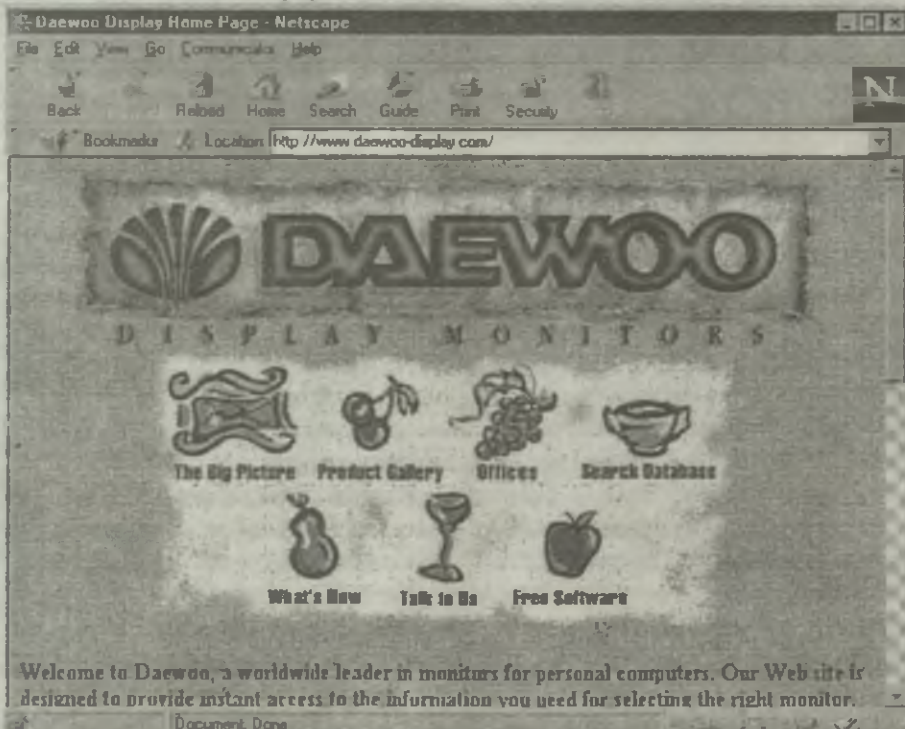
Если вас интересуют информация, данные по техническим характеристикам или драйверы на более ранние модели мониторов и графических карт, выпущенных фирмой TAXAN, загляните в раздел Older Products (<http://www.taxan.co.uk/old.htm>).

Daewoo Electronics Co. Ltd.

<http://www.daewoo-display.com/>

Одним из самых дешевых, но отнюдь не плохих, мониторов, которые можно встретить на рекламных проспектах компьютерных фирм, является

монитор фирмы Daewoo Electronics. На мой взгляд, приобретение монитора Daewoo - самое разумное решение, если подходить к этому вопросу из соображений «нормальное качество за приемлемую стоимость». Давайте пробежимся по



ViewSonic

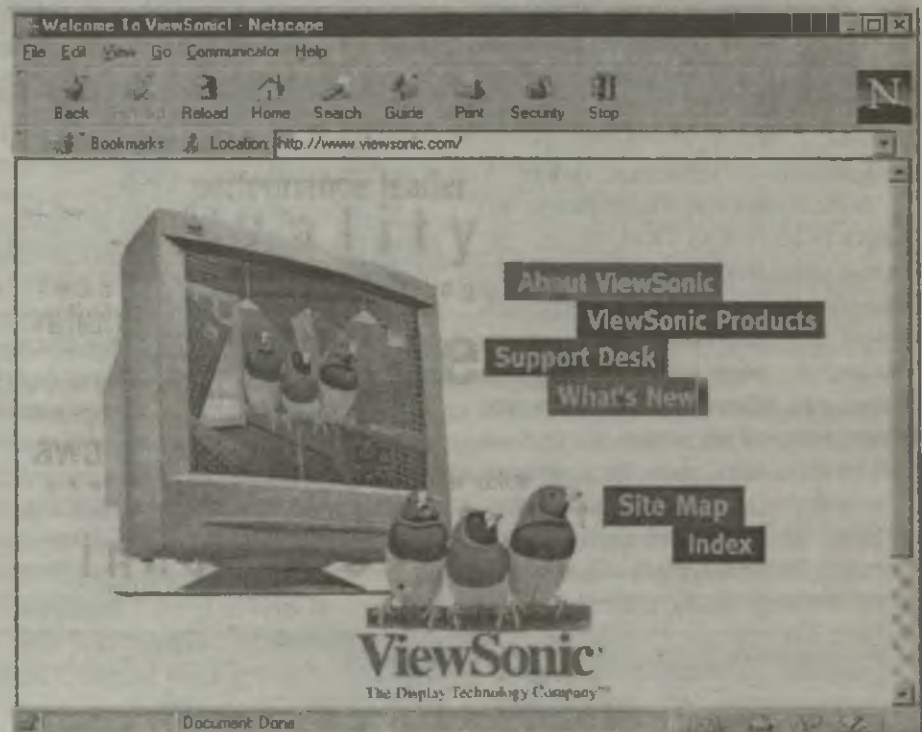
<http://www.viewsonic.com/>

Я полагаю, что компания ViewSonic не нуждается в представлении - она, как и ее продукция, известны всем. Монитор с эмблемой в виде трех птичек сразу же привлекает к себе внимание и вызывает невольное уважение. Даже если вы никогда его не видели своими глазами, то, наверняка, знакомы с эмблемой по телевизионной передаче «От винта», генеральным спонсором которой является компания ViewSonic. Позвольте познакомить вас с основными разделами их фирменного сервера.

информацию о технической и технической поддержке продукции компании ViewSonic. Если вы купили монитор у официального дистрибьютора и у вас возникли какие-то, пусть даже незначительные проблемы, зайдите на эту страницу. Здесь вы сможете получить помощь и узнать ответы на все интересующие вопросы.

