МОЙ КОМПЬЮТЕР

МАСТЕРСКАЯ НА МОНИТОРЕ, СДЕЛАЙ САМ, МОДДИНГ

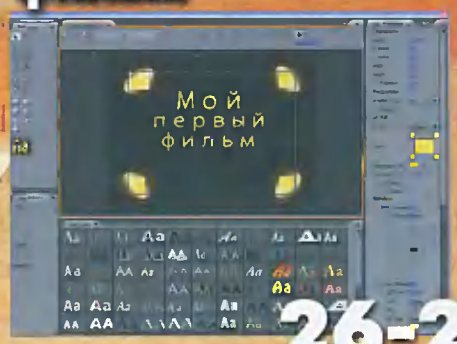
СПЕЦВЫПУСК
ИЮНЬ, 2008

Менеджеры виртуальных столов 4-5

Мой первый фильм 26-27

Пишем музыку с помощью «фруктовых петель» 22-23

Простой мод за умеренные деньги 30-31



ВОССТАНОВЛЕНИЕ СТАРЫХ ФОТОГРАФИЙ
Как вдохнуть в них новую жизнь?
10-12

Vista: быть или не быть?

Прошел год с момента начала официальных продаж Windows Vista (официально они начались 30 января 2007 г.). По данным Microsoft, за год реализовано свыше 100 млн. лицензионных копий.

Попробуем подвести предварительные итоги.

Пока вопросов больше, чем ответов.

– Почему Vista плохо продается и раскупается?

– Почему Vista не пользуется успехом у пользователей?

– Сможет ли Vista повторить успех XP?..

Основные проблемы Vista

1. Повышенная требовательность к аппаратному обеспечению. Чтобы установить Vista и комфортно работать, нужно довольно мощное «железо».

2. Проблемы с производительностью. На том же «железе» XP «летает», а Vista, мягко говоря, притормаживает, и довольно заметно.

3. Проблемы с совместимостью на аппаратном уровне. Для многих устройств до сих пор еще нет Vista-совместимых драйверов.

4. Проблемы с совместимостью на программном уровне. Многие программы, прекрасно работающие под управлением XP, с Vista до сих пор не могут «подружиться».

5. Недостаточная подготовленность пользователей. В Vista многое по-другому, и пользователям, привыкшим к XP, нужно переучиваться.

Вот Vista «пролетела», – и ага!?

За год продаж Vista не смогла завоевать рынок, по крайней мере в России. По статистике, 80% продаж все еще приходится на компьютеры с Windows XP.

Продавцы компьютерных магазинов жалуются, что многие покупатели в момент покупки компьютера требуют выполнить downgrade – заменить Vista на XP.

Некоторые IT-аналитики предсказывают, что Windows Vista ждет печальная судьба Windows Millennium (прозванной в народе «Лимониумом» и «операционкой для домохозяек»).

Другие считают, что Windows Vista начнет вытеснять XP после того, как Microsoft прекратит поддержку XP, но не ранее 2-го полугодия 2008 г. (в конце сентября 2007 г. Microsoft заявила, что планирует продолжить продажу Windows XP до конца июня 2008 г. Ранее компания планировала свернуть реализацию XP 31 января 2008 г., однако решила продлить этот срок в связи с отзывами компьютерных производителей, которые отмечали, что клиенты по-прежнему охотно покупают XP).

Третьи утверждают, что Vista никогда не сможет полностью вытеснить XP с рынка и, даже более того, возможен обратный откат к XP.

Четвертые считают, что Microsoft сама определяет тенденции рынка и то, быть Vista или не быть. Слишком многое поставлено на карту, поэтому Microsoft не откажется от продвижения Vista.

Время покажет, быть Vista или не быть...

Краткие выводы

1. Если вам нужно работать на ПК (а не тестировать новую «ось»!), не торопитесь переходить на Vista.

2. При покупке нового ПК не стоит «сносить» предустановленную Vista. Установите в дополнение к ней XP.

3. Наклейки и логотипы «Vista Capable», «Works with Windows Vista» на коробках с программным и аппаратным обеспечением, к сожалению, не гарантируют ни совместимость, ни работоспособность программного и аппаратного обеспечения под управлением Vista...

4. Из всего семейства ОС Windows на текущий момент самой устойчивой является XP. Для нее практически решены проблемы как с аппаратной совместимостью, так и с программной.

5. Есть ли будущее у Vista или она повторит «успех» Windows ME, – покажет время...

Валерий СИДОРОВ.
http://netler.ru.

В ЭТОМ НОМЕРЕ

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Спецвыпуск, июнь 2008

Подписные индексы: 19502, 99050

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Михаил АНДРЕЕВ
тел. (831) 432-98-16
E-mail: secret@gmi.ru
www.gmi.ru

Дизайнер обложки Андрей МАНИК
Макет Андрея ФЕВРАЛЬСКИХ

РЕДАКЦИЯ:
603126, Н.Новгород,
ул. Родионова, дом 192, корп.1.

УЧРЕДИТЕЛЬ:
ЗАО «Издательство «Газетный мир».
Генеральный директор
А.А. ЗАБОТИН,
тел. (831) 432-98-14.

РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО:
Директор, зам. директора:
тел. (831) 434-88-20.
Менеджеры:
тел.: (831) 434-91-16, 434-91-15.
Региональная группа
тел./факс: (831) 434-88-22.
E-mail: reclama@gmi.ru
За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатель

СЛУЖБА ПРОДАЖ:
тел.: (831) 275-98-68, 275-98-67,
275-97-53, 275-97-54.
E-mail: sales@gmi.ru

СЛУЖБА ЭКСПЕДИРОВАНИЯ И ПЕРЕВОЗОК:
тел. (831) 434-86-66.
E-mail: zabudko@gmi.ru

Распространение в Республике Беларусь - ООО «Арго-НН».

Адрес: 220030, г.Минск, ул.К.Маркса, д.15, офис 313, тел. 328-68-46.

Подписной индекс РУП «Белпочта» 19502.

Свидетельство о регистрации средства массовой информации Федеральной службы по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия
ПИ № ФС77-23767 от 21 марта 2006 г.
Подписано к печати 9 июня 2008 г.
Отпечатано в ОАО «Дзержинские типографии», г. Дзержинск, пр.Циолковского, 15.
Тираж 28552 Заказ № 1204
Цена в розницу договорная.

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 4-9

Менеджеры виртуальных столов
DeskSpace: 3D кубический десктоп
MathCAD – это просто
Рисуем блок-схемы
Комфортные клавиши
Пишем правильно вместе с Orfo Switcher
Удобная работа с файлами

УРОКИ МАСТЕРСТВА 10-19

Восстановление старых фотографий
Исправление перспективы на фотографиях
Моя первая презентация в Power Point
Обработка фотографий – очень просто!
Моделируйте!
Создание простейшей анимации во Flash
Эффект на Flash - борьба с микробами

МУЛЬТИМЕДИА 20-29

Работа со звуком – легко и просто
Пишем музыку с помощью «фруктовых петель»
Sonar – простор для творчества
Как сделать скриншоты к фильмам
Мой первый фильм

СВОИМИ РУКАМИ 30-34

Простой мод за умеренные деньги
Компьютерный светильник
Переустановка DVD-привода ноутбука

Менеджеры виртуальных столов

Избежать неприятных моментов со столпотворением открытых окошек на рабочем столе просто невозможно. Вы долго ищете панель задач, а до нее далеко, как до оставшихся под снежной глыбой горнолыжников...

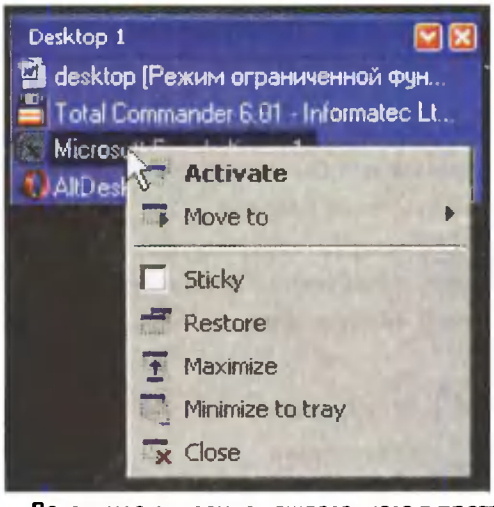
К счастью, данная задача, которая встает перед каждым юзером, находит свое частичное решение при увеличении разрешение экрана. Однако вашему зрению такие трюки отнюдь не понравятся.

Некоторые ловкачи умудряются найти иные решения, такие, как, например, организация рабочего пространства с помощью внедрения виртуальных рабочих столов. Виртуальные десктопы позволяют вам забыть о тесноте места на рабочем столе и эффективнее организовать процесс работы.

Давайте поговорим о программах, которые во многом облегчают человеческое сотрудничество с компьютером и позволят вам проверить на своем личном опыте, что на рабочем столе не так уж сложно навести порядок.

Cool Desk 3.86

Программа под названием Cool Desk может стать эксклюзивной находкой для тех, кто прежде никогда не имел опыта работы с менеджерами виртуальных рабочих



столов. Детальное описание каждого шага в программе позволит вам быстро и оперативно управлять ею. Вам сразу же удастся освоить основные настройки программы: указать необходимое количество рабочих столов, которое лимитировано девятью, а также создать иконки, предназначенные для переключения рабочих столов, как на самом десктопе, так и на панели быстрого запуска.

Завершите настройку Cool Desk вы уже после того, как ее запустили, просто щелкните на программку и выберите из меню Settings, то есть настройки. Более углубленная работа с программой подарит вам навыки работы с настройками и основным меню, так что уже через короткое время вам удастся полностью освоить ее.

Программа Cool Desk представлена как посредством иконки в трее, так и на самом десктопе с помощью двух элементов интерфейса, первый из которых - окошко, предназначенное для переключения рабочих столов, и второй - меню для быстрого выбора окошек десктопа.

Меню программы помещается в верхнем и правом углу десктопа, и для более удобного функционирования его можно свернуть в узкую полоску. Щелкните правой кнопкой мыши по названию окошка, и для вас мгновенно откроется доступ к дополнительным настройкам. С их помощью вы сможете, к примеру, свободно перемещать одно окошко на другой виртуальный десктоп. В настройках много полезных дополнительных опций.

Если вы хотите переключить виртуальные десктопы, то используйте либо горячие клавиши, либо колесико мыши вместе с клавишами Win, Ctrl, Shift или же Alt. Горячие клавиши обязательно устанавливаются для всех виртуальных десктопов.

Возможно использовать и отдельные установленные горячие клавиши, которые помогут вам перекладывать одно виртуальное окошко на другое. Все сочетания клавиш, конечно же, можно настроить так, как вам удобнее их использовать, если же вы хотите перейти на следующий виртальный дескоп по умолчанию, то просто нажмите CTRL+- на цифровой клавиатуре.

Чтобы не потеряться среди большого числа открытых виртуальных окон, необходимо создать для каждого из них тематику и следовать ей. Если у вас каждое окно будет предназначено для выполнения конкретных задач, то вам удастся достичь организованного рабочего процесса. Если в рабочем процессе встречаются окна с часто повторяющейся тематикой, то все, что вам необходимо сделать, это указать их в программных настройках к важным приложениям, что обеспечит их видимость на каждом рабочем столе.

Размер программы: 1,1 Мб
Разработчик: Shelltoys Inc.
Распространяется: shareware
Ссылка для скачивания: http://gmi.ru/fc_img/soft/cool_desk.exe

AltDesk 1.8

Программа AltDesk воплощает в себе много преимуществ, которые возвышают его над похожими программами. Это программа, с помощью которой быстрое переключение нескольких десктопов занимает долю секунды. Не нужно больше тратить времени на переход сначала к другому десктопу, а потом нужному окну. Плавающая панель с несколькими открытыми окнами представлена в виде иконок. Щелкните по иконке, и она вас переместит в нужное окно, в независимости от вашего настоящего «местонахождения». С помощью мыши переместите открытые окна в область соседнего виртуального десктопа на панели AltDesk.

Еще одна, и не менее важная, особенность AltDesk заключается в умении программы отображать эскизы окон, когда курсор мыши появляется на их иконках. В программе отображается контент окна, его заголовок, что позволяет легко понять, с каким именно окном вы имеете дело.

Настраивать плавающую панель одно удовольствие, большое количество настроек позволяет по максимуму проблизиться к идеально организованному рабочему процессу. Программа позволяет изменить все – от внешнего вида до форм панели. С помощью AltDesk вы сможете раз-

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

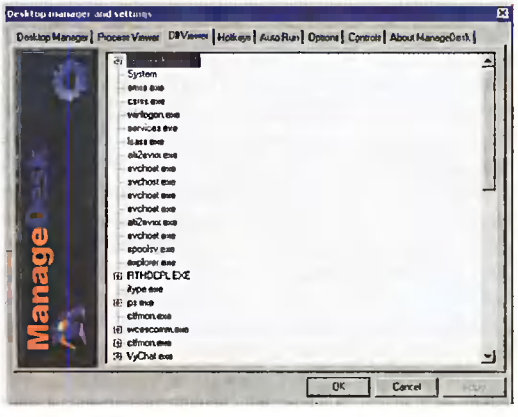
Desktop 3

мещать иконки в один горизонтальный или же несколько вертикальных рядов.

AltDesk имеет также дополнительную функцию, благодаря которой она скроет окна нескольких программ, с которыми вы работаете одновременно. Этой опции было присвоено достаточно юмористическое название «Босс идет!» Сочетание клавиш позволяет AltDesk сразу же исчезать с рабочего стола при нажатии. Главное, не открыть нежелательные и секретные окна на первом рабочем столе.

Размер программы: 1,0 Мб
Разработчик: Gladiators Software
Распространяется: Trial, 100 руб
Ссылка для скачивания: http://gmi.ru/fc_img/soft/altdesk18.exe

ManageDesk 2.46



ManageDesk – достаточно умная программа, которая позволяет установить для каждого виртуального десктопа как отдельные иконки и обои, так настраивать ее разрешение. Это очень полезная опция, так как иногда при видеомонтаже такая функция просто незаменима.

Программа ManageDesk позволяет установить пароль к рабочему столу и защитить ваши окна от посторонних глаз.

Переключать рабочие столы вы можете с помощью горячих клавиш или же иконки в системном трее.

Для любых функций программа позволяет установить горячие клавиши. Вы можете также легко сохранить набор значков для каждого рабочего стола десктопа, а потом загрузить его.

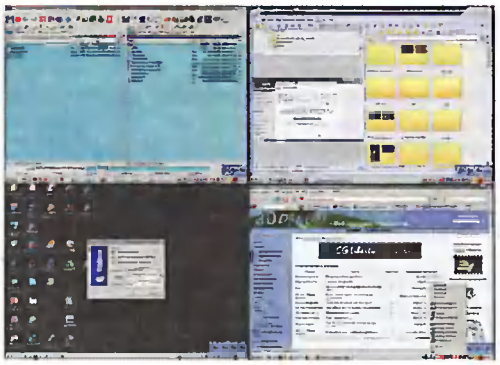
Щелкните по окну, и откроется меню, с его помощью вы можете спрятать или закрыть рабочий стол, в программе присутствует также опция полупрозрачности иконок и т. д.

На функции освобождения памяти стоит остановиться более детально. Кроме возможности освобождения памяти вручную, в ManageDesk есть также опция автоматической выгрузки тех приложений, которые находятся на скрытых рабочих столах. Ее удобно использовать, если вы не очень часто обращаетесь к программам, запущенным на некоторых десктопах.

ManageDesk – программа, которая оснащена различными функциями, не имеющими прямого отношения к десктопам, однако они не менее полезны и эффективны в процессе организации рабочего пространства.

Размер программы: 2,2 Мб
Разработчик: ManageBytes Software
Распространяется: условно бесплатно
Ссылка для скачивания: http://gmi.ru/fc_img/soft/setup.exe

Dexpot 1.4



Еще одна новинка этой серии - Dexpot 1.4, программа, которая, кроме всех своих полезных функций, порадует вас еще тем, что для ее некоммерческого использования совершенно не надо платить. Бесплатный и качественный продукт поразит вас своей многофункциональностью с самой первой минуты запуска.

Создайте 20 виртуальных десктопов, переключайте их с помощью горячих клавиш, настраивайте меню и работайте с легкостью.

Если вы ищете информацию и не знаете с точностью, на каком именно десктопе эта информация расположена, дважды щелкните по иконке и разделите его на равное числу десктопов количество, и с удобством управляйте работой.

В программе Dexpot очень большое количество настроек, и они помещены в отдельном окне для управления настройками, где вы можете выбрать обои, хранители экрана, настроить звук , разрешение, установить пароль и многое другое.

Большое количество программ - менеджеров виртуальных рабочих столов говорит об их востребованности и многофункциональности. Они прекрасно сочетают в себе удобство и эффективность.

Размер программы: 1,8 Мб
Разработчик: Dexpot GbR
Распространяется: условно бесплатно
Ссылка для скачивания: http://gmi.ru/fc_img/soft/dexpot140.exe

Подготовлено студией копирайта www.wordcore.ru.

MathCAD — это просто

MathCAD — замечательный математический пакет, верный помощник и для студента, и для инженера, и для ученого. И для представителей многих других профессий тоже — ведь в мире существует огромное число различных задач, решить которые можно с помощью математики.

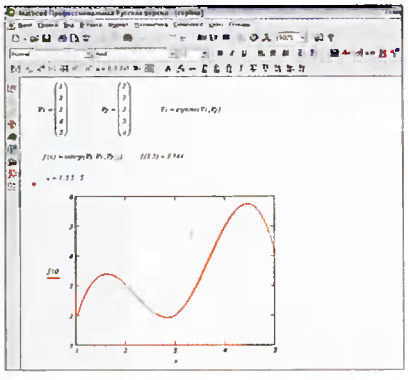
Где взять MathCAD?

Думаю, не открою для вас Америки, если скажу, что очень многие программы можно найти в магазинах, ларьках и павильонах на рынках, где торгуют компакт-дисками. На мой взгляд, это самый оптимальный способ приобретения MathCAD. Почему? Потому что скачивать из интернета дистрибутив программы для большинства отечественных пользователей будет довольно-таки затруднительно: весит он более 200 мегабайт, так что и тем, кто сидит на dial-up, и тем, кто платит за трафик из своего кармана, выходит накладно.