Раздел Look What's New (<http://www.viewsonic.com/about/new.htm>) рассказывает об участии компании ViewSonic в нескольких последних торговых выставках и о продукции, занявшей на этих экспозициях призовые места.

Для облегчения пользования сер-



Из раздела About ViewSonic (<http://www.viewsonic.com/about/about.htm>) вы узнаете много интересного о самой компании, о новой продукции, только что появившейся на компьютерном рынке, и о том, где ее можно купить, о последней прошедшей торговой выставке с участием ViewSonic и занятых на ней призовых местах и так далее.

Раздел ViewSonic Products (<http://www.viewsonic.com/prod/prod.htm>) полностью посвящен продукции, выпускаемой компанией ViewSonic. Это и мониторы, и LCD проекторы, и продукция NetVision, и многое, многое другое. Здесь же можно найти ссылку на ближайший к вам по расположению реселлер и ознакомиться с условиями покупки той или иной продукции.

Support Desk (<http://www.viewsonic.com/desk/desk.htm>) дает

вером компании ViewSonic предусмотрен отдельный раздел Site Map (<http://www.viewsonic.com/map.htm>). На этой странице в развернутом виде представлены все основные разделы и подразделы данного сервера. Недостаток один - невозможно сразу перейти к какому-нибудь конкретному подразделу.

Раздел Product Naming Conventions (<http://www.viewsonic.com/terms.htm>) - словарь технической терминологии, и он, в отличие от Site Map, очень удобен в использовании, поскольку снабжен алфавитной поисковой системой. Если не понятен какой-нибудь специфический термин в техническом паспорте монитора ViewSonic, загляните в этот словарь - и вам сразу все станет ясно.

основным разделам сервера компании Daewoo Electronics, чтобы в случае необходимости иметь представление, что можно найти и где именно.

What's New (<http://www.daewoo-display.com/cgi-bin/events.pl>) - новости относительно последних моделей мониторов Daewoo и новых технологий.

The Big Picture (<http://www.daewoo-display.com/bigpic.html>) - информация общего содержания (типа: у нас все только самое хорошее) о мониторах Daewoo.

Office locations (<http://www.daewoo-display.com/distrib.html>) - адреса офисов компании Daewoo Electronics Co. Ltd. в США, Корее, Европе, Канаде и Мексике.

Product Gallery (<http://www.daewoo-display.com/products.html>) - страница, с которой можно перейти

к подразделам See Daewoo Line, Business Displays, Big Screen Displays, Value Displays, Multimedia Displays и получить всю интересующую вас информацию о любом типе монитора Daewoo, производимом сейчас или выпускавшемся ранее.

Search Database (<http://www.daewoo-display.com/database.html>) - удобная поисковая система, позволяющая сразу найти информацию об искомой модели монитора Daewoo.

Talk to Us (<http://www.daewoo-display.com/talk.html>) - раздел, позволяющий в онлайн-режиме задать конкретный вопрос какому-нибудь специалисту из фирмы Daewoo Electronics и, может быть, даже получить ответ.

В то время как Интернет в Грузии только начинает свой триумфальный путь, во всем остальном мире, а в особенности в США, Интернет давно уже стал обыденным явлением для простых людей. В Интернете общаются, ищут спутников жизни, читают новости, ходят в магазины... Последняя область - электронная коммерция - только начинает свой триумфальный путь: о ней говорят все - одни превозносят ее до небес, другие утверждают, что электронная коммерция - это неотработанная технология, которая получит широкое распространение еще не скоро, противники и «сочувствующие» выжидают...

Электронная коммерция — это не только модные сегодня Интернет-магазины, в которых можно купить любой товар, не выходя из дома. Под определение электронной коммерции подпадает любая деятельность, в результате которой деньги переходят от одной стороны к другой посредством компьютерных сетей. Однако сегодня самый большой интерес вызывают именно электронные транзакции через Интернет. В этом году оборот всех электронных магазинов превысил 8 миллиардов долларов, и по сравнению с прошлым годом эта цифра возросла более чем вдвое. В 1996 году было предсказано, что к 2000 году общий оборот электронной торговли в Интернете едва ли превысит цифру в полтриллиона долларов, однако сегодня даже самые пессимистичные прогнозы обещают, что оборот возрастет до 1 триллиона долларов.

На первый взгляд, Интернет-магазины весьма привлекательны с точки зрения бизнесменов. Ведь для его создания не требуется арендовать помещения, покупать необходимое оборудование, не нужен квалифицированный обученный персонал. Именно поэтому в последнее время эта область электронной коммерции развивается необычайно быстро. Любая мало-мальски уважающая себя компания пытается открыть свой магазин в Интернете, хотя согласно недавним исследованиям только треть всех фирм, осуществляющих электронные продажи, получают от этого прибыль — чаще всего пользователи просто черпают из Интернет-магазинов необходимые сведения о желаемом товаре, а затем идут в обычный магазин и совершают покупки там. Пионерами в предоставлении платных услуг в Интернет стали компании и частные лица, предлагающие пользователям сексуальную информацию. Сегодня более 10 процентов оборота электронной коммерции приходится именно на виртуальные секс-шопы. Но несмотря на то, что правительства разных стран всеми доступными способами пытаются ограничить появление в Сети подобных услуг, именно секс-сайты послужили неким импульсом для создания широкой сети пристойных электронных магазинов, а серьезные фирмы то и дело обращаются к опыту, приобретенному секс-сайтами за длительное время работы.

Что же можно купить через Интернет? Почти все — книги, компьютеры, одежду, программное обеспечение... Скорее, трудно назвать что-то, что нельзя купить в Интернете. На-

ЭЛЕКТРОННАЯ КОММЕРЦИЯ - НАСТОЯЩЕЕ ИЛИ БУДУЩЕЕ?

пример, торговая компания WalMart, владеющая огромной сетью обычных супермаркетов, предлагает своим электронным покупателям выбор из 40000 наименований товаров. На сервере CDWorld можно найти список из 240 000 компакт-дисков, прослушать более 200 000 отрывков из песен для того, чтобы ваш выбор был более осознан. Если после прослушивания вы так и не сможете решиться купить альбом, можно тут же посоветоваться с фанатами интересующей вас группы и послушать их мнение. На сервере 1-800-Flowers можно отправить цветы своей девушке, не вставая из-за стола — правда, нет никакой романтики. Зато есть выбор из 200 различных видов цветов... Один из самых популярных и быстро развивающихся сегодня электронных магазинов находится по адресу www.amazon.com. Потенциальным покупателям предлагается книжная продукция, и хотя американцы не являются самой читающей нацией в мире, дела на сервере Amazon.Com идут довольно неплохо. Удобно, пока, как правило, все это доступно только американцам. Правда, именно они и являются самыми активными пользователями систем электронной коммерции — даже соседняя Канада не спешит расставаться со своими виртуальными деньгами, а некоторые канадцы вообще боятся поднести кредитную карточку к компьютеру.

С помощью опроса, проведенно-

ное время.

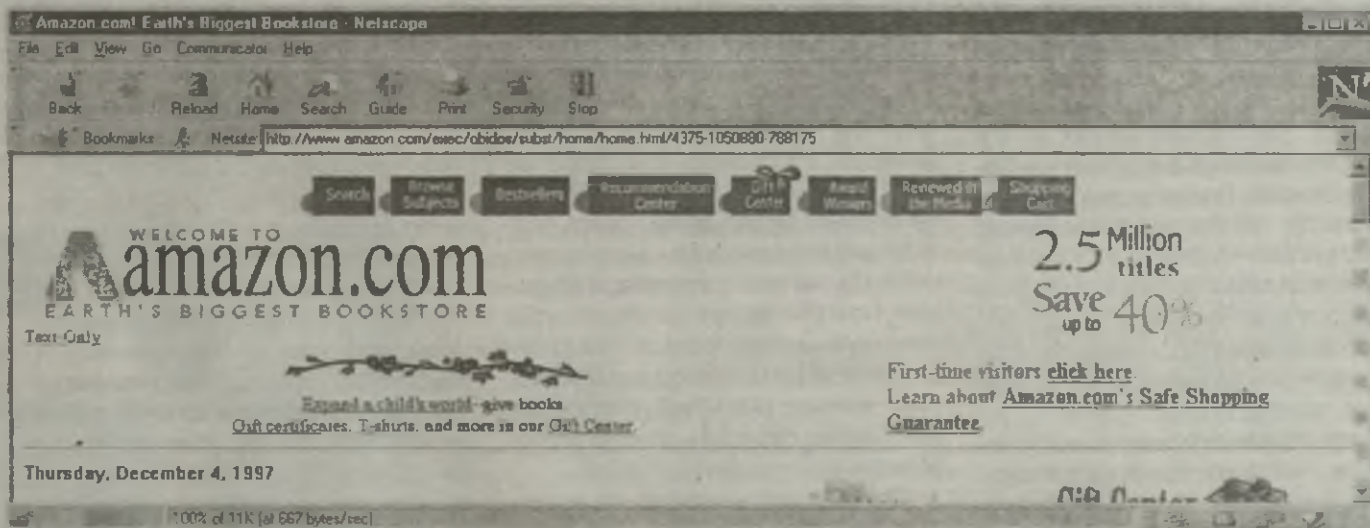
Основным препятствием для бурного развития электронной коммерции по-прежнему остается страх пользователей пересылать виртуальные деньги по компьютерным сетям. Ведь обычно при покупке в Интернет-магазине покупатель отправляет продавцу номер своей кредитной карточки, который может быть перехвачен компьютерными хакерами. Эксперты тщетно пытаются втолковать недоверчивым пользователям, что риск стать жертвой компьютерных мошенников и хакеров при покупке в электронном магазине ничуть не выше, чем при использовании кредитной карточки в реальной жизни. Безусловно, электронная коммерция не гарантирует стопроцентной безопасности, хотя в последних версиях браузеров встроены мощные механизмы шифрования отправляемых данных, что резко уменьшает вероятность вскрытия номера кредитной карточки. Для того чтобы показать надежность пересылки данных по компьютерным сетям, различные компании демонстративно предлагают большие денежные призы тем, кто сможет взломать зашифрованные данные, но... все это никак не может убедить большинство, что коммерция в Интернете сегодня безопасна. Результат — только 15 процентов пользователей Интернетом когда-либо совершали покупки в электронных магазинах.

Другая проблема — налоги — ка-

Техас, а сервер, с которым он связывается, расположен в Нью-Йорке. Тогда, по мнению некоторых представителей властей, налог за совершенную операцию должен взиматься во всех штатах, через которые проходил сигнал. Несмотря на то, что описанный вариант звучит абсурдно, подобная схема серьезно рассматривалась в некоторых правительственных инстанциях. Билл Клинтон пообещал сделать из Интернета зону свободной торговли. С этим согласились пока только японские власти, в то время как другие страны уже принимают некоторые попытки ограничить свободу пользователей Сети — особенно явные шаги предпринимают во Франции и в Германии. Как будет решена эта проблема, видимо, покажет будущее.

В соседней с нами России найти Интернет-магазины можно также легко. Однако в большинстве случаев «магазин» оказывается лишь онлайн-каталогом товаров с ценами, а попросту говоря обычным прайс-листом. Иного, впрочем, ожидать не приходится — по последним данным РОЦИТ к Интернету в России подключено не более 120 000 пользователей, а пользователей с кредитными карточками среди них, вероятно, не очень много, поскольку пока в Интернете сидят в основном компьютерные специалисты. Одним из успешных проектов Интернет-магазина в российской части Интернета можно назвать, например, CDExpress — на этом сервере можно купить любой компакт диск или видеофильм.