Теперь еще, думаю, стоит уточнить, какую именно версию следует устанавливать, потому что на дисках версии встречаются самые разные, буквально с первой по последнюю. На мой взгляд, все зависит от того, насколько у вас мощный компьютер: если ему уже лет пять, то стоит поискать что-нибудь вроде MathCAD 2000, а если ему три года и меньше, то подойдет и последняя версия, 14-я. Большинству пользователей различия между разными версиями MathCAD будут практически незаметны невооруженным глазом, а потому особенно стараться, добывая, устанавливая и героически запуская именно 14-ю версию MathCAD'а, на мой взгляд, не стоит.

Знакомимся с интерфейсом

Несмотря на то что интерфейс у программы MathCAD предельно простой, у того, кто сталкивается с ней впервые, он может вызвать замешательство. Поэтому давайте посмотрим на то, что, собственно, в этом интерфейсе содержится. Взгляните на скриншот главного окна MathCAD. Там вы увидите рабочую область (в ней расположены формулы и график) и различные панели инструментов. На самом деле, при первой загрузке программы панели видны далеко не все — хотя они все сразу обычно и не нужны. Да и рабочая область при первой загрузке пустая. Но то, что она пустая, легко можно поправить — щелкните мышкой в любом ее месте и начните печатать. Обратите внимание, что в отличие от текстовых редакторов, электронных таблиц и прочих привычных большинству пользователей программ MathCAD никак не ограничивает размещение объектов в рабочей области — вы можете перемещать текст, формулы, графики мышкой в любое удобное для вас место и таким образом компоновать все так, чтобы было максимально удобно работать. Правда,



когда это все нужно скомпоновать красиво, могут возникнуть некоторые трудности, но об этом мы с вами поговорим как-нибудь потом. Для того, чтобы эффективно работать с программой, нужно тем не менее сделать видимыми некоторые панели инструментов, которые скрыты по умолчанию. Зайдите в меню View, затем в подменю Toolbars и поставьте флажки напротив всех названий панелей инструментов. Конечно, как я уже говорил, все сразу при работе они будут нужны очень редко, и лучше сразу все их не отображать, чтобы они не заполонили рабочую область, как на втором скриншоте. Однако сейчас мы с вами будем с ними знакомиться, а потому лучше, чтобы они были на виду. Название панели подписано сверху над кнопками, которые она содержит.

* Calculator — панель, содержащая цифры, математические знаки и стандартные математические функции (квадратный корень, синус и косинус, логарифм с экспонентой и т.д.). Одна из самых полезных и нужных особенно часто панелей.

* Graph — панель, используемая при работе с графиками. Графики в MathCAD'е нужны довольно часто (большая часть людей — визуалы и информацию на графике воспринимают лучше, чем по формулам), и панель для работы с графиками бывает нужна тоже довольно-таки часто.

* Matrix — панель для работы с матрицами и векторами. С ее помощью можно задавать матрицы и матричные преобразования (вычисление обратной матрицы, транспонирование, вычисление детерминанта), вычислять произведения векторов, работать с ранжированными переменными.

* Evaluation — панель с операторами присваивания значений и вывода результатов расчетов. Тоже довольно часто нужна, а потому полезна на экране.

* Calculus — панель с дифференциальными и интегральными операторами. Содержит в себе операторы взятия производной и интеграла, вычисления суммы, произведения, предела.

* Boolean — панель, содержащая булевские операторы, нужные при работе с логическими выражениями.

* Greek — панель, позволяющая внедрить одним щелчком мыши в текст или формулу символы греческого алфавита, как заглавные, так и строчные. Symbolic — панель для символьных вычислений. Панель очень большая по размерам и нужная сравнительно редко, однако от этого не менее полезная.

* Modifier — чем-то сходная с предыдущей панелью панель символьных модификаторов. О ней мы позже поговорим еще подробнее, как, впрочем, и о самих символьных вычислениях.

* Custom Characters — панель с разными специальными символами, не используемыми непосредственно при вычислениях: знаками градуса, плюс-минус, приближенно равно и т.д.

Как видите, панелей в MathCAD'е существует великое множество, и есть опасность в них запутаться. Однако выручают подсказки, которые появляются при наведении курсора мыши на кнопки, расположенные на панели. На мой взгляд, обилие панелей в MathCAD'е — скорее благо, нежели зло, а если они начинают мешать, то лучше всего их просто перегруппировать таким образом, чтобы они мешать перестали.

По материалам ©«Компьютерной газеты».

DeskSpace: 3D кубический десктоп

Сегодня я предлагаю вашему вниманию 3D анимационный кубический десктоп в качестве дополнения к вашему статическому рабочему столу. В чем же его необычная особенность, и чем он может помочь вам в нестандартных ситуациях? Разберемся.

Начнем с того, что постараемся выяснить: зачем его все-таки стоит использовать и почему он не займет место на пыльной полке среди вашего программного обеспечения? В свое время я перепробовал множество анимационных десктопов (Win3D, 3DNA Desktop и др.) и программных оболочек для Windows (Talisman, Aston и др.). Зачем, спросите вы? Во-первых, мне хотелось, как и каждому из вас, добавить изюминку к своей операционной системе — иначе говоря, просто украсить ее. Превратить скучный и унылый вид в анимационный инструмент, который даст мне определенные возможности управления программным обеспечением. Во-вторых, выяснить, какие возможности дает использование альтернативных менеджеров рабочего стола. И в-третьих, сделать работу за PC более приятной, удобной и изящной. Вот, пожалуй, три основные причины, по которым я останавливал свой выбор на программных оболочках и альтернативных десктопах.

Очень многие менеджеры рабочих столов являются достаточно громоздкими (примером может служить 3DNA Desktop), т.е. они не предоставляли рядовому пользователю ПК возможности быстрой навигации с приложениями, возможности разделения их на группы, в которых пользователь смог бы работать. Поэтому я остановил свой выбор на DeskSpace. Итак, рассмотрим более детально то, с чем мы имеем дело.

Самые полезные эффекты MacOS X и beryl теперь можно использовать и в Windows! Стоит упомянуть, изначально продукт назывался Yod'm 3D, и его разработкой занимались Chris'Soft, позже она была приобретена компанией Otaku Software, которая и выпустила первый релиз программы под новым именем, а вместе со сменой названия поменялся и статус программы — теперь она коммерческая.

Какие возможности предлагает нам программа? DeskSpace дает возможность увеличить пространство на рабочем столе за счет превращения его в куб. После ее инсталяции вместо одного десктопа в вашем распоряжении оказывается сразу шесть рабочих столов, каждый из которых является отдельным инструментом работы с вашими приложениями. Они расположены на гранях виртуального куба, и для переключения между ними нужно повернуть куб. Каждый рабочий стол является полноценным — на нем можно открывать приложения, создавать ярлыки, менять обои и т.д. DeskSpace поддерживает горячие клавиши для переключения между рабочими столами, а также некоторые дополнительные эффекты — в частности, прозрачность окон. DeskSpace довольно несложен в управлении, что является его несомненным плюсом. Он предоставляет возможности широкой и гибкой настройки на свой вкус, которая может удовлетворить даже самого

привередливого пользователя ПК.

Рассмотрим основные из них:

. Включение/выключение куба горячими клавишами, а также переключение ими на ваш выбор одного из шести десктопов.

. Автоматическое отключение декстопа, когда окно вытащено с экрана.

. Центровка куба, когда отпущена клавиша мыши.

. Автоматическое переключение десктопов, когда приложение требует внимания.

. «Горячие точки», т.е. активация deskspace'а, когда курсор мыши находится в одном из углов вашего десктопа (верхнем левом, верхнем правом, нижнем левом, нижнем правом).

. Использование колесика мыши для вращения куба, когда deskpace активирован.

. Возможности настройки куба (формат изображения, прозрачность) и фона (тип фона, формат изображения, статичная картинка — внешний фон).

. Возможность быстрого выбора запущенного приложения путем его выбора из трея меню DeskSpace'а и переключения на требуемый десктоп. Итак. На мой взгляд, программный продукт будет расширяться. Думаю, что в скором будущем на смену статичным картинкам desktop'ов в Deskspace придут альтернативные менеджеры рабочих столов, которые предоставят больше возможностей в плане качества и настраиваемости. Попробуйте данный программный продукт, и я уверен, что, несмотря на его коммерческий вид, он сумеет заинтересовать вас возможностями навигации и причудливыми красочными оттенками куба.

Нельзя оставить без внимания еще один продукт компании Otaku Software — TopDesk — быстрый вывод всех окон на экране, который также представляет пародию на табуляцию Windows Vista. Со страницы проекта на офф-сайте можно загрузить trial-версию программы, пользоваться которой можно в течение 15 дней. В целом у меня осталось приятное впечатление: обе программы работают быстро и значительно повышают удобство работы с Windows.

Разработчик: Otaku Software
Распространяется: shareware, $20
Операционная система: Windows XP, Vista
Интерфейс: многоязычный
Размер: 10 Мб

Адрес: http://www.otakusoftware.com/deskspace/

По материалам ©«Компьютерной газеты».

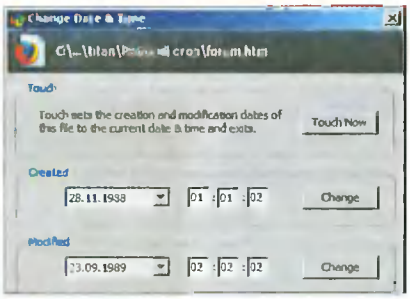
Удобная работа с файлами

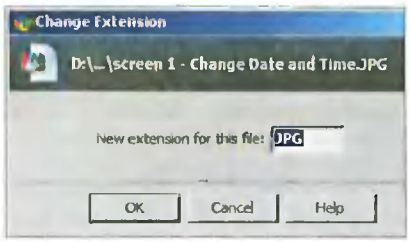
В этой статье будет рассказано о программе, которая поможет вам управлять вашими файлами. Программа называется CFi ShellToys, её сайты http://www.cfishelltoys.com/, http://www.cfisoft.com/.

Принцип её работы очень простой - она встраивает свои команды в контекстное меню проводника Windows. Я думаю, что читателям стало интересно, что это за команды. А команды вот такие: изменение времени создания и модифицирования файла, быстрая смена расширения файла, копирование пути к файлу в буфер обмена, вычисление MD5/CRC32 файла и много других полезных функций.

Начнём с изменения времени создания и модифицирования файла. Чтобы вызвать эту функцию, просто кликните по файлу правой кнопкой мыши и в открывшемся контекстном меню выберите пункт «ShellToys->Change Date and Time», появится окно, в котором будет три надписи: touch, created, modifed (screen 1).

Кнопка «touch now» установит время создания и модифицирования файла текущим временем, получается, что как будто вы создали файл сегодня.

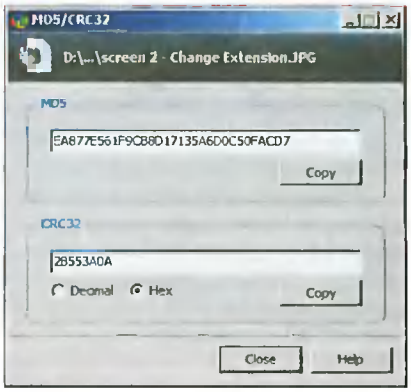




А вот функции смены времени создания и модифицирования файла работают несколько иначе, сначала выберите нужную дату, затем нажмите кнопку «Change».

Для того чтобы сменить расширение файла, выберите пункт «ShellToys->Change Extension». Откроется окно, в котором вы должны ввести новое расширение файла (screen 2).

Если вы не хотите менять расширение файла, то нажмите кнопку «Cancel (Отмена)». Копирование пути к файлу в буфер обмена осуществляется проще простого, вам нужно всего лишь выделить нужный файл, кликнуть по нему правой кнопкой мыши для вызова контекстного меню и в этом меню выбрать пункт «ShellToys->Copy Path».



Для вычисления «MD5/CRC32» сделайте то же самое, что и для копирования пути к файлу в буфер обмена, только вместо «ShellToys->Copy Path» выберите «ShellToys->MD5/CRC32» (screen 3).

В общем, это очень интересная программа, которую освоит любой пользователь.

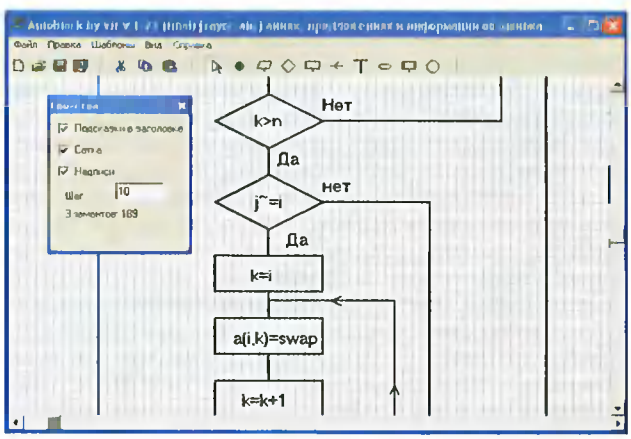
Владимир ЧЕБОТАРЕВСКИЙ.
http://www.super-titan.narod.ru.
vovansuper@list.ru.

Рисуем блок-схемы

Многие преподаватели по программированию при сдаче курсовых работ требуют блок-схемы к программам. Естественно, что рисовать их вручную при помощи автофигур ворда очень нудное занятие. В свое время я решил эту проблему программой AutoBlock (http://www.autoblock.narod.ru/).

Весь интерфейс программы заключен в двух окнах – основном и плавающем. Большую часть основного окна занимает рабочее поле. Сверху имеются кнопки быстрого доступа к различным блокам – функция, цикл, условие и т.п. Плавающее окно свойств позволяет установить желаемый шаг сетки, текст некоторых блоков и его шрифт. Кроме простых блоков, вам предлагаются специальные шаблоны для циклов, условий и т.п., причем новые шаблоны можно создавать самому, для этого нарисуйте необходимую схему и сохраните в папке Tmplates программы.

Для того чтобы разместить блок, линию или надпись, необходимо правой кнопкой мыши поставить зеленую точку на нужное место – именно она является точкой отсчета для установки новой детали схемы. В программе можно выделять и «копипастить» блоки, вот только жаль, что разработчик не прикрутил кнопки отмены последнего действия.



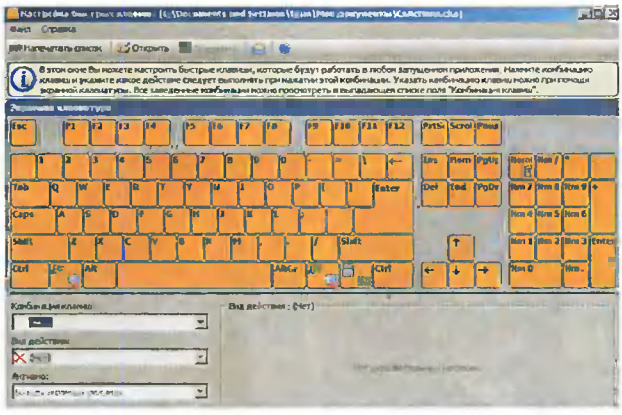
Артем КАШКАНОВ.

Комфортные клавиши

Comfort Keys - это менеджер быстрых клавиш, который поможет вам автоматизировать часто повторяемые действия.

Установив эту программу, вы сможете оптимизировать свою работу на клавиатуре. Можно сделать так, чтобы при нажатии определённых клавиш сворачивалось окно или происходило изменение громкости звука.

Качаем программу отсюда http://www.comfortkeys.com/. Она предназначена для ОС Windows. Как только вы установите программу, в системной трее (это там, где часы, обычно в правом нижнем углу монитора) появится иконка программы (жёлтого цвета) (screen 1).



Щёлкните по иконке левой кнопкой мыши, появится главное окно программы (screen 2). Главное окно программы представляет из себя экранную клавиатуру. А теперь сделаем так, что при нажатии клавиш будут открываться сразу два поисковика: Яндекс и Гугл.

Для этого на экранной клавиатуре нажмите сначала клавишу «Alt», а потом «F» (в раскрывающемся списке «комбинация клавиш» появится надпись «Alt+F»). В списке «Вид действия» выберите «Открыть ресурс интернета», в правой части окна появится поле для ввода интернет-адресов (по одному адресу на каждую строку), в этом поле введите http://yandex.ru, http://google.ru (но не через запятую, а каждый адрес на новой строке).

Потом выберите «Файл->Сохранить» и закройте окно.

Проверим: нажмите комбинацию клавиш «Alt+F» и мгновенно откроется браузер с адресами Яндекса и Гугла. Ура, всё работает!

Кстати, нажмите «Win+Down», чтобы свернуть открытое окно. В общем, программа экономит время и нервы.

Владимир ЧЕБОТАРЕВСКИЙ.
http://www.super-titan.narod.ru.
vovansuper@list.ru.

Пишем правильно вместе с Orfo Switcher

Часто бывает так, что мы пишем слово с ошибкой и не замечаем этого. А если вы студент и пишете диплом по русскому языку? Что о вас подумает преподаватель? Правильно, ничего хорошего он о вас не подумает.

Чтобы не попадать в такие ситуации, нужно установить программу Orfo Switcher. Программа отслеживает введённые пользователем слова и по нажатию пробела проверяет существование слова в словаре. Если слово не обнаружено, то Orfo Switcher показывает список с похожими на исходное слово словами.

Сайт программы http://www.orfoswitcher.ru/, она работает под Windows.

Проверим её работу. Для этого мы попробуем написать слово с ошибкой и посмотрим на реакцию программы.

Откройте любой текстовой редактор и напишите слово «субота» (заметьте, мы написали его с одной буквой б), потом нажмите пробел. Мгновенно появится список с правильным вариантом написания этого слова. Нам остаётся лишь выбрать нужный вариант и нажать Enter и Orfo Switcher сам заменит «субота» на суббота (screen 1).

Также программа может автоматически переключать раскладку клавиатуры, например, «ghbdtn->привет». Выделите слово «ghbdtn» и нажмите горячие клавиши «ctrl+w», и программа превратит слово «ghbdtn» в «привет».

Получится очень интересный эффект, если одновременно запустить Orfo Switcher и Punto Switcher (http://www.punto.ru/switcher). Попробуйте написать «система windows» (без кавычек) при одновременной работе этих программ. У вас ничего не выйдет, так как возник конфликт программ, выполняющих одинаковые функции (Punto Switcher тоже предназначена для автоматического переключения раскладки клавиатуры). Поэтому выбирайте: Orfo или Punto.