Несмотря ни на что, у электронной коммерции большое будущее. Как только решатся все вопросы с безопасностью передачи данных, появятся единые для всех стандарты



го среди нескольких тысяч пользователей, был создан портрет среднестатистического электронного покупателя. Им оказался белый мужчина в возрасте 30 лет, имеющий годовой доход 78 000 долларов. Видимо, этот покупатель не боится потерять несколько сотен долларов в случае кражи номера его кредитной карточки. Мужчины пока находятся на переднем крае технического прогресса и составляют более 70 процентов от общего числа людей, совершающих покупки в электронных магазинах. Однако в последнее время разрыв между женским и мужским полом начинает стремительно уменьшаться — американские домохозяйки осознали преимущества электронных покупок и наверстывают упущен-

сается уже самих владельцев Интернет-магазинов. Для них одним из преимуществ торговли через Интернет является отсутствие налогов, что позволяет назначать более низкие цены, тем самым довольно успешно конкурируя с супермаркетами. Администрация Клинтона заявила, что не допустит никакого правительственного регулирования этой области торговли и введения дополнительных налогов в Интернет. Однако здесь кроется еще одна загвоздка. Всемирная Паутина пересекает границы штатов и целых государств. Представьте себе, что человек пытается приобрести какой-либо товар в электронном магазине. Сам покупатель находится, предположим, в штате

ведения торговли в Сети, электронная коммерция и Интернет могут полностью изменить структуру мирового бизнеса. Электронная коммерция наиболее сильно угрожает существованию мелких и средних посредников, магазинов, торгующих программным обеспечением, туристических агентств. В самом деле, зачем нужно идти в турагентство, когда можно заказать место в любом отеле мира, билет на самолет любой авиакомпании, сидя в кресле перед экраном монитора?

С другой стороны, это большое будущее постоянно отодвигается на неопределенное время. Однако вспомним, что цветной телевизор шел к потребителю целых 25 лет.

ТОНИРОВАНИЕ ЧЕРНО-БЕЛОЙ ФОТОГРАФИИ

С помощью цифровых светофильтров и растрового редактора Photoshop (или любого другого, обладающего похожими средствами наложения друг на друга слоев или объектов) можно быстро превратить черно-белую фотографию в цветную.

Скажите, что это сегодня практического смысла не имеет? Разумеется, цветные пленки давно перестали быть страшным дефицитом, а возиться самому с цветной печатью фотографий теперь тоже не приходится, но ведь есть и старые снимки. Кстати, их в середине века очень любили раскрашивать. Вручную. Наконец, этот способ позволяет довести до ума и посредственную цветную фотографию, если у таковой не хватает насыщенности или неверно переданы тона.

Для примера я возьму снимок знаменитых камней Стоунхенджа с диска Corel Professional Photos Sampler. Чтобы он позволил лучше продемонстрировать технику применения цифровых светофильтров, пришлось его немного переделать, но это не важно. Главное, что имеется цветная фотография, на которой хотелось бы усилить тон неба и сделать его более ярким и синим.

Прежде чем заняться светофильтром, стоит создать маску, отделяющую основные области фотографии друг от друга. Такими участками являются, во-первых, небо, во-вторых, трава перед камнями и, наконец, сами камни.

Существует множество способов быстрого создания масок сложной формы, повторяющих очертания реальных объектов на фотографии. Наверное, о них стоит как-нибудь поговорить отдельно, если вас эта тема заинтересует. Пока я воспользуюсь одним из них, на мой взгляд, весьма удобным, когда между разделяемыми участками есть существенная разница в яркости.

Зайдя в палитру цветовых каналов, надо выбрать тот из них, на которой эта разница в яркости наиболее очевидна. Подходящий канал (в данном случае это синий) копируем, перетягивая прямо в палитре Channels мышкой на кнопку создания нового канала. Photoshop сам отключит отображение всех каналов, кроме только что созданного #4. С ним и надо поработать.

В палитре инструментов выберите Dodge или Burn, щелкнув по нему мышкой дважды, откройте палитру с его опциями. Первая операция - затемнение камней. Выполняется она инструментом Burn («затемнитель») над темной частью тонов (Shadows) при экспозиции порядка 50%. Можно поставить и 99%, но только при очень четкой границе с большим перепадом яркости и наличии опыта работы с этими инструментами, зато тогда операция создания маски займет раза в два меньше времени.

Пройдясь несколько раз Burn по линии, разделяющей камни и небо, переключаемся на «осветлитель» Dodge и при таких же установках, только выбрав светлые полутона (Highlights), освещаем небо вдоль линии разделения. При необходимости переключаемся с Dodge на Burn и обратно до тех пор пока линия раз-

деления камней и неба не станет границей чистого черного и белого тонов. Затем соответствующими инструментами доводим до черного и белого оставшиеся части изображения. Часть маски готова.

Теперь надо выделить траву перед камнями. Можно поступить так же, как когда отделяли небо от камней, но выбрав для начала цветовой канал, на котором эта граница будет представлена лучше. Получив на канале #5 маску для травы, на канале #6 объединим каналы #4 и #5, получив таким образом маску для камней. На канале-маске открытая для изменения область закрашена белым; создав новый канал #6, закрашиваем его полностью белым цветом. Затем в меню Select выбираем команду Load Selection и указываем, что маску надо взять из канала #4. Проверив, что активен канал #6, заливаем выделенную область черным. Повторив процедуру для маски из канала #5, получаем сводную маску, оставляющую доступ только к камням на фотографии.

Итак, у нас готовы маски для всех участков фотографии. Пора браться за светофильтры.

Перейдя в палитру слоев (Layers), создаем новый слой - Layer 1. Сразу же включаем для него режим наложения Color и устанавливаем прозрачность около 50%. Загружаем маску командой Select/Load Selection из канала #4, так как этот светофильтр предназначен только для неба.

Самое сложное на этом этапе - подобрать правильный цвет светофильтра. Из палитры Swatches пипеткой выбираем темно-синий цвет, на первый взгляд более всего подходящий для самых темных участков неба. Синий цвет становится основным, поэтому теперь залить им ограниченную маской область на слое-светофильтре можно простым нажатием клавиш [Alt]+[Del]. (Напомню, что заливка фоновым цветом производится клавишами [Ctrl]+[Del].)

Чтобы в дальнейшем со светофильтром было удобнее работать, надо включить для этого слоя режим защиты прозрачности пикселей Preserve Transparency. Тогда можно будет снять выделение области изображения и спокойно пользоваться заливкой, которая не повлияет на оставленными прозрачными пикселями светофильтра.

Тыкайте пипеткой в палитру цветов и пытайтесь подобрать правильный цветовой тон. Обычно это получается раза с третьего. Затем подстройте оптическую плотность светофильтра, перемещая в палитре слоев движок Opacity. Тем самым вы изменяете цветовую насыщенность неба, как будто надеваете на объектив светофильтр другой плотности.

Как видите, скорректировать цветопередачу одного из участков изображения с помощью цифрового све-

тофильтра несложно. При этом самая трудоемкая часть - процесс создания маски, но для этого, как я уже говорил, существует масса экспресс-способов.

С помощью цифровых светофильтров можно добиться и большего. Пользуясь уже имеющимися масками, попробуем раскрасить черно-белый снимок.

Сначала парочка подготовительных процедур. Во-первых, я удалю слой-светофильтр, а затем преобразую исходный снимок в черно-белый. Для этого достаточно перевести его с помощью меню Image/Mode в цветовую модель Grayscale и обратно в RGB Color. Ну вот, готово.

Как все-таки хорошо, что уже есть все необходимые маски! Можно сосредоточиться на более творческих вопросах, касающихся подбора количества, цвета и оптической плотности светофильтров.

Начнем, как нетрудно догадаться, с неба. Создаем для него слой-светофильтр под именем Sky-Blue. Все - как в прошлый раз. Назначаем режим наложения пикселей Color, устанавливаем прозрачность порядка 50%, загружаем с помощью команды меню Select/Load Selection маску из канала #4.

Обратите внимание, что маски в каналах спокойно пережили переключение цветовой модели. Более того, их можно хранить в растровых TIFF-файлах, которые слоев не понимают.

Взяв приблизительно тот же цвет, что использовался в прошлом примере, окрашиваем светофильтр и включаем для него в палитре Layers защиту прозрачных пикселей. Разметку выделенной области, чтобы не мешала восприятию, теперь можно выключить клавишами [Ctrl]+[D]. Так, с цветом с первого раза я немного промазал, какой-то он химический. Выбираю соседний по палитре Swatches и, нажав клавиши [Alt]+[Del], меняю цвет светофильтра. Уже лучше. А вот плотность фильтра надо увеличить примерно до 75%.

Небо, так сказать, в первом приближении, готово. Возьмемся за траву. Сделаем для нее светофильтр Grass-Green. Процедура типовая - режим Color, прозрачность наполовину. Маску загружаем из канала #5, где, если помните, белой оставлена та часть картинки, которая занята травой перед камнями и чем-то на линии горизонта, что выглядывает из-за камней слева и справа. Эти небольшие фрагменты стоило бы обработать отдельно, так как их тон, конечно, в реальности не совпадает с тоном травы, но сейчас это не важно.

Из палитры Swatches выбираем зеленый цвет, более всего подходящий для травы. И вот сюрприз: в чистом виде ни один из зеленых оттенков для светофильтра не подходит - трава остается окрашенной неестественно. Не беда, воспользуемся для

нее составным светофильтром. Копируем слой Grass-Green, перетягивая его мышкой на кнопку создания нового слоя в палитре Layers, как в самом начале действовали с каналами в палитре Channels. Новый фильтр назовем Grass-Yellow. Обратите внимание, что Photoshop при дублировании слоя сбросил флажок защиты прозрачных пикселей. Его надо снова включить.

Как вы уже догадались из названия светофильтра, я собираюсь для травы добавить немного желтого. Именно немного, иначе снова будет нечто неестественное. Закрасив светофильтр желтым, уменьшаю его плотность до 15%. Вот теперь трава приблизительно похожа на то, что я привык видеть летом за окном. Говорю приблизительно, так как уже успел немного подзабыть.

Фотография уже стала вполне цветной, но приличия ради надо и камни оттонировать. Еще один светофильтр - Stones-Brown. Мне почему-то хочется сделать их слегка коричневатыми. Процедуру создания светофильтра вы уже, наверное, запомнили наизусть. Если кто-то спасся, повторю еще раз - новый слой, режим Color, прозрачность 50%, загружаем маску из канала #6, выбираем подходящий цвет, закрашиваем фильтр (клавиши [Alt]+[Del]), включаем защиту прозрачности и сбрасываем разметку (клавиши [Ctrl]+[D]). У меня это уже получается автоматически, как на сборочном конвейере автомобильного завода.

Самый творческий момент - подбор оптимального цвета и плотности светофильтра. Ну-ка, скажите, сколько светофильтров бывает у профессионального фотографа? В любом случае их меньше, чем позволяет построить компьютер. Уже палитры из 256 цветов, каждый из которых можно применить для окраски цифрового светофильтра, более чем достаточно. А ведь всего машина выдает 16.7 миллиона оттенков! И за новые цвета и фильтры денег не берет.

Ага, тон я взял хороший, но плотность фильтра недостаточна. Попробую поставить максимальную - 100%. Это уже что-то, но все равно маловато. А не переключить ли режим, скажем, на Soft Light? Попробуем. Вот теперь плотность даже многовато, ее можно уменьшить до 60%. Как и следовало ожидать, из-за другого принципа вычисления цвета пикселей изменился тон светофильтра, но и этот вполне подойдет. Может, так даже интереснее. Если же после переключения на другой режим тон вас не устроит - просто выберите другой из палитры цветов.