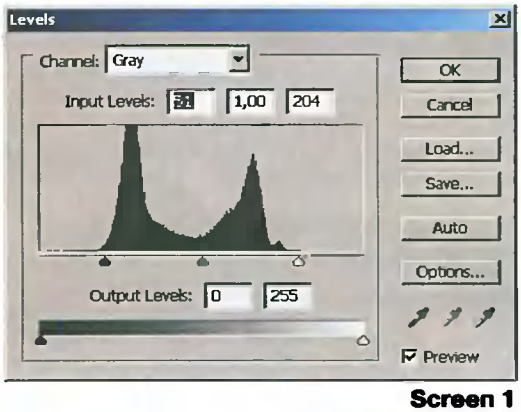
Обе эти программы очень хорошего качества, но использовать надо только одну из них. Это так же, как с антивирусами, ведь на компьютере должен быть установлен только один антивирус.

Orfo Switcher - действительно нужная и полезная программа, которая поможет вам писать текст без ошибок.

Владимир ЧЕБОТАРЕВСКИЙ.
http://www.super-titan.narod.ru.
vovansuper@list.ru.

Восстановление старых фотографий

На сегодняшний день, при таком разнообразии цифровой фототехники, мы уже почти забыли о том, что когда-то давно фотографии были совсем другими. Черно-белые снимки с необычными зубчатыми краями аккуратно крепились нашими бабушками и дедушками в толстый фотоальбом с бархатной обложкой.



Screen 1

Screen 2

Фотографии очень берегли, в альбом их крепили за специально предусмотренные для этого уголки, и ни в коем случае не использовали клей, чтобы не испортить снимок. Ведь от клея могут появиться желтоватые пятна. Но не только сама техника и фотопечать так отличались от современных, но и отношение к фотографиям было совсем другим.

Фотографии были не просто запечатленным моментом, а являлись частью жизни не одного поколения, передавались по наследству. С помощью старых фотографий составляли хронологию жизни целых поколений.

Снимки очень бережно хранили для потомков, а просмотр фотографий собирал за столом не только членов семьи, но и друзей и являлся своего рода важным событием, которое нельзя было пропустить.

Если хорошенько поискать, наверняка у вас дома найдется несколько фотографий, которые были в свое время очень дороги вашим старшим родственникам. Можно сделать приятный сюрприз близким, вдохнув в эти фотографии новую жизнь.

Графический редактор Adobe Photoshop нам в этом очень поможет.

Шаг 1 – сканирование

Сканируем снимок с разрешением 300 dpi, в этом случае у нас будет возможность эту фотографию потом распечатать. Если вы не планируете печатать фотографию, разрешение можно выбрать меньшее(72 dpi разрешение экрана монитора, сканировать снимки с меньшим разрешением не следует). Если фотография черно-белая, лучше сканировать её в градациях серого. Сканирование черно-белого фото в режиме RGB может привести к появлению цветных точек на изображении, они нам совсем не нужны.

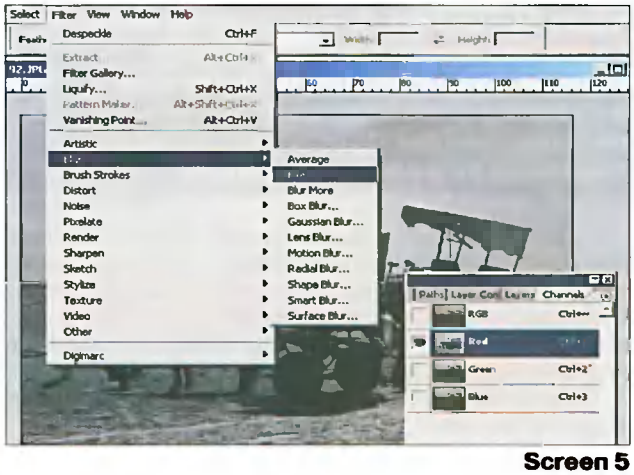
Не следует использовать функции сканера для увеличения контраста изображения. Это может значительно усложнить последующую обработку и восстановление изображения, потому как часть информации о светлых и средних тонах может быть утеряна.

Шаг 2 – корректировки тона

Начнем с того, что продублируем файл, оригинал сохраним и оставим для сравнения.

Screen 3

Screen 4



Screen 5

Фотографии со временем выцветают, поэтому мы будем работать с тоном.

Для решения этой задачи в программе Adobe Photoshop предусмотрено несколько способов:

Levels (Уровни) – ручные установки тона

Auto Levels (Авто Уровни) – автоматическое определение тональных отношений

УРОКИ МАСТЕРСТВА

Brightness/Contrast (Яркость/Контраст) – установка яркости и контраста изображения вручную

Auto Contrast (Авто Контраст) – автоматическое определение яркости и контраста

Curves – обладает гораздо большими возможностями, чем другие средства, и предназначено для работы на профессиональном уровне.

Далеко не во всех случаях автоматические установки являются оптимальными, поэтому рекомендую выполнить корректировки тона вручную.

Обычно на старых фотографиях светлые области темнеют, что заметно снижает контрастность изображения, фотография выглядит «замыленной». В этом случае необходимо затемнить темные участки и очистить светлые от лишнего тона.

Рассмотрим на примере, как следует выполнять корректировку тона. Для коррекции черно-белых изображений обычно используют Levels (Уровни).

Выпадающее окно Levels (Уровни) среди прочих установок содержит гистограмму, которая показывает количество темных, светлых и средних тонов в изображении. Черным или серым цветом (в зависимости от версии программы) показано количество тона, а три бегунка указывают сам цвет: левый – темные тона, правый светлые, средний, соответственно, промежуточные тона. Двигая эти бегунки, мы можем корректировать тональные отношения.

1. Добавляем к слою с фотографией корректирующий слой Levels. Для этого щелкните мышкой на значке Add Adjustment Layer (Добавить корректирующий слой) в нижней части палитры Layers (слои), выберите Levels.

Или выберите Layer/New Adjustment Layer/Levels.

2. Следует переместить ползунок черного цвета к той части гистограммы, где начинается информация о количестве черного цвета.

3. Ползунок белого цвета аналогичным образом двигаем ближе к ползунку средних тонов.

Расстояние, на которое необходимо передвинуть ползунки, зависит от исходного изображения и результата, который вы хотите получить (screen 1, 2, 3).

Детализация. Если некоторые части изображения лишены деталей по причине большого количества светлого тона, можно исправить это следующим образом.

Дублируем слой с фотографией, режим наложения слоя меняем на Multiply (Умножение). Если затемнение становится очень заметным, то устанавливаем прозрачность для слоя, например 60-40%, всё зависит от конкретного случая.

Можно продублировать слой с режимом наложения Multiply, если это необходимо. Только прозрачность следующего слоя рекомендуется увеличивать (screen 4).

Бывают случаи, когда одна часть снимка по тону заметно отличается от другой, в этом случае следует выравнивать тона в каждой части изображения отдельно.

Шаг 3 – выравнивание тона и удаление шумов

Если в изображении по каким-либо причинам присутствует шум (то есть заметны неровности тона, пикселизация), нужно постараться его убрать.

Заходим в Filter/Noise/Despeckle, смотрим результат. Это самый простой и быстрый способ выравнивания тона, запомните его, он вам ещё очень пригодится в будущем.

Screen 6

Screen 7

Screen 8

Screen 9

Для изображения с низким разрешением этот способ не всегда подойдет, поскольку может быть заметен эффект размытия.

В цветных изображениях шум можно убрать другим способом, работая с каналами. Изображение должно быть в формате RGB

1. Переключитесь в палитру Channels(Каналы).

2. Выберите любой канал. На первый взгляд, изображение стало черно-белым, но на самом деле здесь отображается количество цвета и его распределение. Если в канале заметен шум, значит, распределение цвета негативно сказывается на качестве фотографии. Шум следует убрать с помощью фильтра Blur(Размытие). Просмотрите все каналы, шумы будут во всех каналах разные.

Не следует злоупотреблять с размытием в каналах, изображение может получиться немного смазанным, периодически переключайтесь в канал RGB, чтобы следить за результатами преобразования (screen 5).

Ещё один способ удаления шума, использование фильтра Smart Blur.

После корректировок тона и контраста можно приступать к деталям. Скорее всего, на фотографии видны неровности бумаги, сгибы или небольшие разрывы, возможно, даже пятна. Все это мы постараемся убрать.

Шаг 4 – ретуширование, работа с деталями

Начнем с того, что посмотрим внимательно на фон и края, есть ли следы от сгибов бумаги или оторванные уголки. Чтобы заполнить фоном участки с оторванными краями, следует выделить кусочек фона максимально близкий по тону, скопировать его на новый слой и передвинуть в нужное место.

Границы слоя можно растушевать ластиком с мягкими краями.

Очень эффективна работа инструментом Patch Tool(Заплатка). Этот инструмент использует пиксели соседней области для восстановления и незаменим в работе с небольшими участками изображения.

Работа с инструментом Patch Tool(Заплатка)

Выделите с помощью Patch Tool участок изображения, который следует плавно вписать в фон, не меняя инструмент, передвиньте выделенный участок в ту часть изображения, с помощью которой следует восстановить выделенную область.

Используйте средство Free Transform (Свободная трансформация) для изменения формы, масштаба и поворота «заплатки», если это необходимо.

Для быстрого доступа к этому инструменту, не снимая выделения с области, нажмите CTRL + T (screen 6, 7).

Инструмент Healing Brush (Лечащая кисть) очень полезен при работе со старыми фотографиями, оптимален для удаления пыли, мелких пятен, работы с портретом.

Похожим образом, как и инструмент Patch Tool, он использует пиксели соседней области, но ещё и сохраняет фактуру, цвет и яркость.

Работа с инструментом Healing Brush

Следует выбрать источник с помощью клавиши Alt, затем обработать участки изображения с дефектами.

Этот инструмент растушевывает края на 10-12 пикселей, лучше работать мелкими мазками кистью небольшого диаметра с жесткими краями, а в качестве источника использовать участки изображения максимально близкие к корректируемым местам (screen 8, 9).

В некоторых случаях можно добавлять фрагменты из других фотографий, например, если сильно поврежден край фотографии, выходом из ситуации может послужить большая корзина цветов на полу или небольшой столик. Слишком сильно поврежденный однотонный фон можно нарисовать самим, используя цвет и тон старого фона, а не тратить кучу времени на восстановление.

Каждая фотография уникальна и имеет свои особенности, поэтому не существует какого-то одного универсального решения. Описанные выше способы это малая часть той работы, которая выполняется при восстановлении снимков. Восстановление фотографий – это творческий процесс. Вы должны решить для себя, какого результата вы хотите достичь, а средства и методы выбирать исходя из предполагаемого конечного результата.

С цветными изображениями, как правило, работать сложнее, чем с черно-белыми, поэтому рекомендую вначале поработать с черно-белым фото, а потом переходить к цветному.

Бывают очень сильно испорченные и неподдающиеся восстановлению (на первый взгляд) снимки, распечатанные на фактурной бумаге, например. Чтобы работать с такими изображениями, существуют более сложные приемы и некоторые хитрости. О них мы поговорим в следующей статье.

Марина ЛАЗАРЕВА.
mary_82@list.ru.

Исправление перспективы на фотографиях

Бывает, что на фотографиях очень заметны перспективные искажения. Такие искажения могут являться частью замысла фотографа, чтобы подчеркнуть пространство. Но в некоторых случаях это является недоработкой и возникает необходимость эти искажения убрать. Средствами графического редактора Adobe Photoshop сделать это довольно просто с помощью инструментов группы Transform (Трансформация).

На этой фотографии искажения обусловлены свойствами объектива и точкой съемки, попробуем эти искажения убрать (фото 1).

Выделяем слой с фотографией, нажимаем CTRL+T. Теперь щелкаем правой кнопкой мыши, появляется выпадающее меню с инструментами группы Transform.

Или выбираем Edit/Transform и тем самым вызываем то же выпадающее меню.

Scale (Масштабирование) – масштабирование изображения пропорционально и непропорционально.

Rotate (Поворот) – вращение изображения.

Skew (Наклон) - наклон изображения влево-вправо, вверх-вниз

Distort (Деформация) – трансформация изображения с помощью маркеров относительно любой точки.

Perspective (Перспектива) – перспективная трансформация с помощью углового маркера.

Warp (Искажение) – трансформация с помощью дополнительных маркеров, которые позволяют делать закругление. Инструмент присутствует в версии Adobe Photoshop CS и выше.

Средство Free Transform (Свободная трансформация) позволяет вращать, масштабировать, наклонять элементы в произвольном порядке.

Фото 1

Фото 2

Исправить перспективу можно несколькими из этих средств, удобнее всего использовать Distort, Perspective и Warp. Инструмент следует выбирать исходя из поставленной задачи.

Используйте направляющие, они помогут точнее позиционировать маркеры для наилучшего результата. В данном случае следовало верхний левый угол передвинуть влево, а левый нижний - немного вправо.

Если результат трансформации вас устраивает, нажмите Enter, чтобы применить эти действия к изображению.

Остается только кадрировать изображение, потому как после трансформации сбоку появилось пустое пространство. В результате получаем снимок без искажений и более устойчивый композиционно (фото 2).

Марина ЛАЗАРЕВА.
mary_82@list.ru.

Обработка фотографий – очень просто!

Профессиональные программы для обработки изображений предоставляют своим пользователям широкие возможности. Настолько широкие, что подчас можно запутаться: какой инструмент для чего предназначен и как им пользоваться. Целую серию очень простых, доступных даже новичку программ для обработки фотографий предлагает торговая марка Two Pilots (Два Пилота). Здесь уже не запутаешься, ведь каждая программа имеет узкую направленность и к тому же снабжена не просто инструкциями, а рядом демонстрационных примеров.

Согласитесь, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. В программах от Two Pilots вам не просто расскажут, а в деталях, шаг за шагом, покажут, что и как можно сделать. Окно с примерами выводится сразу при запуске программы. Если же вы его закрыли, любой пример можно отыскать в меню «Демонстрация». К одному и тому же примеру можно возвращаться неоднократно, останавливать в непонятном месте и снова просматривать инструкции.

Случается, сохраненная фотография имеет неестественный оттенок – зеленоватый, красноватый, фиолетовый или просто слишком тусклая. Заставить ее краски заиграть по-новому поможет программа Color Pilot. Нужно выделить фрагмент фотографии, цвет которой вас не устраивает, и выбрать из палитры внизу нужный цвет. Если подходящего цвета в палитре нет, можете добавить его самостоятельно, выделив участок такого цвета на какой-нибудь из своих фотографий. Только имейте в виду, в этой программе любое воздействие на любой участок в конечном итоге отражается на фотографии в целом. С одной стороны, это удобно, нет необходимости возиться с каждой деталью в отдельности. С другой стороны, если вы попытаетесь сделать серое небо голубым, будьте готовы к тому, что голубыми станут и дома, и земля.

А вот в программе Make Up Pilot можно изменить цвет глаз, губной помады, словом, как и обещает название, сделать макияж. Эта программа поможет скрыть дефекты кожи: морщины, пигментные пятна, синяки под глазами с помощью инструмента Удаление дефектов. Для устранения прыщиков, мелких пятнышек и родинок нужно поймать проблемный участок в кружочек и просто щелкнуть по нему. А для разглаживания морщин лучше протянуть по ним мышкой, удерживая нажатой левую кнопку. Еще можно найти участок гладкой, чистой, беспроблемной кожи, щелкнуть на нем правой кнопкой мыши и сохранить таким образом этот цвет, а затем отретушировать с его помощью проблемные места, щелкая по ним левой кнопкой. Еще проще работать в программе для коррекции портретов Beauty Pilot. Один щелчок удаляет прыщики и пятнышки, а прогулявшись по лицу мышкой с нажатой левой кнопкой, можно разгладить и очистить кожу. Программа Red Eye Pilot предназначена исключительно для устранения эффекта красных глаз.

Бывает, как ни выбирай ракурс съемки, в кадр назойливо лезет какой-нибудь столб или провод. Избавиться от досадной помехи в реальной жизни вам едва ли удастся, а вот на фотографии, обработанной с помощью программы Wire Pilot, неуместные детали исчезнут без следа. Достаточно воспользоваться инструментом Удаление проводов и провести им по лишнему объекту. Если нужно убрать что-то лишнее на неоднородном, пестром фоне, то лучше воспользоваться инструментом Латание. Сначала выберите участок, на котором вас что-то не устраивает, и щелкните по нему. Потом перетащите инструмент на участок, где такая же расцветка, но нет ничего лишнего, и снова щелкните. Первый участок преобразится по образу и подобию второго.

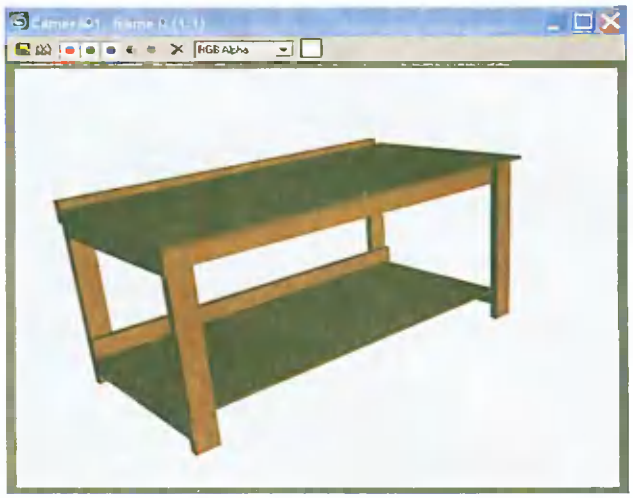
С помощью программы Retouch Pilot можно реставрировать старые фотографии. Естественно, фотографию для начала нужно отсканировать и сохранить в электронном виде. В этой программе применяются те же приемы и инструменты, что в предыдущих, и с их помощью можно удалить царапины, закрасить оборванный уголок цветом основного фона, освежить краски.

Изучить примеры и попрактиковаться в коррекции изображений из собственной коллекции можно, скачав пробную версию той или иной программы. Но, в полной мере насладившись процессом обучения и тренировки, вы, увы, не сможете воспользоваться результатами своей деятельности. Видимо, производители программы хорошо понимают, что, если нашим людям предоставить возможность хоть некоторое время попользоваться чем-то на халяву, они будут изыскивать средства, чтоб эта халява длилась вечно. Поэтому пробная версия не позволяет сохранять или распечатывать результаты своей работы, это возможно только в полной версии, за которую нужно платить. Стоимость полной версии одной программы – от 300 до 500 рублей, пакет из 5 программ обойдется дешевле (1150 рублей).

Ольга ГАСУК.
Студия копирайта www.wordcore.ru.

Моделируйте!

Многие люди при первом запуске 3DS Max просто, я бы сказал, пугаются. Какие-то странные кнопочки, множество всяких вкладок, панелей, пиктограмм разных команд, режимов, опций (их несколько тысяч), непривычное оформление. Но впадать в панику и закрывать поскорее эту программу не стоит, ведь можно легко во всем разобраться.



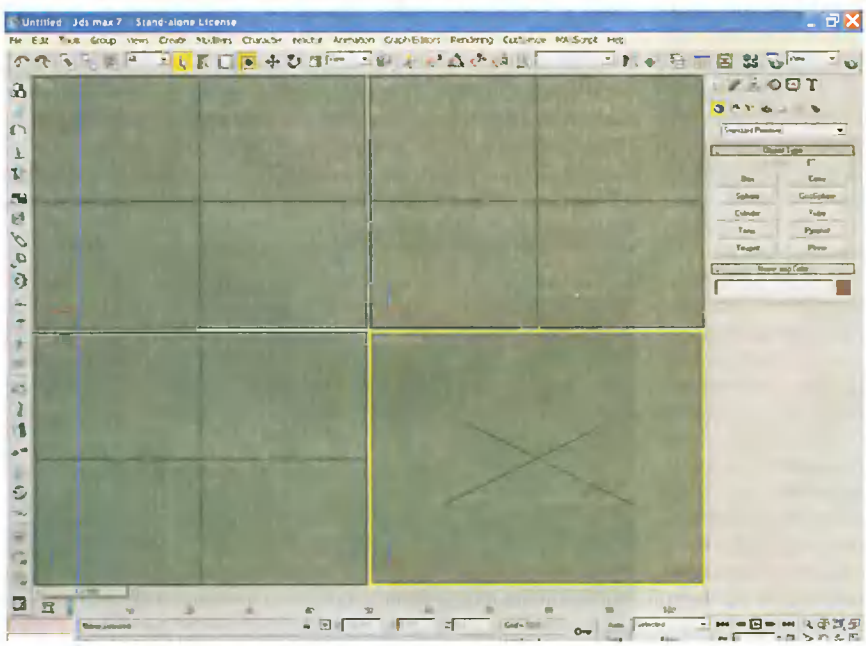
Screen 2

В 3DS Max всего несколько областей интерфейса: view port (окна проекций), menu bar (панель меню), main toolbar (основная панель инструментов), command panel (командная панель), status line (строка состояния). Всё одновременно сложно и предельно просто, чтобы новичку хоть немного разобраться в этой программе, достаточно некоторых базовых знаний английского языка.

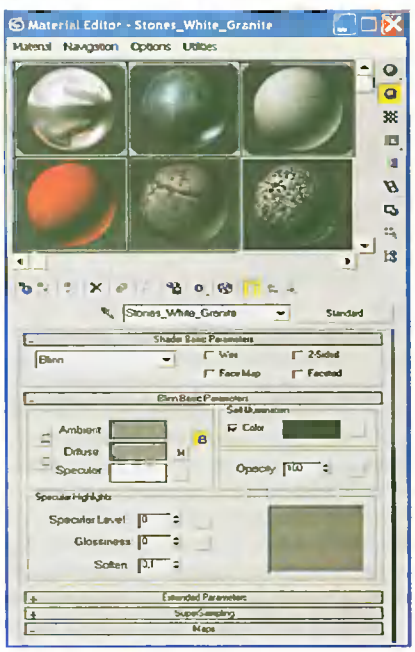
Для того чтобы ознакомить вас с процессом создания вашего первого 3d-объекта в 3DS Max, условно разобьем этот процесс на несколько этапов.

Первый этап - моделирование. Все модели в 3DS Max являются сеточными, то есть состоящими из большого числа связанных друг с другом многоугольников, которые называются полигонами. Все методы сеточного моделирования основаны на операциях, связанных с различными изменениями, модификациями полигонов. Хочу сказать, что легче что-то моделировать по какой-то нарисованной схеме. В качестве схемы можно использовать фотографию, рисунок и т.д. Это очень важно при создании проектов, но при обычной работе этого можно и не делать.

Очень часто многие новички считают, что моделирование является основным этапом создания объекта, но это не так, зачастую качество объекта зависит от высококачественных текстур, их правильного наложения, правильного освещения объекта, точки съемки и т.д. Для того чтобы менять форму объекта и не влиять на его подобъекты, необходимы модификаторы. При моделировании с помощью модификаторов можно изменять объект в целом или его составляющие, правда, если объект состоит из большого количества полигонов, то это становится немного сложным, но зато модификаторы дают возможность быстро и легко влиять на объект. Воздействие модификаторов может быть геометрическим, изменяющим вид и свойства объекта и действие последующих модификаторов. Существует еще один более сложный метод моделирования – редактирование сеточных объектов на уровне подобъектов. Способ этот нужен для очень точного моделирования



Screen 1



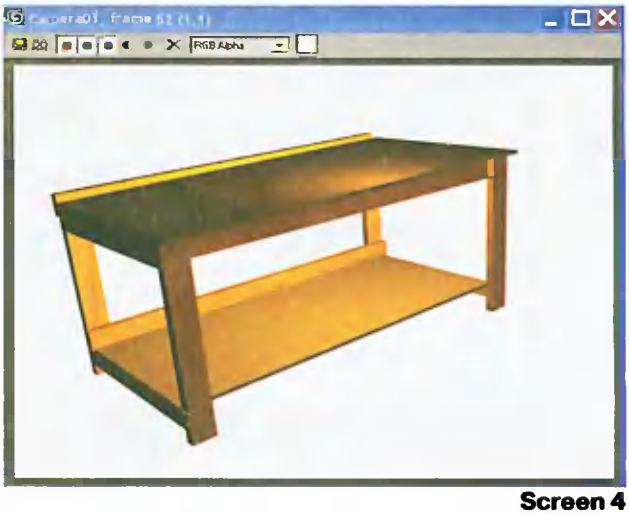
Screen 3

для реалистичности формы, к примеру, лицо человека не создашь обычными другими способами моделирования, которые делают объект примерно похожим на то, что мы хотим создать (screen 2).

После создания 3d-модели, нужно перейти к следующему этапу – текстурированию (screen 3). Если этот этап пропустить, то у нас попросту получится объект серого тусклого цвета, что очень некрасиво и скучно. Объекту обязательно нужно присвоить материал. Материалы создаются и настраиваются в редакторе материалов (material editor). Материал не обязательно можно брать из библиотеки материалов, его можно создавать лично, можно просто нарисовать, взять с фотографии и т.д. Для этого можно использовать такие программы, как Adobe Photoshop или Painter и др. Материал определяет цвет объекта, прозрачность, эффекты отражения и многие другие свойства, связанные с его поверхностью. Если не понравились текстуры библиотеки или не получилось лично их создать, то я могу посоветовать несколько сайтов, где эти материалы можно скачать: **www.newtek.com, www.animax.it, www.davigh.com.**

После создания модели и присваивания ей нужных текстур, материалов, нужно переходить к следующему этапу – созданию освещения (панель Create вкладка Lights). Именно освещение задает общее настроение сцены. Хочу сказать, что наиболее важным здесь является то, что освещение всегда должно оставаться одинаковым при различных положениях освещаемого объекта. Для освещения объекта необходимо расставить на сцене источники освещения. Создавая освещение, можно фантазировать с ним, но я советую следовать принципам освещения профессиональных фотографий или пытаться создавать такое же освещение, какое имеет такой же объект в реальном мире, если он, конечно, не придуман, иначе наша модель получится сухой и совершенно некрасивой. Не стоит думать, что на сцене должен присутствовать всего один источник освещения, их может быть несколько, как на всей сцене (этого можно достичь рассеянным освещением), так и у каждого объекта сцены, если он не один.

Наконец, мы пришли к последнему этапу – визуализации, получению двумерного изображения текущей сцены. Длительность этого процесса очень сильно зависит от геометрии объектов, видов освещения, размера выходного изображения, алгоритмов непрямого освещения, различных эффектов (отражения, преломления и др.). Но не стоит этого пугаться, ведь нам нужно получить хорошее, качественное изображение лишь в конце работы, а в её процессе я советую упрощать процесс визуализации при её предварительном просмотре, к примеру, отключать тени, уменьшать размер исходного изображения и т.д. Так как предварительным просмотром придется пользоваться очень часто, я думаю, что вы согласитесь со мной, ведь не каждому хочется ради проверки каких-то мелких деталей сцены терять в пустую время (screen 4).



Screen 4

Как видите, с помощью написанных выше советов и этапов можно создавать собственные 3d-объекты. Любой новичок вполне справится с созданием собственного небольшого проекта. Желаю удачи!

Вячеслав ЕВСЕЕВ.
Студия копирайта www.wordcore.ru.

Моя первая презентация в Power Point

В наше время люди каждый день сталкиваются с огромным количеством разнообразных новостей, сообщений. Тогда возникает необходимость донести уже известную вам информацию и сделать это доступно и понятно для других. Иными словами, вы должны создать хорошую презентацию, которая отобразит все, что вы хотели донести окружающим.

На сегодня одна из наиболее распространенных, удобных, многофункциональных, и в то же время простых программ для создания яркой презентации является Power Point. Благодаря ей обычная числовая или текстовая информация превращается в последовательно продуманные слайды и диаграммы, которые не стыдно показать даже требовательной аудитории. Power Point до сих пор сохраняет лидирующие позиции, давая пользователям обширные возможности как в применении уже готовых решений, так и давая развиться вашему потенциалу.

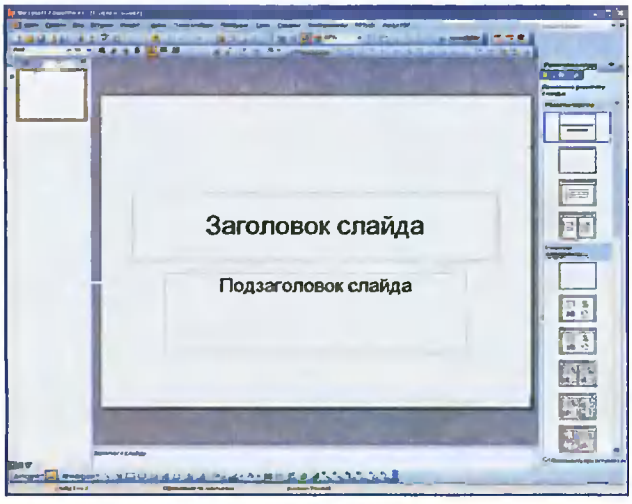
Человек так устроен, что лучше всего он воспринимает и сохраняет в памяти зрительные образы. Дополнительные специальные эффекты, которые содержатся в Power Point, такие, как текст, диаграмма, звуковое сопровождение, анимация, произведут нужное позитивное впечатление на окружающих.

Мультимедиа–презентация – это один из наиболее распространенных, уникальных и современных способов донесения информации. Она может включать в себя рисунки, фотографии, видеофрагменты, текстовые материалы, диаграммы, таблицы, звуковое оформление.

Функциональность Power Point–презентаций состоит в следующем:

* размещение различных текстовых документов;
* неограниченная интерактивность;

УРОКИ МАСТЕРСТВА

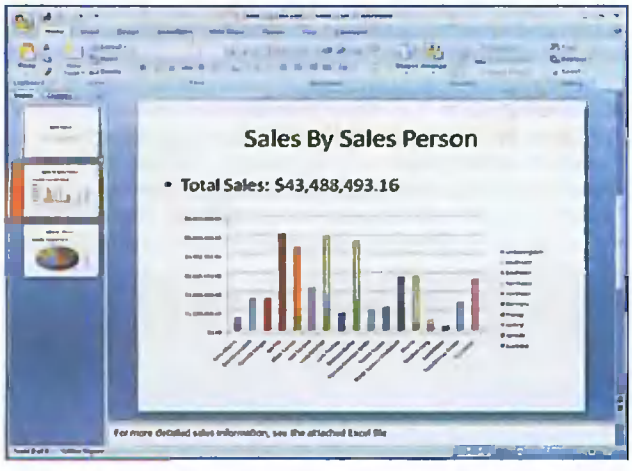


* использование дикторского текста, звуковых эффектов;

* размещение фотографий самых разных форматов.

Преимуществом Power Point презентаций является то, что редактировать ее может человек, который обладает невысоким уровнем подготовки в компьютерных технологиях.

Для организации создание презентаций с помощью программы Power Point является наиболее правильным и оптимальным решением.



Отличительной чертой презентации от других способов предоставления информации является их своеобразная густота содержания в комбинации с простотой восприятия. Совокупность этого в конечном результате дает возможность максимально удобно и эффективно презентовать нужную вам информацию для других людей так, чтобы привлечь их внимание или хотя бы заинтересовать.

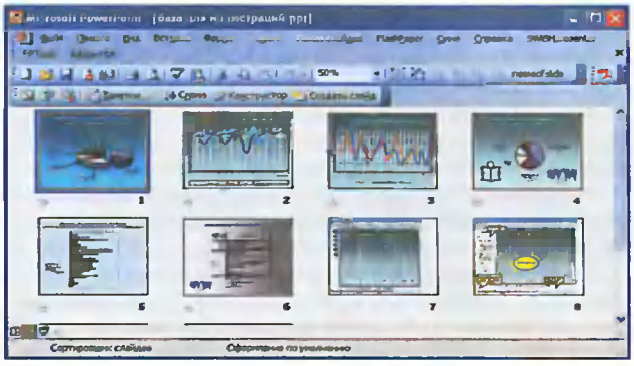
Существуют разные формы презентаций: по телевидению или радио, во время чтения лекции, на выставочной доске.

Вся презентация состоит из определенных последовательных слайдов, которые связаны одной тематикой. Одна презентация может состоять из неограниченного количества слайдов. Слайд – логически объединенная структура, которая несет какую-либо информацию, а также содержит всевозможные объекты, которые отображаются на экране монитора как единое целое.

Любая презентация начинается с создания слайда. Создавая новый слайд, мы имеем возможность начать работу заново, с чистого лица, используя свое собственное представление, а не типичные макеты, которые предоставляет Power Point.

Если вы хотите сделать яркую презентацию, то вы обязательно должны использовать слайды с диаграммами, так как графическое предоставление каких-либо цифр является более убедительным. Удачно подобранная диаграмма может продемонстрировать и дать наглядную характеристику какой-либо статистике, процессу или явлению. С помощью Power Point без особого труда сможете создать организационные диаграммы или блок-схемы прямо на слайде с использованием разнообразных цветов.

Также необходимо помнить, что с помощью звукового решения вы сможете сделать вашу презентацию более яркой и запоминающийся. Power Point – это целый мультимедийный комплекс. С его помощью вы сможете загрузить песню с компакт-диска или звуковую дорожку из фильма.



Большее внимание стоит обратить на оформление презентации и в частности слайдов. Добавлять вручную одинаковые сведения на разные слайды неэффективно и утомительно. Кое-какие параметры, допустим, цвет заголовков слайдов, достаточно установить лишь один раз с помощью мастера заголовков. Если надо поменять макет презентации или создать свой индивидуальный макет с фирменным знаком, фоновым рисунком или логотипом – можно настроить шаблон, который в дальнейшей разработке презентации будет использоваться снова и снова.

Благодаря режиму сортировщика слайдов мы можем соблюдать всю последовательность слайдов и при желании менять их местами. В этом режиме у нас есть следующие возможности:

* добавление итогового слайда;

* копирование слайдов, в том числе из других презентаций;

* сортировка слайдов в презентации;

* видоизменение общего вида презентации;

* определение эффектов перехода от одного слайда к другому;

* хронометраж слайдов при просмотре конечного результата.

Во время того, как мы создаем свою презентацию, можно воспользоваться рядом приемов, которые способствуют более эффективной ее разработке. К этим приемам можно отнести выбор общей цветовой схемы, в которой будет сделана вся презентация, задание совместного шаблона для презентации. Подход к созданию презентации у каждого человека разный и по-своему индивидуальный, не обязательно следовать шаблонам, которые предлагает программа. Например, можно поменять цвет фона, размер и тип шрифта.

Конечным шагом создания презентации является задание параметров времени просмотра. Благодаря панели «Настройка демонстрации» можно определить:

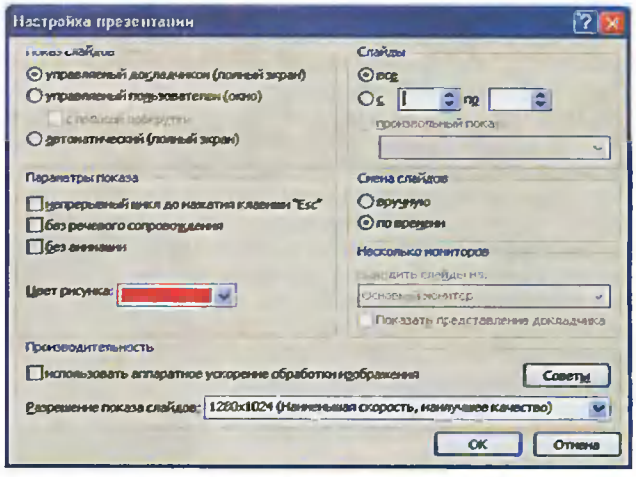
* с каким качеством будут показываться слайды;
* будет ли презентация сопровождаться какими-то звуковыми эффектами или сопровождениями;
* будет ли презентация проходить в автономном режиме или с помощью человека;
* какие слайды будут демонстрироваться;
* будет ли происходить движение слайдов по уже установленному вами времени или по нажатию мышки.

Также программой Power Point предусмотрено три ключевых режима просмотра слайдов:

* автоматический режим;
* режим управления докладчиком;
* режим управления пользователем.

Сделанная презентация сохраняется в виде файла. Есть разные способы сохранения презентации, все зависит от цели ее сохранения. Одни из наиболее распространенных вариантов:

* сохранение как шаблона, для того чтобы в дальнейшем можно было разрабатывать другие презентации;
* сохранение с возможностью дальнейшего развития и видоизменения;
* сохранение презентация для дальнейшего ее показа в интернете;
* сохранение слайдов в виде некоторых графических файлов;
* сохранение для показа.



Power Point дает докладчику или пользователю довольно богатые возможности для создания и управления презентацией.

В первую очередь можно воспользоваться контекстным меню, к нему можно добавить возможности, предусмотренные создателем презентации, что в совокупности дает человеку возможность продемонстрировать свои возможности, раскрыть свой творческий потенциал.

Дмитрий РЕШЕТОВ.
Студия копирайта www.wordcore.ru.

Создание простейшей анимации во Flash

Ресурсы интернета предлагают нашему вниманию разнообразные яркие и красочные анимации, начиная от виртуальных поздравительных открыток и заканчивая всевозможными рекламными баннерами. Ошеломительный эффект от представленных картинок заставляет восхищаться талантом создателей.

На самом деле, чтобы создать простую анимацию во Flash, не нужно прикладывать много усилий, и это вполне доступно каждому желающему.