Ну, что скажете, как вам тонирование с помощью цифровых светофильтров и компьютера? Заметьте, что на все работы у меня ушло почти столько же времени, сколько вы читали эту статью. Если попробовать добиться примерно такого же эффекта средствами традиционной фотографии (если это вообще получится), затраты времени окажутся куда большими.

Посмотрите еще раз на итоговую картинку. Убедительно?

Гурам ЦОМАИЯ
- для «КГ»

Кроиков - в асфальт закатать!
К/ф «Шырпы-мырпы»

Некоторые наивные люди, как-то оказывается большинство, полагают, что мафия отродясь занималась алкоголем, махинациями, рекетом, проституцией и наркотиками. Мол только эти направления, да еще разве что торговля оружием и расщепляющимися материалами позволяют зашибать сверхдлинный бакс в достаточных количествах за малое время. Господи, какие все-таки это наивные люди. Нет, спорить не буду, классический профиль сохраняется, только это все чересчур кримина-



лом пахнет. Сами посудите. Можно быть бесконечно крутым и все же заплететь на пару пожизненных сроков, ибо все сыскари страны будут платить и видеть, как надеть браслеты на васси, несомненно, безвинные буки. Надо легальным бизнесом обзаводиться, господа, легальным! А чтобы не мучили по ночам кошмары на бесцельно потраченное время, крыша должна быть не менее доходной, чем все остальные дела. Вот знаменитая фирма Acclaim Entertainment и разработала для нуждающихся своеобразный тренажер под названием «Constructor».

Давайте начнем все с начала. Сколько стоит средний небоскреб? Именно так! Только не миллионов, а миллиардов. Но на два порядка

Как делаются большие деньги

меньше. Впечатляет? А теперь представьте, что надо застроить земельный участок площадью с Москву. Возвести сотню, другую жилых кварталов. Кинотеатры. Кафе. Словом, прорва денег. Причем вам платят сразу. Это не контрабандными сигаретами по подворотням торговать. Это бешеные бабки. И много бабок!

А еще жилые дома можно сдавать в аренду. Местным. Приедем. Не все ли равно, кому? Лишь бы текла река живой наличности. Домов много. Следовательно, и арендаторов достаточно. Капельки, конечно, но капельки стекаются в ручейки, которые питают широкую золотую (или зеленую, кому как нравится) реку сверхприбылей.

В чем секрет - спросите вы? Причем тут благородные романтики ножа и топора? А при том, что высокие доходы, достойные внимания столь деловых людей, возможны исключительно при крайне твердом руководстве. Так сказать, при жесткой хозяйской руке. Далеко не все соглашаются платить установленную плату. Далеко не все проникаются вашей созидательной энергией и разделяют ваши индустриальные планы. Например, будучи движимыми исключительно заботой о ближних своих, вы тратите собственные деньги на строительство типовой панельной «хрущевки». Потом заселяете ее. Проходит некоторое время и становится ясно, что зря эта хибара тут стоит. Город разросся. Земля в цене поднялась. На месте убогого серого панельного строения гораздо доходнее возвести кампус ярусов на двадцать-двадцать пять. С евроремонт. С итальянской мебелью и финской сантехникой. Понятно, что и доход от подобного скромного жилища значительно выше. Понимать надо. Клиен-

тура-то побогаче. Это значит как грибы растут магазины, лавки. Сфера обслуживания в общем. Не без вашего в сем участия... А эти оборванцы добром из ветхих хрущовок выселяться не желают. Мол идти некуда, жить негде и денег больше нет. Тут-то и придется вам свой нрав проявить. Объяснить некоторым несознательным, кто в городе хозяин.

Своих архаровцев тоже в узде держать надобно. Они ведь жиреют быстро. Много едят и со временем да при отсутствии «отеческого» ока быстро «зажираются». Работать не хотят. Приказы выполняют медленно. И вообще, демонстрируют предательскую расхлябанность. Таких учить надо в первую очередь, ибо ленность всеобщая - штука чрезвычайно разная и крайне трудно излечимая. Запускать ни в коем случае нельзя.

Acclaim Entertainment придумала и предложила на ваш суд, господа деловые люди, чудесную стратегию в реальном времени на тему больших денег. В CONSTRUCTOR допустимо абсолютно все. Разбой. Подкуп. Даже самое грязное мошенничество. Человек человеку сами знаете кто. Вот и поступайте соответственно. А уж места, где развернуться, тут более чем достаточно. Начинать рекомендую с одного средних размеров райончика где-нибудь в тихом приличном месте. Там и народ попрличнее и бабок по кубышкам запрятано достаточно для надежного старта. Потом милости просим и городком порулить. Если удержитесь, можете попробовать поискать применение своим талантам вообще в общенациональном масштабе.

Все довольно просто. Какая разница, страна в целом - тот же крохотный район из трех улиц, только

малость поболее. Все дело в правильном распределении сил и достойной постановке себе задачи, а выбрать есть из чего. Можно постояться на скорости зарабатывания первого миллиона с десяти тысяч, например, максимум за сорок лет. Можно попробовать «освоить» наибольшую долю территории. Можно разместить на «своей» земле максимальное количество жителей, а в последующем заменить их на максимально обеспеченных клиентов. Да мало ли что еще можно. Вариантов - что капель в дожде. А если компьютер против вас недостаточно крут, то можно и в сети кого поискать да на его территорию «поквапиться». Действительно, а что это конкуренты ценные вещи так плохо кладут? И таких хозяев-конкурентов можно организовать до четырех одновременно. А какие открываются перспективы! Если раньше вы имели доступ к кредитам только своего города, то в сети вполне позволительно забраться и в чужую «кормушку». Правда, конкуренты тоже не даром покрывки своих «феррари» и «поршей» снашивают. Ежели невзначай зазеваеесь, то они мгновенно заберутся уже в вашу исконную вотчину.