Далеко не секрет, что во Flash применяются два типа анимации: первый – это движение, или Motion, а второй – морфинг, или Shape. Исследуем каждую разновидность по отдельности.

Итак, движение (Motion). Чтобы создать движение, следует знать, что выбранный объект не может быть элементарной графикой. Любой элемент рисунка перед тем, как начать передвигать, должен быть преобразован в символ (Symbol), который сможет свободно перемещаться с места на место по листу.

На рабочем листе изобразите где-нибудь в верхнем правом углу, допустим, прямоугольник. Для этого на панели можно выбрать Rectangle Tool.

Следующим этапом необходимо выделить созданный прямоугольник, для выполнения этой цели можно применить инструмент Arrow Tool, в виде чёрной стрелки, в группе Tool.

Здесь хотелось бы заострить внимание на правильности выделения объекта. Очень часто происходят такие случаи, что в область выделения попадает не весь объект, а только его части, поэтому рекомендуется выделять полностью выбранный объект. На выделенном объекте (он приобретет клеточный окрас) щелкните правым щелчком и в выпавшем контекстном меню следует выбрать Convert to symbol. Существует альтернативный способ, также можно воспользоваться верхним меню, где через Insert найдете Convert to symbol. После правильно совершенной процедуры должно выпасть окошко. В этом окне вы будете создавать «паспортные данные» вашему новорожденному символу или, точнее сказать, дадите имя, или Name, укажите его тип (здесь выбирайте Graphic), по умолчанию оставьте только точку регистрации. Теперь подтверждаем наши действия через нажатие «Ок», и свеженький прямоугольник готов к дальнейшим манипуляциям с ним.

УРОКИ МАСТЕРСТВА

Если вы уже заметили, то выше листа, с которым вы работаете, имеется временная линия, или, как ее еще называют, Timeline. Этот инструмент предназначен для того, чтобы создавать анимации.

Допустим, что для нашей анимации нам достаточно будет 5 кадров, тогда, щелкнув на нем правой кнопкой мыши, в вывалившемся окне выбираем Insert Keyframe или через меню Insert, а потом команду Keyframe. Проделав это, возвращаемся назад к первому кадру. Через правый щелчок необходимо найти команду Properties, там же, в Tween, выбрать из списка Motion. Так мы указали вид анимации – Движение. Теперь обратите внимание на временную линию, она несколько изменилась, от первого до пятнадцатого кадра появилась стрелка. Задание на движение принято, осталось указать, куда будет двигаться наш объект. Выделите пятый кадр и переместите объект туда, где бы вы его хотели увидеть, к примеру, в правый угол. Щелкните в любом пустом месте рабочей области и завершите процедуру нажатием кнопки Enter. О, чудо. Ваш прямоугольник ожил. Это вы просмотрели процесс движения на рабочем листе. Можно увидеть передвижения объекта и как клип, для этого нажимайте Ctrl+Enter.

Это был один из методов создания анимации. Есть более легкий способ.

По новой создадим объект, уже понравившийся нам, прямоугольник, теперь мы его не будем изменять, а просто выделим первый кадр анимации на линии времени, а затем, или через меню в верхней строке Insert, выбираем Create Motion Tween, или через правый щелчок находим эту команду. Происходят некоторые манипуляции с преобразованием объекта без вашего участия. Но не расстраивайтесь, программе потребуется ваша помощь для уточнения количества кадров и места, куда необходимо переместить объект, по тому же пути, как делалось это раньше.

Выделите первый кадр созданной ранее анимации, после этого через правый щелчок ищем свойства или Properties, расположение которого возле параметра Tween, в открывающемся перечне имеется Ease, где указываете показатель для ускорения, к примеру, -50, или параметр для замедления движения объекта, равный 50. Далее в списке команд имеется Rotate, где нужно поставить задачу CW, чтобы движение объекта проходило по часовой стрелке, или же укажите CCW, чтобы перемещение осуществлялось против часовой стрелки.

Для того чтобы движение объекта стало более разнообразным и вы могли создать перемещение анимации по придуманной только вами траектории, нужно немного. Нажимаем на правый щелчок в области Timeline в том слое, где уже расположен ваш прямоугольник, здесь необходимо будет выбрать команду Add Motion Guide, ее вы сможете найти также в меню Insert. Эта процедура необходима для того, чтобы создать новый слой под названием «Guide: Имя слоя». В первом кадре последнего слоя с помощью инструмента карандаша Pencil Tool, который с легкостью находится в параметрах Tool, обрисовываем желаемую траекторию движения объекта. Вы можете изобразить все, что хотите, разные кульбиты, которые будет осуществлять ваш прямоугольник.

Простейший способ движения анимации определен. Теперь необходимо изучить противоположную процедуру Морфинг или Shape.

Морфинг отличается от предыдущего типа анимации тем, что функционирует исключительно с графическими объектами, а не с символами.

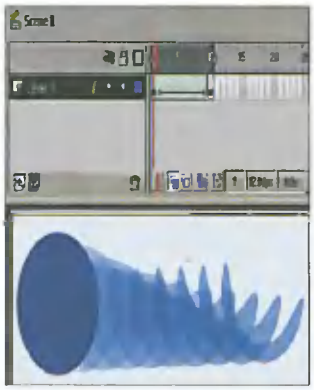
Для начала, чтобы преобразовать объект, вы должны задать в первом кадре клипа его первоначальную форму, а в последнем указать его перевоплощение.

Создаем чистый лист. В первый кадр помещаем объект, например, прямоугольник. Обращаемся к панели Tool и выбираем параметр Rectangle Tool. Теперь подбираем нужное количество кадров, допустим, тридцать. Тогда нажимаем на 30-й кадр и вставляем через правый щелчок по нему и через команду Insert Blank Keyframe пустой кадр. В этом кадре рисуем фигуру, в которую хотелось бы превратить наш прямоугольник, это может быть овал или Oval Tool. Необходимые показатели преобразования объекта внесены. Теперь нужно задать тип анимации. Для этого зайдем в окно Properties, где в появившемся меню Tween установим Shape. Подтверждаем нашу сделку, как вы уже знаете, через Enter. Если все процедуры были проведены верно, вы отметите плавное перевоплощение нашего прямоугольника в овал.

В морфинге бывает такое, что не во всех случаях преобразование проходит так, как хотелось бы. Чтобы сделать этот процесс более удобным, имеются специальные маркеры трансформации, которые призваны обеспечивать контроль над этим типом анимации и ориентировать модификации объекта в нужное направление.

Теперь можно просмотреть, что у вас вышло. Здесь можно поэкспериментировать и найти свое цветовое решение, подобрать разные тона объектов, а также отметить легкость преобразования оттенков фигур при помощи маркера. Вы можете добавлять несколько таких контролирующих маркеров трансформации.

В морфинге можно точно так же, как и в предыдущем типе анимации, устанавливать параметры ускорения движения объекта. Воспользуемся уже знакомой нам командой Properties, потом опять-таки Ease. Существует еще один показатель, который позволяет преобразовывать форму объекта в кадрах, расположенных между ключевыми, и придавать более или менее угловатый вид. Это параметр Blend. Но его применяют уже в сложных композициях, требующих узких знаний. Хочется только отметить команду Distributive, которая призвана сглаживать промежуточные формы объектов, и параметр Angular, который придает еще больше угловатости фигурам, изначально состоящим из линий и углов.

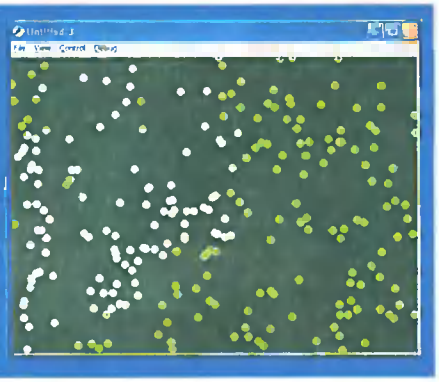


Итак, у вас получилось вдохнуть жизнь в, казалось бы, совершенно неодушевленный объект. Теперь вы знаете простейшие способы анимации, осталось только закрепить имеющиеся сведения и вперед, к созданию высококачественных творений.

Виктория БИРЮКОВА.
Студия копирайта www.wordcore.ru.

Эффект на Flash - борьба с микробами

Смысл этого творения состоит в том, что вначале создаётся несколько MovieClip'ов (в виде кругов) и один круг начинает двигаться. Если он прикоснётся в другому кругу, то другой круг тоже начнёт двигаться. Я использовал Flash Professional 8.



Выберите пункт Insert->New Symbol, откроется окно Create New Symbol, в поле Name введите circle, переключатель Type поставьте в положение Movie clip, поставьте галочку Export for ActionScript (при этом в поле Identifier появится текст circle) (screen 1).

Нарисуйте круг (screen 2). После того как вы нарисовали круг, перейдите к первой сцене, для этого кликните по кнопке Scene 1.

Выделите первый кадр временной шкалы, для этого подведите курсор мыши на белый прямоугольник (это и есть кадр), после этого кликните на нём один раз левой кнопкой мыши.

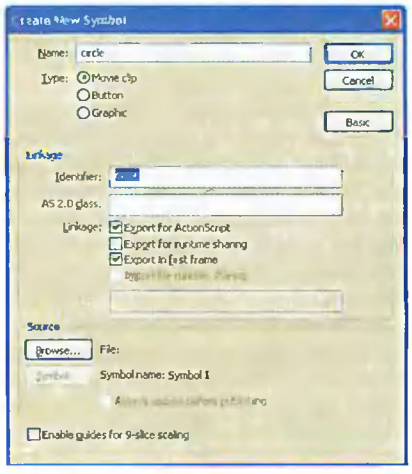
Кадр должен поменять свой цвет на чёрный.

Откройте окно Window->Actions и введите такой код:

```
//НАЧАЛО КОДА
//mail to: vovansuper@list.ru
//Site: http://www.super-titan.narod.ru/
/*q - это количество кругов*/
var q:Number = random(150)+5;
/*list_array - массив для хранения кругов*/
var list_array:Array = Array();
for (i=0; i<=q; i++) {
        /*добавляем круги на сцену и в массив*/
        list_array.push(attachMovie(«circle», «circle_mc»+i, i, {_x:random(Stage.width), _y:random(Stage.height)}));
}
/*вызов функции init*/
init(eval(«circle_mc»+q));
function init(mc:MovieClip) {
        /*функция init нужна для того, чтобы инициализировать переменные, то есть присвоить им начальные значения*/
baseSpeed = 2;
if (random(2)) {
        mc.velX = baseSpeed;
        } else {
        mc.velX = -baseSpeed;
        }
        mc.velY = Math.random()*20-10;
        mc.onEnterFrame = ball_move;
        /*у двигающегося MovieClip'а изменим цвет, для того чтобы его сразу стало видно*/
        var my_color:Color = new Color(mc);
        my_color.setRGB(0xFFF1D5);
}
function ball_move() {
        /*функция ball_move нужна для того, чтобы заставить круги двигаться*/
        if (list_array.length) {
        for (i=0; i<list_array.length; i++) {
        if (this != list_array[i] and this.hitTest(list_array[i])) {
        /*если круг столкнулся с другим кругом, то другой круг тоже начнёт двигаться*/
        init(list_array[i]);
        list_array.splice(i, 1);
        }
}
        } else {
        /*изменяем прозрачность*/
        this._alpha -= random(5);
        if (this._alpha<=0) {
        this._alpha = 100;
        }
}
        this._x += this.velX;
        this._y += this.velY;
        if (this._x<0) {
        this.velX = -this.velX;
        }
        if (this._x>Stage.width) {
        this.velX = -this.velX;
        }
        if (this._y<0) {
        this.velY = -this.velY;
        }
if (this._y>Stage.height) {
        this.velY = -this.velY;
        }
}
//КОНЕЦ КОДА
```

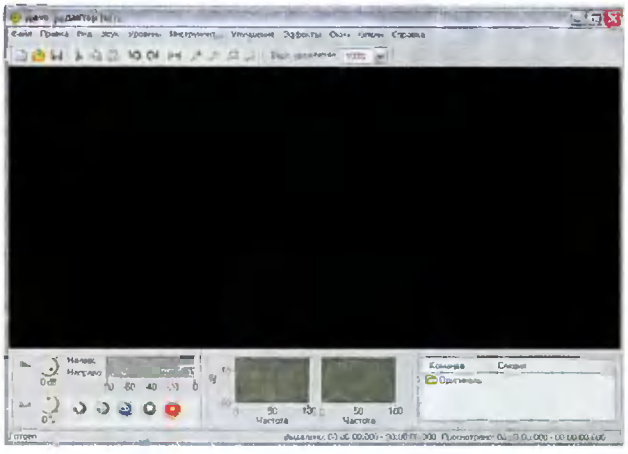
Нажмите Control->Test Movie или Ctrl+Enter, и вы увидите результат.

Владимир ЧЕБОТАРЕВСКИЙ.
http://www.super-titan.narod.ru.
vovansuper@list.ru.

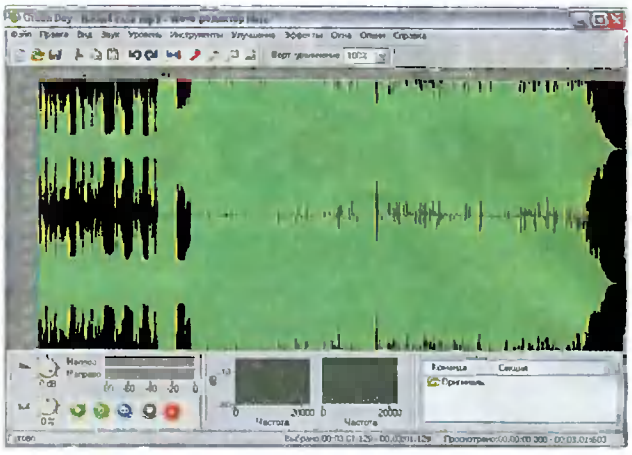


screen 1

screen 2



screen 1



screen 2

Работа со звуком - легко и просто

С появлением мобильных телефонов роль программ, перегоняющих компьютерные форматы в форматы, поддерживаемые телефонами, заметно возросла. Сейчас есть множество программ, которые помогут не только перевести аудиофайл из одного формата в другой, но и изменить характеристики записи. Например, изменить звучание, отрегулировать громкость, изменить стереоориентацию и многое другое. В этой статье будет рассказано о том, как пользоваться аудиоконвертерами и про их основные функции. Будет рассмотрен наиболее популярный на сегодняшний день аудиоконвертер Nero Wave Editor.

Основными заслугами Nero Wave Editor является его простота в использовании. Для пользователя, которому необходимо нарезать какой-то аудиофайл или просто перевести его в другой формат, это будет самая подходящая программа.

Начнем по порядку. Nero Wave Editor - программа, которая входит в комплект всеми любимого Nero Burning Rom. Это, как известно, программа для записи информации на диски. Таким образом, установив Nero Burning Rom, мы получаем целую коллекцию программ, среди которых и наш Nero Wave Editor.

Знакомство с Nero Wave Editor

Запускаем программу. Перед нами появляется следующее окно: screen 1.

Сверху панель меню. С помощью нее вы можете открыть, сохранить, наложить эффекты, сделать запись на диктофон и многое другое.

Далее идет панель быстрого редактирования. С помощью этой панели вы можете сделать стандартные функции: создать, открыть, сохранить, вырезать, скопировать, вставить и другие. При наведении на каждую кнопочку высвечивается ее функция.

Еще ниже музыкальный планшет, где будет в дальнейшем располагаться музыкальная дорожка.

Еще ниже панель воспроизведения трека. С помощью этой панели вы можете изменить громкость, стереоориентацию, воспроизвести трек с указанной метки, остановить и другое. Чуть левее частотные графики.

Совет: перед тем как приступить к работе с аудиозаписью, ознакомьтесь с окном программы. Пробегитесь по меню, посмотрите основные команды и функции. Это поможет сразу сориентироваться, когда вы будете работать непосредственно с аудиозаписью, и застрахует вас от нежелательных ошибок.

Конвертируем трек

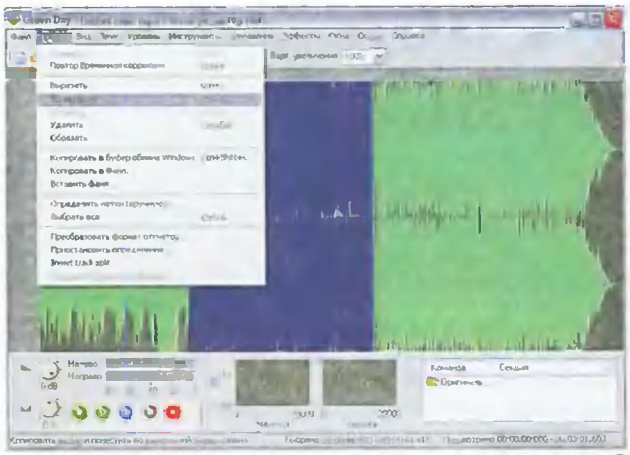
Основная цель этой программы - перевести музыкальный файл из одного формата в другой. Это сделать очень просто. Открываем программу Nero Wave Editor. Далее «файл» -> «открыть» и находим нужный вам трек. Теперь на музыкальном планшете появится частотная дорожка вашего трека (screen 2).

Теперь нажимаем «файл» -> «сохранить». Выбираем нужный формат из списка (снизу будет предложено выбрать тип файла). Программа имеет возможность работать с такими форматами, как mp3, mp4, wma, ogg, wav, aif, vqr. Итак, выбираем формат и нажимаем кнопку «сохранить». Теперь файл сохранен с выбранным вами расширением.

Совет: если формат аудиозаписи не имеет для вас особого значения, то сохраняйте его в mp3-формате, так как это наиболее распространенный тип аудиофайлов и читается практически любой программой.

Вырезаем кусок из аудиофайла

У многих телефонов очень маленькая память. Поэтому часто приходится заливать не всю песню целиком, а только ее часть. В этом нам опять поможет Nero Wave Editor. Открываем нужный нам аудиофайл. На музыкальном планшете появ-



screen 3

screen 4

ляется частотная дорожка трека. Используя панель воспроизведения трека, которая находится в правом нижнем углу, находим нужный нам кусок записи и выделяем его с помощью курсора на музыкальном планшете: screen 3.

Теперь нажимаем «правка» -> «копировать». Создаем новый планшетный стол («файл» -> «создать») и вставляем вырезанный кусок («правка» -> «вставить»). Теперь мы можем сохранить получившуюся нарезку в необходимом нам формате.