Зато имидж-то какой! Ни одна собака не подкапается. Самый что ни на есть легальный бизнес. Строительство. Это же сродни искусству. Почти путь в вечность. И кто посмеет обвинить вас в незаконности ваших источников дохода, если даже одно-единственное строительство среднего супермаркета уже приносит прорыв совершенно легальных денег? Да под таким прикрытием «левые» баксы можно вообще грузовиками возить, и никто не догадается. Правда, только при условии, что легальный бизнес дает устойчивые доходы, а не убытки. Ибо конкуренты не дремлют.

От скуки передохли Все мухи

Но постепенно, шаг-за шагом, ваш мир становится похожим на содом и гоморру. Образуются союзы, которые потом распадаются по причине предательства одной стороны. Внезапно, без предупреждения начинаются войны, которые также внезапно заканчиваются. Кто-то что-то кому-то продает, но в последний момент аннулирует сделку. И так на протяжении



нии всей игры, ради обладания какой-то вшивенькой галактикой. Дурь да и только.

Перед началом игры вы должны определиться по нескольким пунктам: выбрать правящий Дом, указать свои качества как правителя и уровень способностей ваших противников. Это лишь небольшая толика всех имеющихся в игре переменных, которые вам необходимо вводить каждый раз перед началом «Императора Исчезающих Солнц». Еще здесь же имеются своеобразные «правила», соблюдение которых является желательным обязательным условием. Лично я в упор не понимаю, что может означать «правило законной полярности» или «коммерческий здравый смысл». Ну да ладно, спишем на мою необразованность.

Начало игры. Под вашим управлением две планеты, как и у любого вашего оппонента. На каждой из этих планет находятся представители каждой, пока еще не противоборствующей стороны. Как только кто-то соизволит вякнуть о своем великом предназначении на должности императора вместо вас, можете начинать «избиение невинных младенцев». По-другому это не назовешь, ибо серьезного сопротивления никто оказывать не будет. После разгрома всех мятежников на своих планетах, отправляйтесь на соседние к своим противникам и продолжайте свое кровавое дело.

В Emperor of the Fading Suns условия победы «завернуты» до такой степени, что только держись. Например, каждый правящий Дом располагает пятью скипетрами, которые определяют пять голосов на выборах, проводящихся один раз в десять лет. Эти долгие десятилетия вы либо шантажируете кого-нибудь, чтобы заставить проголосовать за вас, либо просто силой захватывая скипетр, добиваетесь назначения на должность Регента. Став им, вы имеете право назначить трех министров, которые, сказать по правде, вам напроц не нужны. Ваш интерес - их привилегии и льготы, представляющие собой дополнительные космические корабли и несколько лишнего планет. После этого вы становитесь сильнее, могущественнее и объявляете себя Императором. Game Over.

Я, естественно, пропустил всякие там торговые операции, пути получения финансов, варианты строительства, ведение исследовательской деятельности, производство военных

единиц, ведение боевых действий и тому подобное. Почему? Да потому, что ничего нового в игре «Император Исчезающих Солнц» по всем этим опциям нет, все, как всегда, - стандартный набор turn-based strategy.

Графическое исполнение игры Emperor of the Fading Suns хоть и SVGA, но оставляет желать лучшего. Оно вполне сгодилось бы для какой-нибудь игровой приставки типа той же самой Денди или Sega, но никак не для персонального компьютера. Вариант почти кукольной мультипликации в стратегических играх никогда не проходил и не пройдет. Мы уже почти стоим на пороге двадцать первого века, а нам подсовывают подобную галиматью. Непорядок.

Системные требования, на мой взгляд, наоборот, неоправданно завышены. Вернемся к графике и прикинем, стоит ли она мегабайтной SVGA-видеокарты, да еще и DirectX в придачу? Компьютер должен быть на уровне 486/DX/100. Ладно, здесь я согласен, но с какой стати требовать шестнадцать мегабайт оперативной памяти, когда за глаза хватает и восьми. Не понятно, ну и черт с ним. Все остальное вроде как бы и оправданно: двухскоростной CD-ROM, любая звуковая карта, клавиатура и мышь.

На прощание скажу лишь одно - играть в эту игру можно только в двух случаях. Первый - это когда вас заперли в абсолютно пустой комнате наедине с компьютером и игрой «Император Исчезающих Солнц», когда занять себя больше нечем и хочешь не хочешь, а приходится играть. Ну а второй - вы мизохист и вам нравится мучить себя, силой принуждая завоевывать еще хотя бы одну планету. Вам какой вариант больше нравится? Выбирайте.

Вы слышали когда-нибудь о компании SegaSoft (www.segasoft.com)? Нет? И я не слышал... до недавних пор, пока однажды не наткнулся на одну любопытную игрушку с очень непонятным названием - Emperor of the Fading Suns. Однако при ближайшем рассмотрении все оказалось не столь сложным, а наоборот, довольно-таки простым.

Игра «Император Исчезающих Солнц», появившаяся на магазинных полках в мае 1997 года, является очередным неудачным продолжением ряда turn-based strategy, всплеск которых пришелся на конец прошлого - начало нынешнего года. Игра сама по себе, может, была бы и хорошая, появившись она хотя бы на полгода раньше, но никак не после серии C&C. Местно говоря, у меня даже смелости не хватит поставить в один ряд эти две игры, не то чтобы еще и сравнивать их между собой. Ну да ладно, раз уж компания SegaSoft выпустила игру Emperor of the Fading Suns, так и быть, я вам про нее сегодня и расскажу, чтобы вы не купили ее сдурю, польстившись на слащавое название и красочно оформленный вкладыш компакт-диска.

Суть игры проста, как яйцо. Вы должны являться правителем одного из пяти правящих Домов и постоянно ведете междоусобную грызню за власть со своими собратьями. Кроме того, вам противостоят враждебные Универсальная Церковь, Торговая Лига и небольшие, но довольно преданные группы мятежников - Vau и symbiot. Все, абсолютно все, все без исключения рвутся к власти и готовы, если понадобится, пройти по костям и крови остальных.

На момент начала игры Emperor of the Fading Suns у вас нет противников, если не считать мятежников.

Многие скажут, что этикет в «Пау-
тине» это абсолютно абстрактная и
непонятная субстанция. Тем не ме-
нее часто приходится видеть как дру-
гие раздражаются увидев нечто на эк-
ране своего монитора. Жить в гармо-
нии тяжело, не усложнять жизнь дру-
гим намного проще. Пользуясь услу-
гами «Паутины» не стоит забывать,
что на другом конце находится такой
же независимый, со своим мировоз-
зрением и идеями, как и Вы - Чело-
век. Будьте снисходительнее и доб-
родушнее, ведь не заблуждается
только тот, кто ничего не делает.

Итак, чего же лучше не делать,
отправляя письмо по E-mail или ста-
тью в Newsgroup?

1). Составляя сообщение не пиши-
те строчек длиннее 70 символов. На
некоторых мониторах эти строки об-
резаются, так что их окончание пе-
реносится на новую строку, образуя
«горбатый» текст неудобный для чте-
ния. 2). Набирая послание не пиши-
те слова курсивом или полужирным
кеглем. Многие редакторы для ото-
бражения таких слов используют
последовательности «контрольных»
символов, которые могут создать
проблемы, как с посылкой письма,
так и его чтением на другом компью-
тере. 3). Не злоупотребляйте заглав-
ными буквами, вас и так поймут -
КРИКОМ ДЕЛУ НЕ ПОМОЖЕШЬ.
Пишите так, как Вы это делаете в
обычных письмах. 4). Набрав пись-
мо перечитайте его, как говорится
«Семь раз отмерь - один раз отрежь».
Ведь посланное сообщение «пере-
хватить» обычно невозможно - «Сло-
во не воробей, вылетит не пойма-
ешь» (особенно в районе Потомака).
Как разнообразить свои послания,
оставаясь в рамках этикета?

Для большинства пользователей
«Паутины» общение возможно лишь
при помощи слов, видеоконферен-
ции являются пока дорогим удоволь-
ствием. Тем не менее для выраже-
ния своих чувств и эмоций, в пись-
мах и посланиях, на клавиатуре были
«обнаружены» и введены в обиход
сочетания символов, т.н. «Smileys»

Э Т Ч К Е Т Ч
Ч Ж Т Е Р Ж Е Т

(или «Emotions»). Известно более
сотни различных «Улыбок». Наибо-
лее используемые приведены ниже:

Улыбка
:-) Счастливый, улыбаю-
щийся и «сами знаете что еще»
(Happy)
:(Печальный (Sad)
:-< Подавленное настроение
(Really Upset)
:-|| Разгневанный, сердитый
(Angry)
:-@ Орущий (Screaming)
:-D Хохочущий (Laughing)
;-) Подмигивающий, этак по-
товарищески (Wink)
:-} Ухмыляющийся, скаля-
щий зубы (Gnn)
8-) С широко раскрытыми
глазами (Wide-eyed)
:-| Апатия, мне все пофигу
(Apathy)
:-o Шокированный, Изумлен-
ный (Shocked or Amazed)
:-] Саркастическая улыбка,
Деланная или глупая улыбка (Happy
sarcasm or smirk)
:-I Злая усмешка (Sad
sarcasm)
:-(Сейчас заплачу (Feel like
crying)
:-(Рыдающий (Crying)
%-) Добродушно смущенный
(Happy confused)
%-(Печально или недоумен-
но смущенный (Sad confused)
:-* Поцелуй (Kiss)
:-A Нерешительный
(Undecided)
:-# Я должен молчать (My
lips are sealed)

С другой стороны в «неофици-
альных» посланиях часто использу-

ются сокращения, загадочные для
непосвященного человека. Часть из
них мы разместили здесь, не делая
перевода на русский язык:

Аббревиатура - Значение

A - Are
BRB - Be right back
BTW - By the way

CUL - See you later
F - From
F2F - Face to face
FYA - For your amazement
FYI - For your information
HHOK - Ha ha only kidding
IMHO - In my humble opinion
OBTW - Oh, by the way
OIC - Oh, I see
ROFL - Rolling on the floor

laughing
RTFM - Read the f..king manual
SO - Significant other
TTFN - Ta-ta for now
TIA - Thanks in advance
TNX - Thanks
WRT - With respect to

ВНИМАНИЮ ПРОГРАММИСТОВ!!!

Редакция «Компьютерной Газеты» создает базу данных
отечественных программистов.

У нас в планах помочь местным программистам в поисках работы
и получении заказов на изготовление программных продуктов.

Мы надеемся, что толковые ребята (ну не все же уехали из Грузии)
найдут себе работу, а заказчики получают высококачественные
программы.

Заполните анкету и вышлите ее в редакцию

Фамилия, Имя, Отчество _____

Возраст _____

Основная тематика написания программ _____

(системные, базы данных и т.д.) _____

Операционная система (DOS, Windows и т.д.) _____

Основной язык программирования _____

Дополнительные языки программирования _____

Наличие и архитектура компьютера _____

Телефон _____

Факс _____

E-mail _____

Адрес _____

факс: 99-01-39

E-mail: igor@caucasus.net



Проектирование,
изготовление и
монтаж по
индивидуальным
заказам офисной
мебели для
компьютеров и
оргтехники



О.О.О. "ИНТЕРЬЕР"



Тбилиси,
пр. Церетели, 118
(Центр Выставок)

телефон:
34-59-10; 34-11-00



Компьютерная
Газета №19'97

приложение к газете
СВОБОДНАЯ ГРУЗИЯ

Главный редактор:

А. А. СИЛАГАДЗЕ

Редакционная коллегия:

И. И. СЕРЕДА

Т. Г. АБАШИДЗЕ

Д. Д. ГОРИДЗЕ

Ответственный за выпуск:

И. И. СЕРЕДА

Мнение редакции может не совпа-
дать 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

Газета выходит один раз в
неделю.

Цена - 30 тетри