Используя кнопки «копировать» и «вставить», можно редактировать аудиозапись, вставляя или убирая лишние куски, либо делать синтезированную запись из различных треков.

Совет: при копировании выделенной части трека вставляйте этот кусок в новое окно. Так у вас всегда будет возможность вернуться к первоначальной аудиозаписи и начать нарезку заново.

Функции изменения уровня громкости

С помощью программы Nero Wave Editor мы можем изменять уровень громкости как всего трека, так и его отдельных частей. Для этого выделяем необходимый отрезок аудиофайла, нажимаем кнопку «уровень» -> «изменение уровня». Появляется окошко изменения уровня: screen 4.

Перетаскивая ползунок, который располагается слева в окошке, можно увеличить либо уменьшить громкость. Для мгновенного прослушивания используйте кнопки воспроизведения и остановки в этом же окошке справа. После установления уровня нажмите «Да».

Кроме того, можно сделать плавное затухание или появление звука. Выделяем область на музыкальном планшете, нажимаем кнопку «уровень», выбираем либо «появление», либо «затухание» и выбираем режим (логарифмический, линейный, экспоненциальный, синусоидальный).

Совет: не поднимайте громкость трека слишком высоко. От этого теряется качество, взамен громкой мелодии вы будете слышать раздражающий треск.

Эквалайзер

Одной из основных функций Nero Wave Editor является эквалайзер. С помощью этой функции вы можете настроить уровни усиления для разных частот вашего трека. Для того чтобы воспользоваться этой функцией, нажмите на кнопку «инструменты»-> «эквалайзер». В появившемся окне с помощью ползунка настройте необходимые уровни для разных частот.

Экстраполяция диапазона

С помощью этой функции можно сгладить частоты аудиотрека. Функция будет полезна, если необходимо уменьшить размер трека без особых потерь качества. Для того чтобы воспользоваться этой функцией, нажмите на кнопку «улучшение»-> «экстраполяция диапазона». Выбрав нужные параметры с помощью спектрального ремиксера (уровень низкой частоты, уровень высокой частоты, диапазон обрезания), установите желаемое качество трека.

Шумоподавление

Данная функция необходима для того, чтобы убрать из трека лишние помехи, иными словами, подавить ненужный шум. Для того чтобы воспользоввться этой функцией, нажмите на кнопку «улучшение»-> «шумоподавление». В появившемся окне выберите уровень порога усиления и уровень редукции. Либо настройте качество трека с помощью графика исправления шумов.

Подавитель щелчков

Эта функция позволяет подавать инородные звуки, не имеющие никакого отношения к записи трека. Часто приходится сталкиваться с треками, которые в прошлом были переписаны с ленточных кассет. А как известно, ленты - довольно ненадежный материал, который легко повредить или нанести мелкие царапины, которые искажают звук. С помощью функции подавителя щелчков вы имеете возможность максимально улучшить качество, понизив звучание инородных звуков. Для того чтобы воспользоваться этой функцией, нажмите на кнопку «улучшение»-> «подавитель шумов».

Процессор стерео

Функция позволяет регулировать стереоориентацию трека. Т.е. используя эту функцию, вы можете изменять громкость звучания левой или правой колонки. Для того чтобы воспользоваться этой функцией, нажмите на кнопку «инструменты»-> «процессор стерео». В появившемся окне с помощью ползунка вы можете отрегулировать баланс вашего трека.

Владимир СУХОВ.
Студия копирайтв
www.wordcore.ru.

Пишем музыку с помощью «фруктовых петель»

Кто из нас не мечтал сочинить какую-нибудь потрясающую мелодию. Такую, чтобы все, услышав ее, ахнули и восхитились. И вроде есть желание, да нет времени разбираться с музыкальными редакторами. Да и кажутся они очень сложными. Но это не так. Одним из самых удачных по критерию удобства и простоты в освоении может считаться FruityLoops Studio. Совсем недавно вышла восьмая версия этой популярной программы - с ней мы и познакомимся.

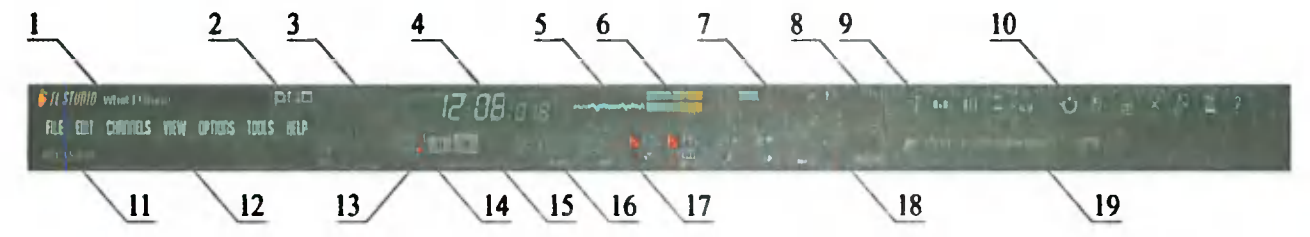
FL Studio - это полнофункциональный секвенсор для создания музыки и драм-лупов с механизмом внутреннего микширования и расширенной поддержкой внешних MIDI-устройств. Созданная композиция или петля может быть экспортирована в MIDI или mp3/wav файл. FL Studio является дорожечным секвенсором (состоящим из кусочков, называемых паттернами). Имеется большой набор уже готовых инструментов + множество эффектов в режиме реального времени. И это далеко не все, что может эта программа. Впрочем, мы не будем разбираться с этими незнакомыми терминами. Нам достаточно знать, что с помощью FL Studio можно написать полноценную мелодию и даже песню. Убедиться в этом просто: достаточно прослушать композиции, устанавливаемые по умолчанию (C:\Program Files\Image-Line\FL Studio8\Data\Projects\Cool Stuff\).

Итак, желание написать что-то свое у нас есть. Рабочий инструмент тоже (подойдет любой более-менее современный компьютер со встроенной звуковой картой). Впрочем, если в процессе работы при проигрывании композиции вы услышите треск, а индикатор CPU будет зашкаливать, зайдите в Options > Audio settings и передвигайте ползунок Buffer Length вправо до тех пор, пока искажения не исчезнут. Настройки программы, установленные по умолчанию, должны нас устроить, поэтому переходим к ознакомлению с верхней информационной панелью. Вообще, интерфейс «фруктовых петель» очень дружелюбен и интуитивен, поэтому разобраться с программой достаточно легко.

Информационная/рабочая панель (screen 1).

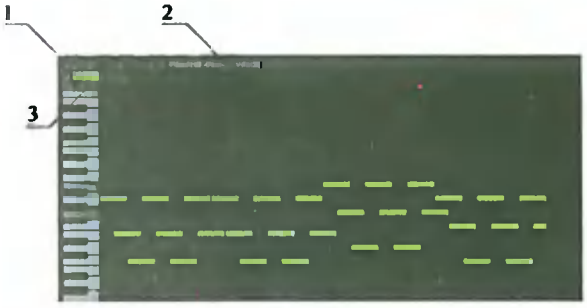
1. Поле для названия композиции.
2. Стандартные кнопки «свернуть/развернуть/закрыть».
3. Два ползунка «громкость всей композиции» и «изменение тональности всей композиции».
4. Таймер композиции, считающий шаги и удары.
5. Амплитудно-частотная характеристика в виде экрана осциллографа.
6. Индикатор громкости звукового сигнала. Красный цвет говорит о сильных перегрузках.
7. Уровень загрузки процессора (цифра показывает проценты загрузки).
8. Объем оперативной памяти, используемой программой. Ниже приводится количество одновременно воспроизводимых в данный момент нот.
9. Окна: «Playlist», «Step Sequencer», «Piano roll», «Browser», «Mixer» (это основные рабочие окна).
10. Кнопки (слева направо): «Отмена/история отмены», «Сохранить/сохранить в новой версии», «Создать звуковой файл», «Открыть аудиоредактор», «Запись звука одним нажатием», «Информация о файле/проекте», «Помощь».
11. Меню: «Файл», «Редактирование», «Каналы/генераторы», «Вид», «Опции», «Инструменты», «Помощь».
12. Поле вывода подсказок - если подвести указатель мыши к какому-либо контроллеру или ручке, здесь высветится его краткое описание.
13. Ползунок текущей позиции воспроизведения/записи композиции.
14. Переключатель режима воспроизведения «песня/паттерн»,
15. Кнопки «Play/pause», «Stop», «Record».
16. Установка темпа композиции, рядом указывается активный паттерн.
17. Различные вспомогательные переключатели. Их пока трогать не будем.
18. Режим привязки нот к «сетке» темпа в Piano Roll и Event Editor.
19. Окно для онлайн-новости (также возможна загрузка различных модулей).

С информационной панелью мы разобрались, пора приступать к самому интересному - написанию музыки. Для начала выберем предустановленный шаблон «Поп-рок»: File/New from template/Genre/PopRock. Появился секвенсер (screen 2), в котором уже прописаны четыре генератора: FPC (ударные), Piano (клавишные),



screen 1

screen 2



screen 3

BooBass (бас) и DIST Rithm (электрогитара). При желании вы можете добавить и другие генераторы. По умолчанию вам доступны более двадцати видов. Также можно скачать генераторы сторонних разработчиков. Темп композиции оставляем в значении 230 ударов в минуту. Знак переключения в pattern. Запускаем проигрывание.

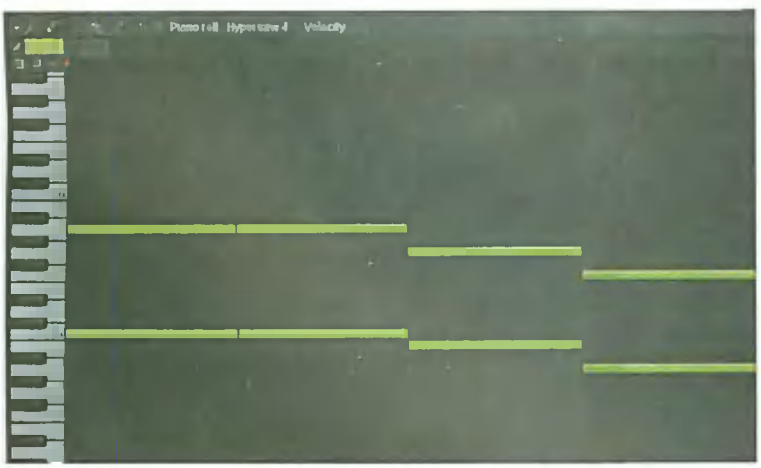
Начать писать композицию можно как угодно, мы начнем с ударных или баса, чтобы задать ритм. Мы начнем с проигрыша на пианино. Выбираем Piano Roll (F7). Из списка выбираем Piano. Сразу (3), Helpers/View note helpers, чтобы легче работалось с «белыми клавишами». Ставим прямоугольники так, как указано на screen 4. Левая кнопка мыши - поставить, правая - убрать. Длина прямоугольника означает длительность ноты. Изменять длину, потянув за двустороннюю стрелку. Заменим этот генератор генератором Sytrus (щелчок правой кнопкой на любом инструменте и выбрав Replace/Sytrus). Щелкаем по левому верхнему треугольнику, выбираем инструмент Presets. Далее два треугольника в правом верхнем углу меняют инструменты. Выбираем Grand Piano. Выбрав Insert, добавим новый генератор Sytrus. Ставим как на рисунке. Hypersaw4. Добавляем басы.

screen 4

Открываем Playlist (F5). Выставляем первый паттерн. В верхнем левом углу. Щелкаем правой кнопкой на Pattern1, выбираем Clone selected. Теперь выбираем pattern2, выбираем Piano Roll. Ставим как на screen 4. Выбираем pattern3 (предварительно склонировав его из предыдущего), добавляем бас-линию.

Из списка (screen 3) выбираем FPC, выбираем буквенное отображение Abc.

Сначала зададим фон композиции (вообще, начинать можно с любого инструмента, как вам удобнее). Добавим генератор Sytrus (щелчок правой кнопкой на любом инструменте и выбрав Insert/Sytrus). Далее выбираем Piano Roll (F7). И ставим четыре ноты (Ля, Фа, До, Соль). Выбираем подходящий инструмент (на окне генератора щелкаем по треугольнику в левом верхнем углу, выбираем Preset). Потом выставляем басы с помощью BooBass (впрочем, вы можете сделать это и с Sytrus, и с любым другим генератором звука). Кстати, написанную нотную партию вы можете заменять генераторами. Теперь добавляем ударные инструменты. Можно воспользоваться генератором FPC, а можно отдельно загружать семплы. Используя FPC, нужно переключить в буквенный режим, чтобы было легче проставлять ударные. Теперь добавим основную мелодию. Все, основа для простейшей композиции готова. Теперь превратим ее в подобие мелодии.



screen 5

Регулируем громкость отдельных генераторов. Выбираем File/Export/MP3 file. Предварительно поставьте переключатель в положение «песня», иначе вы экспортируете только паттерн. Меняем только значение битрейта (не менее 192 кБит/с). И все. Можно показывать ее всем друзьям и знакомым.

Максим ИВАНОВ.
ivanov1825@yandex.ru.

Sonar – простор для творчества

Если на вашем компьютере в данный момент подходит к концу установка одного из самых известных продуктов фирмы Cakewalk «Sonar 7.0», а вы все еще не догадываетесь, почему именно эту программу вы выбрали для своих первых композиторских опытов, то не спешите расстраиваться: Sonar не напрасно будет занимать место на вашем винчестере. Будучи заведомо профессиональной программой, Sonar, однако ж, не заставит вас вникать в физику звука и запоминать функции сотен контроллеров. Освоение этой программы не представляет собой нечто невыполнимое для человека, не знакомого со звукорежиссерским ремеслом, и даже для человека, не имеющего профессионального образования.

Однако сразу стоит определить цели и задачи, то есть то, что в принципе нужно вам от программы. Если вы хотите производить музыку, не изучая нот и всего, что с ними связано, то вам можно порекомендовать скорее программы-семплеры (работа в них заключается в компоновке отдельных фрагментов уже записанной музыки; но нужно заметить, что творческое начало в подобных программах будет реализовываться не в полной мере). Работа в Sonar потребует от вас большей фантазии и терпения, если вы хотите создавать полноценную собственную музыку. Профессиональное образование здесь не обязательно, но, конечно, желательно. Это поможет вам несравнимо быстрее и качественнее овладеть средствами программы.

Программа обладает огромным спектром возможностей – от сведения и микширования аудиозаписи до подключения аппаратных синтезаторов и видеоредактирования. Но для нас поначалу написание музыки в Sonar будет подразумевать работу с mid-форматом – то есть о натуральности и живости звучания на первых порах можно забыть. В вашем распоряжении всего 127 стандартных звуков плюс ударные, и вы должны будете обойтись только этими средствами. Sonar, естественно, имеет возможность подключения более реалистичных банков и семплов (DXi, VST), но об этом позже (с другой стороны, некоторые пользователи начинают работу с оформления звука как такового, но, по моему мнению, лучше сначала разобраться с формой, а потом уж заниматься содержанием).

Подробно описывать все функции программы в рамках данной статьи бессмысленно – здесь будет разумнее обратиться к переведенной оригинальной инструкции, о которой позаботились Cakewalk. Полагаю, будет куда полезнее сразу начать работу, так как копание в инструкциях не дает возможности понять программу так, как вы бы поняли ее, вооружившись методом сугубо научного «тыка».

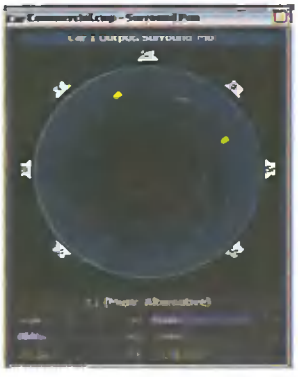
Итак, первый шаг к освоению программы. После того как вы открыли Sonar 7.0, перед вами располагается стандартная картина – трек-панель, панель инструментов (Tool Bar), панель задач (обычного windows-стиля) и собственно рабочее окно. На трек-панели вы можете наблюдать два пустых аудиотрека и два пустых миди-трека. Если треков по какой-либо причине нет, то проблема легко исправима – на верхнем меню панели выкладка Insert (Добавить), insert audio- midi- track.

Затем вам необходимо выбрать патч (patch) – один из 127 инструментов. Предположим, вы создаете песню в стиле рок. Следовательно, вам нужно добавить 4 миди-дорожки и повесить на каждую из них инструмент. Последнее можно сделать следующим образом: находите седьмую строчку в окне трека и выбираете один из 127 патчей. Первая строчка – громкость и панорамирование, вторая – сила подачи сигнала, третья – панель миди-пресетов, четвертая – панель системы банков, пятая – канал, шестая – банк (по умолчанию в саунд-карте существует только один банк с 127 наборами звуков). Предположим, вы выбрали электрогитару (distortion guitar), пальцевой бас (electric bass (finger)), пианино (acoustic grand piano) и барабаны. Чтобы заставить звучать барабаны, придется совершить еще одну маленькую операцию. Поставьте на пятой строчке номер канала – 10. Этот канал полностью отведен для ударных, и они будут звучать только на этом канале. Строчку патчей можно оставить в покое. К слову сказать, каждый инструмент, чтобы избежать проблем со звучанием, должен быть послан в отдельный канал. Пусть каждый инструмент нашего ансамбля поочередно приобретет по индивидуальному каналу: гитару – на первый, бас – на второй и так далее.

Собственно, звук настроен. Теперь вы можете приступать к сочинению. Конечно, по пути вы непременно столкнетесь с какими-то проблемами. В процессе работы понадобится знать ряд мелких, но жизненно необходимых пунктов.

Установка темпа: в окне на панели инструментов – сиюмоментный темп. Если вам необходимы смены темпа, то спешите обратить внимание на панель Views. На ней вы сможете обнаружить Темповый редактор.

Piano Roll Viewer – фортепианная клавиатура по горизонтали, доли и такты – по вертикали. Это окно станет для вас основным местом создания музыки. Находится он на панели Views. Внизу – окно миди-контроля, в нем можно регулировать все параметры сигнала, начиная от громкости, заканчивая модуляцией. Также существует одна маленькая особенность, которую полезно знать заранее. Когда вы хотите использовать, предположим, триоли вместо ровных нот, то вы можете столкнуться с проблемой невозможности их ровной укладки. Привязка к сетке (Snap to grid) помогает выправить ситуацию – кнопка находится справа от панели длительностей на Tool Bar. Щелчок правой кнопкой – открывается окно со списком длительностей. Вы меняете сетку с шестнадцатых (sixteenth) на триольные шестнадцатые (sixteenth triplet).



Нотный редактор (тоже с панели Views, используется так же, как окно для непосредственного написания музыки) обычно менее удобен. Если вам необходима качественная нотная партитура, то советую не использовать Sonar – такие программы, как, например, Sibelius и Finale, гораздо лучше к этому приспособлены.

Смена размера и тональности – производится в специальном окне на панели инструментов (Meter/key view). Смена размера поменяет сетку в Piano Roll Viewer. Чем больше знаменатель у размера (4/4, 9/16), тем плотнее сетка.

Еще один момент: не накладывайте две ноты одной высоты на одинаковом временном промежутке. Вторая нота, которая лежит внахлест, не будет читаться.

Хотя я обещал, что не буду касаться аудио- и видеовозможностей данной программы, стоит все-таки сказать кое-что по этому поводу, так как даже в процессе раннего творчества вам понадобится не только midi-сфера. Sonar рассчитан на работу с синтезатором (или midi-клавиатурой), электроакустическими инструментами (электрогитарой, электроскрипкой) и микрофоном. Первые две группы за большим объемом материала мы рассматривать не будем. Запись через микрофон осуществляется при наличии: 1) микрофона, 2) включенной кнопки «R» на дорожке, на которую будет производиться запись. Затем вы нажимаете на активизировавшийся значок записи (представляющий собой черный кружок) на панели транспорта – и запись начинается.

Записав музыкальный фрагмент, необходимо обработать запись. Sonar, как таковой, не приспособлен для детальной обработки аудиофайлов, для этого, бесспорно, больше подходит продукт Sonic Foundry - Sound Forge. Обычно аудиофрагменты прописывают в Sound Forge, а затем экспортируют в Sonar. Однако простые задачи - выравнивание записи и накладывание некоторых эффектов в Sonar вполне удобно.

Эквалайзер: для того чтобы выровнять запись в эквалайзере, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши по пустому пространству в трек-панели выбранной дорожки или просто по самому фрагменту аудиозаписи. В меню выбрать Audio Effects, затем Cakewalk. Если на вашем компьютере установлены какие-либо музыкальные программы, то Sonar, скорее всего, определит вложенные в них аппаратные синтезаторы и эффекты. Эффекты из Sound Forge были бы замечательным подспорьем. Итак, выбираем Parametric EQ и экспериментируем с контроллерами. Единственный конкретный совет – вокальную линию оформляйте без низких частот, а также плавно обрежьте половину средних.

Amp Sim – используется для искажения сигнала, с его помощью можно сделать из «чистой» гитары дистортированную электрогитару.

Reverb - эффект кафедрального собора. С его помощью также можно делать звук более влажным или более сухим.

Chorus – эффект хора. Звук пускается несколько раз на ничтожную долю раньше и позже исходной ноты и на едва уловимый интервал выше и ниже.

Delay – эффект эха.

Итак, первое свидание с Sonar закончилось, и оно должно оставить вполне радужные надежды на развитие дальнейших полноценных отношений. В заключение хочется пожелать вам выдающихся творческих успехов, а самоучители и фирменная инструкция позволят вам овладеть полным спектром возможностей продукта Cakewalk и использовать свое вдохновение по назначению.

Игорь ТАРАСОВ.

Мой первый фильм

Монтаж фильма – очень трудный и в то же время интересный процесс. Снять фильм одно дело, но смонтировать и наложить эффекты это куда более серьезное занятие. Но научиться монтировать видео не так-то сложно. Главное, желание и терпение.

В этой статье речь пойдет о монтировании фильмов в программе Adobe Premiere Pro. Эта программа одна из лучших на сегодняшний день по созданию фильмов.

Знакомство с Premiere Pro

При запуске программы ваше первое впечатление, скорее всего, будет: «О, Боже! Куда я залез!» Но на самом деле интерфейс интуитивно понятен, и есть определенное сходство с другими программами от Adobe.

Слева в верхнем углу располагается доска объектов. На этой доске будут находиться все видеонарезки, фотографии и звуки, которые вы будете использовать в вашем фильме (screen 1).

По центру располагается рабочий экран. На нем будет располагаться кусок фильма, с которым вы работаете в данный момент.

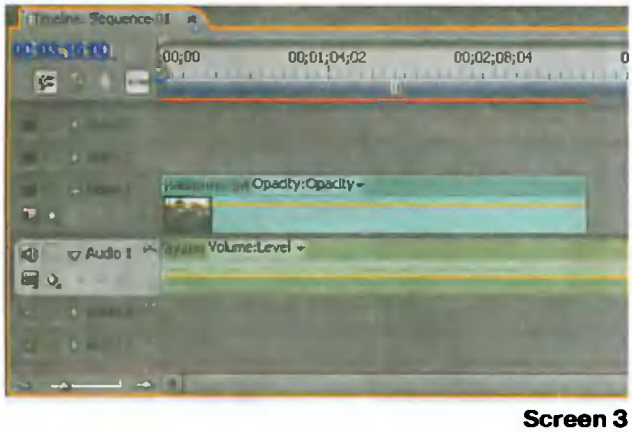
Справа располагается главный экран(в данный момент черный). На нем будет просматриваться конечный, скомпонованный вариант вашего фильма.

В левом нижнем углу располагается панель эффектов. Это эффекты перехода с фрагмента на фрагмент, эффекты, накладываемые на сами кусочки видео, и многое другое.

Screen 2

Внизу посередине находится лента видео. Это основное окно, в котором вы будете компоновать ваше кино. В нем будет отдельно идти аудиодорожка и отдельно видеодорожка.

Совет: эта статья раскрывает лишь основные возможности этой программы. Но она гораздо более функциональна. Если у вас есть желание и интерес, попробуйте сами полазить по этой программе, посмотреть эффекты, функции. А эта статья будет вашим путеводителем.



Screen 3

Screen 1

Вставка видео и наложение звука

Для того чтобы начать работу над фильмом, загрузим все необходимое. Наша цель: наложить звук на видеофайл и добавить титры. Нажимаем «файл» -> «импорт» и загружаем необходимые нам видео- и аудиофайлы. Кроме того, в программе Premiere Pro вместо видеонарезок можно использовать фотографии, принцип работы тот же.

На нашей доске появились новые объекты: screen 2. Теперь перетаскиваем видео на ленту, которая располагается снизу по центру. Туда же добавляем и аудио: screen 3.

Заметим, что аудиофайл немного длиннее видео. Поэтому можно немного обрезать звук. Просто потяните за край аудиодорожки и установите необходимую длину.

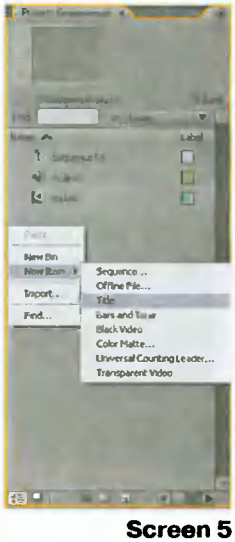
Таким нехитрым методом можно вставлять огромное количество видеонарезок, тем самым создавая собственное кино!

Совет: старайтесь подбирать звук под ваше видео. Например, для фильма о детстве ребенка используйте спокойные мелодии, возможно, детские песни. Для свадеб веселые и быстрые песни.

Нарезка фильма

Не всегда удается снять идеальную видеозапись. Поэтому приходится обрезать ненужное видео и вставлять уже выбранный кусок видеозаписи. Для того чтобы выделить какой-то кусок из видео,

Screen 4



Screen 5

которое вы импортировали на доску объектов, нужно перетащить этот файл на рабочий экран, просмотреть еще раз запись и с помощью специальных ярлыков установить начало и конец записи (синяя область на screen 4).

Теперь просто перетащите готовую вырезку из рабочего экрана на ленту.

Тот же самый прием используется для выделения необходимой области из аудиофайла.

Совет: порой даже 3-секундный фрагмент очень хорошо вписывается в фильм. Так что при обрезании видео будьте внимательны. Один фрагмент можно разрезать на несколько частей и обрабатывать по отдельности.

Вставка заголовка и титров

Какой же фильм обходится без титров, без описания актеров, без субтитров? Любой, даже непрофессиональный фильм, снятый на дешевую видеокамеру, приобретает новую жизнь, как только в нем появляются название фильма, титры, а возможно, и субтитры.

В программе Adobe Premiere Pro довольно просто вставлять текст. Для этого нужно правой кнопкой мыши кликнуть на доске объектов. Затем выбрать «New Item» -> «title» (screen 5).

Далее записываем название нашего объекта (лучше всего называть объект так же, как и сам текст этого объекта) и нажимаем «OK».

Появляется следующее окно: screen 6.

Слева – панель инструментов. По центру основной экран, где будет происходить создание текста. Снизу галерея шрифтов. Справа – панель пропорций.

Итак, для того чтобы начать писать текст, нажмите на кнопку «T» на панели инструментов и нажмите на экране в той области, где вы хотите разместить текст. Кроме того, вы можете выбрать шрифт из галереи шрифтов.

Кроме текста, эта опция позволяет добавлять простейшие рисунки, что придает более насыщенный вид заголовку.

Немного пофантазировав, можно создать довольно неплохой заголовок.

Теперь закрываем это окно и перетаскиваем этот объект на ленту. Выделяем необходимое время проигрыша заголовка, растягивая или сужая его границы.

Подобным образом можно сделать и заключительные титры или субтитры.

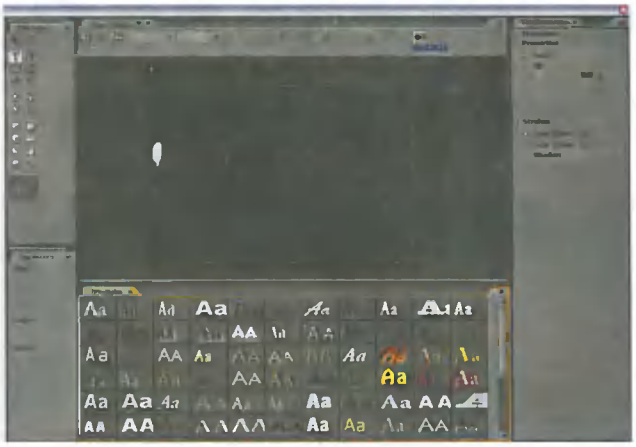
Кроме того, текст можно накладывать и на само видео. Сделав хороший заголовок и поместив его в начале фильма (где-то секунд 7-10), можно создать довольно неплохой фильм.

Совет: не загромождайте слишком сильно экран заголовком. Не используйте лишние линии и фигуры. Они будут делать фильм неряшливым. Достаточно подобрать шрифт и наложить пару линий и заголовок будет выглядеть достойно.

Склеивание нескольких фрагментов видео и звука

Обычно при монтаже фильма отбирают самые удачные фрагменты, обрабатывают их и уже в дальнейшем компонуют в нужной последовательности. С помощью этой программы склеить видео и аудиофрагменты очень легко. Для этого сначала импортируют нужные видеоролики, затем выделяют из них нужные фрагменты и вставляют на ленту: screen 7.

Затем на видео накладывается звук (в нашем случае это музыкальная заставка). Если музыка длиннее видео, то ее можно укоротить, просто потянув за край аудиопленки.



Screen 6

Screen 7

Чтобы кино смотрелось эффектнее, переходы между видео (аудио) обрабатывают с помощью спецэффектов. Галерея спецэффектов находится в левом нижнем углу.

В этой галерее откройте папочку Video Transitions (или Audio Transitions) и выберите понравившийся эффект. Затем перетащите этот эффект на ленту там, где заканчивается один и начинается другой фрагмент. То же самое можно сделать и со звуком. Если у вас есть несколько звуковых дорожек, то можно наложить эффект смены в галерее.

Кроме того, в этой галерее вы найдете большое количество эффектов для самого видео. Например, эффект инверсии цветов, эффект черно-белого изображения, эффект сепии и многое другое. Также в папке Audio Effects вы найдете большое количество эффектов для звука.

Совет: не перебарщивайте с эффектами. Используйте только самые подходящие, которые не бросаются в глаза и в то же время украшают фильм.

Завершение работы над проектом

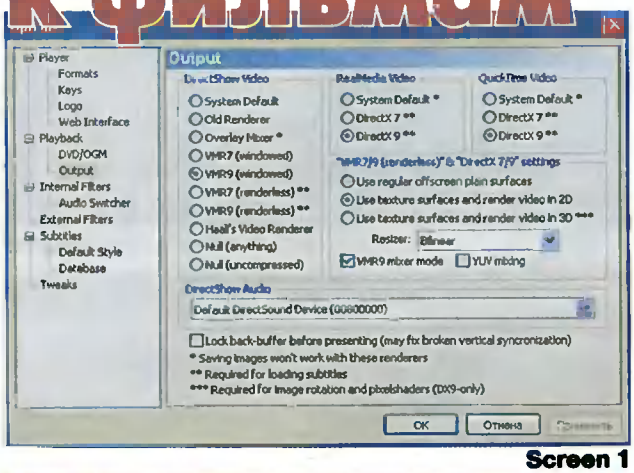
Итак, фильм готов. Пересмотрите его еще раз от начала до конца. Убедитесь, что нет дыр в фильме (пустое место между фрагментами видео). Проверьте, везде ли есть звук и везде ли он одинакового уровня (уровень звука можно изменить, нажав правой кнопкой на аудиофрагмент -> «Audio Gain». Тут установите желаемый уровень звука). Проверьте, есть ли заголовок и титры.

Когда работа над фильмом полностью завершена, нажмите «File» -> «Export» -> «Movie». Выберите место и напишите название вашего фильма. И нажмите кнопку «Save».

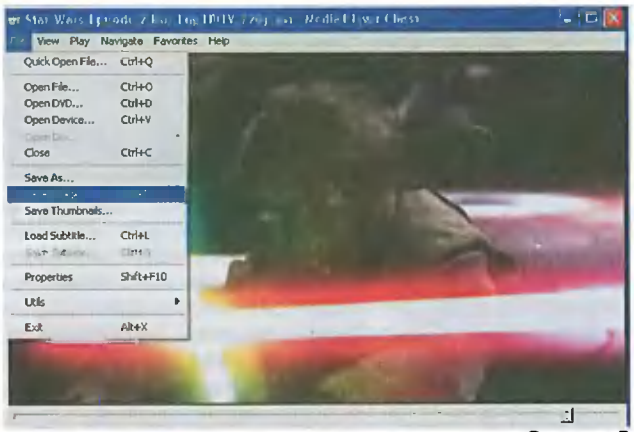
Владимир СУХОВ.

Как сделать скриншоты к фильмам

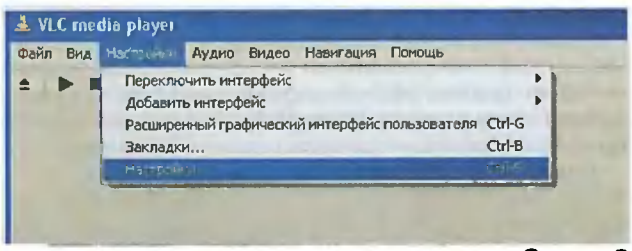
Домашнему пользователю ПК бывает иногда нужно сделать скриншот к какому-нибудь фильму. Знакомая всем клавиша Printscreen тут не работает, так как вставив из буфера обмена фрагмент в какой-нибудь редактор, вы будете неприятно удивлены: в том месте, где должен быть фрагмент, вы увидите лишь черный квадрат. Возможны и другие варианты, но речь сейчас не об этом. А о том, как грамотно сделать скриншоты к фильму в различных программах просмотра кино. Итак, описываем в деталях.



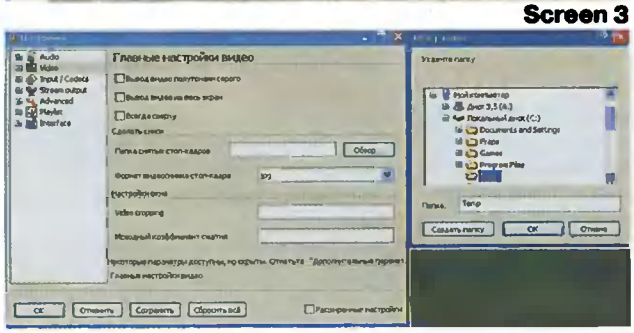
Screen 1



Screen 2



Screen 3



Screen 4

Media Player Classic

Запускаем MPC и идем в настройки, устанавливаем все так, как показано на screen 1, чтобы не было ошибки Get Current Image,hr=8000 ffff:

После этого находим в фильме понравившийся кадр и нажимаем паузу (screen 2). Осталось только выбрать папку, куда сохранять и в каком формате.

VLC Media Player

1. Запускаем VLC.
2. Открываем настройки Settings (Настройки)->Preferences (screen 3).
3. Дальше кликаем на Video -> Browse (Обзор). Тут мы выбираем директорию, куда будут сохраняться скриншоты (screen 4).
4. Жмём на «Save».
5. Перезагружаем VLC (закрываем и заново открываем), выбираем нужное видео.
6. При произведении видео нажимаем Ctrl+Alt+S или идем по пути Video-> Snapshot (сделать снимок).

Всё. Наш снимок теперь лежит в папке, которую мы указали.

BSPlayer

1. Открываем нужный нам файл Bsplayer.
2. Правый клик на плеере или на окне изображения.
3. Идём в Options (Опции) -> Capture Frame (Сохранить Кадр) (screen 5).
4. Там есть две опции, либо оригинальный размер, либо то, «что видим». Нам нужен оригинальный размер.

Или же открываем BSPlayer в полноэкранном режиме. Открываем нужный файл, жмём «P» (от англ. слова Picture) на клавиатуре и всё! По умолчанию скрины сохраняются в корневой папке Bsplayer.

Light Alloy

Этот плеер снимает скриншот при нажатии F12. По умолчанию скрины сохраняются в «Мои Документы», чтобы сохранять в другую папку, идем в настройки: screen 6. Доступные для сохранения форматы скринов: Jpeg и Bmp.

KMPlayer

Открываем KMPlayer нужное видео, нажимаем паузу и делаем скрин: захватить кадр (с экрана) как.../захват.

GOM Player

1. Открываем видеофайл, с которого хотим сделать скриншот.
2. Открываем Control Panel (F7, либо снизу значок вилки). Нажимаем Advanced Capture.

3. Выбираем папку, куда будут сохранены снимки. Настраиваем параметры jpeg файла (т.е получаемого скриншота) (screen 7).

4. Жмем Capture.

В дальнейшем достаточно нажать ctrl+Y или ctrl+G.

ZOOM Player

1. Щелкаем правым кликом мыши. Выбираем Option and Setup или просто ctrl + O.

2. Внизу окошка конфига нажимаем Switch to Advanced Mode . Теперь заходим в System , далее Paths => Folders and Files . Тут настраиваем папку, куда будут сохраняться скриншоты (screen 8).

3. Во время паузы или воспроизведения жмем alt +F и скриншот сохраняется в заранее определенную нами папку.

Nero ShowTime

1. Заходим в Options.

2. Заходим в General --> Capture Frames (screen 9).

3. Устанавливаем папку, в которой будут сохраняться сделанные скриншоты.

4. Во время воспроизведения или во время паузы жмем значок фотоаппарата на плеере либо ALT + C.

Crystal Player

1. Нажимаем Print Screen (PrtScn).

2. Нажимаем ctrl + c.

3 Открываем любой графический редактор, Paint, например. Нажимаем ctrl + V.

4. Сохраняем полученный снимок, он будет уже обрезанным, т.е. только картинка видео, а не весь экран.

CyberLink PowerDVD.

Скриншоты создаются на примере версии 7 CyberLink PowerDVD.

1. Заходим в Настройки.

2. На вкладке «Настройки проигрывателя» нажимаем «Дополнительно».

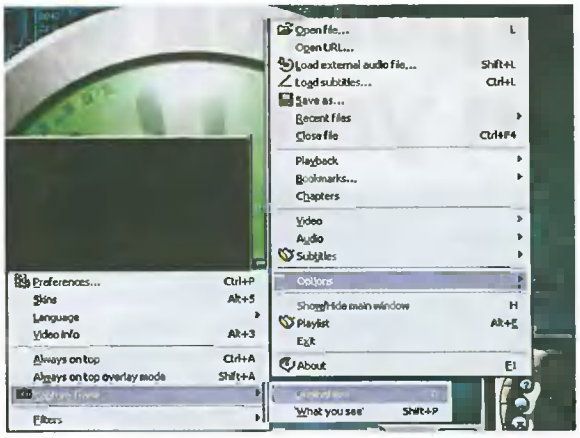
3. Выбираем формат файла, в котором будут сохраняться скрины: Формат JPG.

4. Выбираем «Сохранять в файл» и указываем путь к папке, где будут сохранены скрины.

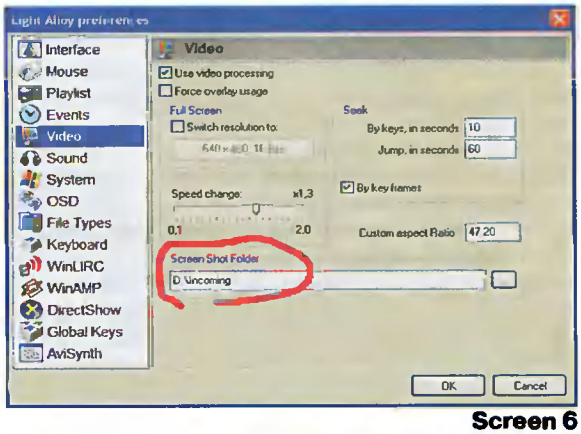
5. В пункте «Форматное соотношение захваченных сторон» выбираем «Оригинальный размер видеофайла» и нажимаем «Ок».

6. После этого запускаем фильм и нажимаем на кнопку или на клавишу «С».

На плеерах Divx Player, CoreMedia Player, Jetaudio Player, Windows Media Player 11, QuickTime Player стоит блокировщик от снятия скриншотов со сторонних программ, а сами плееры встроенной функции снятия скриншотов не имеют.

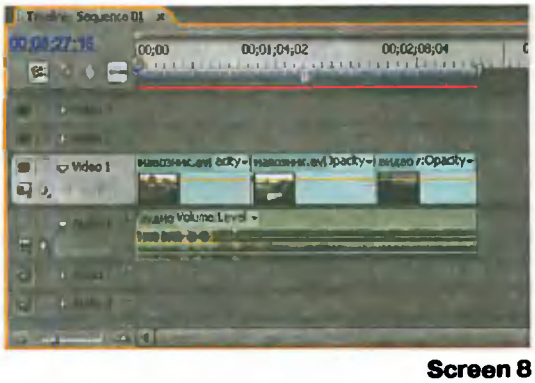


Screen 5



Screen 6

Screen 7



Screen 8

Screen 9

Простой мод за умеренные деньги

С чего начинается моддинг? Как ни странно, большинство дебютных проектов представляют собой обыкновенный кастом-кейс с вырезанным окошком на боковой панели, несколькими вентиляторами и неоновыми лампами внутри. Однако даже такой, казалось бы, незамысловатый мод требует основательного подхода со стороны создателя: грамотное сочетание цветов, четкий выбор позиции для источника света, правильное расположение окна – всему этому я постараюсь научить вас прямо сейчас.

Все что потребуется – обыкновенный корпус компьютера, небольшой кусок оргстекла, рабочий инструмент и 1000 рублей в кармане – такова цена абсолютно всех аксессуаров, необходимых для реализации представленного проекта. Конечно же, помимо всего прочего, не на последних ролях находится желание творить и создавать прекрасное, но, как мне кажется, этого у вас не отнять, иначе стали бы вы читать эту заметку? Поехали!

Подготовка

Первый этап работы – основательная подготовка. Прежде всего это касается покупки аксессуаров для моддинга: вентиляторов, ламп, красок, шлейфов, оплетки и т.д. Полный перечень моддинг-товаров, потребовавшихся для создания представленной работы, приведен в таблице.

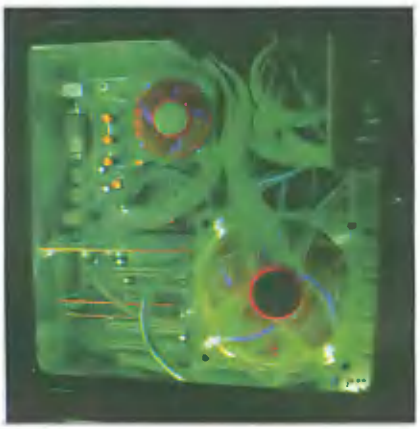
Конечно, указанные цены весьма условны, так как в зависимости от типа магазина и фирмы-производителя итоговая стоимость товаров может меняться как в одну, так и в другую сторону. Но тем не менее подобный прейскурант все же способен ввести вас в курс дела.

Наименование устройства	Цена, рублей
Вентилятор «Vantec-Vizo», 80x80	145
Вентилятор «Vantec-Vizo», 120x120	175
2 неоновые лампы «Vizo» с инвертором	250
Набор оплетки «Vizo», кислотно-зеленого цвета	200
Закругленный шлейф «GEMBIRD», 2 шт.	100
Закругленный шлейф для дисковода «Revoltec»	80
Зеленая флуоресцентная краска	25
Оранжевая флуоресцентная краска	25
Итого:	1000 рублей

Возникает закономерный вопрос: где можно купить эти девайсы? У вас есть два пути. Первый и наиболее удобный – сходить в компьютерный магазин и закупить интересующие вас комплектующие там. Однако такая возможность имеется не всегда, да и ассортимент товаров для моддинга в российских магазинах, мягко говоря, не впечатляет. Второй путь – сделать заказ в интернет-магазинах, которых, к слову, сейчас предостаточно. Но здесь есть целых два недостатка: появление расходов на оплату почтовой пересылки и неудобства, связанные с самой сущностью интернет-магазина моддинга: завоз товаров осуществляется достаточно редко, поэтому появления интересующей вас штуковины порой приходится ждать очень долго. Какой способ выбрать – решать вам!

В процессе...

И наконец, последний элемент подготовки к созданию своего дебютного проекта: поиск оргстекла (квадратного куска 250x250мм вполне достаточно) и рабочего инструмента.



Таинственное зеленое свечение.

Создание окошка

Переходим к непосредственной работе с боковой стенкой корпуса. Если представленную часть системника удается демонтировать отдельно от других элементов кейса – считайте, что вам повезло. В противном случае придется работать с огромным куском железа П-образной формы, что, однако, уходит в прошлое, так как подобные корпуса уже сняли с производства достаточно давно.

Здесь действует мудрое правило: «семь раз отмерь, один раз отрежь» – прежде чем осуществлять резку металла, следует определиться с размером окна и его расположением. Помните о том, что в будущем окошке вашего проекта должны выделяться только те устройства, которые имеют непосредственное отношение к компьютерному железу. Отсеки для крепления привода CD, жесткого диска, элементы крепежей – все это не должно быть доступно взгляду, о чем стоит позаботиться еще на стадии проектирования. Выберите такие размеры окошка и его расположение, которые позволят вам скрыть все внутренние недостатки и невзрачные детали вашего кастома.

Когда решите, что оптимальный вариант найден, можно приступать к разрушению: резке металла, из которого изготовлен корпус системного блока, а в нашем случае – его боковая стенка. Для этого можно использовать достаточно широкий круг инстру-

ментов и приспособлений: болгарка, электролобзик, портативная шлифовальная машинка или, как ее принято называть – «дремель». Кстати, о последнем: очень удобная еещь для моддера, способная в значительной степени облегчить ваш труд и сделать работу с корпусом приятной. Если постараться, то можно найти такой инструмент всего лишь за 1000 рублей. Потратив эти деньги, вы будете иметь в своем распоряжвнии удобного помощника, который способен верой и правдой служить достаточно продолжительное время.

Проделав окошко в боковой панели корпуса, вы можете быть уверены – полдела сделано! Дальше работа будет гораздо более приятной и интересной.

Тот самый дремель.

Переходим к оргстеклу. Помните о том, что размер куска оргстекла должен быть больше вырезанного окошка, так как о крепеже также забывать не стоит. Для соединения можно использовать обыкновенные болты, но прежде всего необходимо просверлить несколько отверстий по периметру окна на боковой панели корпуса и на самом куске оргстекла, чтобы эти самые болты можно было использовать. В принципе процесс не требует детального рассмотрения, так как подобные операции знакомы каждому, кто посещал занятия по труду в своей школе.

Работа с интерьером

Закончив с окошком, пора задуматься и о внутренней начинке твоего системника. Прежде всего необходимо заменить невзрачные плоские шлейфы, соединяющие материнскую плату с приводом CD, жестким диском и дисководом, на приятные закругленные кабели. Следующий этап – монтаж вентиляторов. Как бы этого не хотелось, но нам снова придется вернуться к окошку из оргстекла: для полного счастья необходимо просверлить круглое отверстие диаметром 120 мм для того, чтобы прикрутить большой вентилятор. К выбору позиции также следует подойти грамотно: лишнее охлаждение не повредит! Именно поэтому я рекомендую монтировать этот кулер прямо напротив какого-либо устройства, требующего охлаждения (в нашем случае вентилятор располагается напротив жесткого диска).

Второй вентилятор (80x80), как вы уже догадались, предназначается для охлаждения процессора: откручиваем старый невзрачный кулер, а на его место ставим новую, красивую альтернативу. Результат впечатляет: уже сейчас ваш старый корпус будет смотреться гораздо более выигрышно, нежели раньше.

Следующий элемент – монтаж неоновых ламп с инвертором. Инвертор – устройство, преобразующее напряжение, без которого эти неонки работать не будут. Лампы располагаются внутри корпуса таким образом, чтобы они не были заметны наблюдателю. Основная ошибка начинающих моддеров – неудачное расположение неонок, из-за чего яркий свет ослепляет наблюдателя и лишает возможности оценить всю красоту творения. Поэтому следует выбрать такое расположение ламп, которое позволит защитить тебя и твоих друзей от излишне яркого света. Что же касается инвертора, здесь также имеются свои особенности: эту невзрачную коробку следует монтировать не внутри, а снаружи корпуса с одной простой целью – высвобождение свободного пространства. В противном случае такой инвертор будет портить общий антураж проекта, что, конечно же, вряд ли понравится любому ценителю моддинга.

Еще одна важная деталь – покраска. Однако в представленном проекте глобальной работы с цветом удалось избежать, но тем не менее некоторые элементы стали выглядеть гораздо более выигрышно, нежели раньше. Покраске подверглись металлические детали, некоторые части материнской платы, боковые поверхности платы видеокарты, сетевой карты и некоторые другие элементы. Для этого использовалась специальная флуоресцентная краска, которая светится под воздействием ультрафиолетовых ламп. Справедливости ради стоит отметить, что в нашем проекте таких ламп нет (небольшие УФ-светодиоды, встроенные в вентиляторы, не в счет), поэтому можно было использовать обыкновенную акриловую краску.

И еще один момент, требующий повышенного внимания: декорации на задней стенке корпуса. Хотелось бы отметить, что это весьма удачное решение, так как до использования таких картинок, распечатанных на обыкновенном струйном принтере, интерьер кейса смотрелся весьма топорно.

Работа с проводами

И наконец, последний штрих – устранение путаницы в проводах, имеющих непосредственное отношение к блоку питания. Здесь есть одно доступное и очень красивое решение – оплетка, с которой, однако, не всегда удобно работать. Но тем не менее после долгих мучений результат превзойдет все ожидания и единственное, что останется сделать – грамотно расположить этих толстых «червей» внутри корпуса. В итоге проблема путаницы решена: высвобождается свободное пространство, улучшается циркуляция воздуха внутри кейса. Этого и многого другого позволяет добиться оплетка, которая хоть и очень капризна, но весьма и весьма полезна как для моддеров, так и для оверклокеров.

Весьма неплохо для начинающего творца.

Итоги

Подводим итоги нашей работы: потратив всего лишь 1000 рублей с хвостиком, мы получаем весьма любопытный проект, способный радовать глаз и удивлять своим грамотным цветовым решением. Более того, в ходе реализации такого проекта моддер получает неоценимый опыт, который сможет помочь ему в реализации последующих, более сложных проектов, способных удивить общественность не только любопытной идеей, но и качественной реализацией. Главное – терпение, а остальное, в том числе успех, не заставят себя долго ждать!

Владислав КОНДРАТЬЕВ.
vlad_kondor@mail.ru.

Переустановка DVD-привода ноутбука

Только лишь незначительная часть выпускаемых ныне мобильных компьютеров не оснащается встроенным DVD-дисководом. Как и настольный компьютер, современный ноутбук трудно представить без устройства чтения и записи компакт-дисков, да и по технологиям ноутбучные дисководы нисколько не отстают от desktop-вариантов – все чаще на ноутбуки стали уже устанавливаться HD-DVD-приводы.

Фото 1

Как любая механическая деталь, оптические приводы не так уж и редко выходят из строя. Так же, как и любой компьютерный узел, данные приводы подвержены моральному устареванию.

По всем этим и по некоторым другим причинам ряду владельцев приходится производить замену встроенного оптического дисковода.

Проще всего это можно сделать, обратившись в сервисный центр или к знакомому мастеру. Но дочитав до конца эту статью, я думаю, вы сделаете для себя вывод, что данная операция не такая уж и сложная и вполне по силам любому пользователю хоть сколь-либо владеющему отверткой и имеющему прямые ручки.

Первый этап по замене дисковода, я считаю, должен начинаться с выбора нового привода (если уж от старого есть повод избавиться). Лучшим помощником в этом, конечно, будет официальный сайт производителя вашего ноутбука, где вы сможете найти всю информацию о том, работу с какими оптическими приводами поддерживает ваша модель ноутбука. Если же имеется некоторый выбор среди различных моделей приводов, то можно ознакомиться с рядом ноутбучных форумов, где владельцы таких устройств могут вам популярно «охарактеризовать» каждую из моделей привода. А после этого уже и решайте – какому из них отдать предпочтение. Именно по этой причине не всегда пользователи обращаются в сервисные центры, так как, там чаще обычного предлагают только вариант точно такого же привода, что был у вас до этого. Да и обходится «обращение» к спецам в разы (!!!) дороже, нежели вы это сделаете сами.

Конечно, не всегда можно без каких-то бы ни было осложнений произвести самостоятельную замену (разве только в случае замены неисправного привода на полный аналог). Бывают случаи, когда надо будет и напильничком поработать, и головой. И все же это не проблема, чтобы отказаться от возможности заменить привод собственными руками.

Фото 2

Так какие же могут подстерегать проблемы. Основная загвоздка может оказаться только в устройстве крепежа дисковода внутри ноутбука. В настольных компьютерах, как вам известно, гнездо под оптический привод имеет единый стандарт (там больше осложнений с драйверами и софтом), здесь же у каждого ноутбука может иметься свой собственный вариант монтажного каркаса. На профессиональном языке его также называют полозьями, салазками, обвязкой и т.д. Таким образом, никаких проблем не будет, если вы аккуратно снимите данную обвязку со старого своего дисковода и будете использовать ее для установки нового.

Может возникнуть еще одна проблема, но только для владельцев некоторых моделей ноутбуков Toshiba и Samsung (некоторых!!!). Связана она обычно с различной реализацией подключения устройств в режимах Master и Slave. Но в тех случаях действительно стоит лучше обратиться к мастеру по ремонту ноутбуков, а не устраивать дорогостоящие эксперименты. Хотя и здесь суперсложностей нет и можно решить данный вопрос своими силами.

Наиболее же частая проблема при замене дисковода связана с тем, чтобы не испортить внешний вид машинки, хочется на новом приводе иметь «мордашку» со старого дисковода, или хотя бы сильно не выделяющуюся (представьте светлый корпус ноутбука и стандартно поставляемую переднюю панельку черного цвета и вам все станет ясно). В ряде случаев проблема усложняется еще

и несоответствием размеров этих панелек. Тогда приходится брать в руки напильник, нож и доводить «мордашку» до нужного размера собственными руками. Перед тем как вы отправитесь в магазин за новым дисководом, наверно, будет лучшим вариантом для вас снять панельку с ноутбука и захватить ее с собой. Прямо в магазине ее можно и нацепить на лоток нового привода. Все подошло? – отлично, берем.

Вот, пожалуй, и все об основных проблемах. Что может заставить владельца менять оптический привод, в данной статье не рассматривается, впрочем, как и ремонт неисправных дисководов. Ремонтом пусть занимаются мастера, а причиной замены вполне может оказаться решение владельца заменить имеющийся DVD-combo привод на DVD-RW (благо стоят сейчас такие от 1000 до 1500 рублей).

Иллюстрированным примером опять послужит ноутбук Acer Aspire 1640-серии. И первый этап операции я пропущу, так как ею является демонтаж клавиатуры с ноутбука. Данная процедура была подробно рассмотрена в предыдущем номере журнала, поэтому переходим сегодня сразу ко второму (и завершающему) шагу – демонтажу оптического дисковода. В данной модели ноутбука он крепится всего одним винтом, скрытым под клавиатурой (фото 1). Отвернув винт, очень аккуратно выдвигаем дисковод наружу (благо для этого на самом приводе снизу имеются удобные выступающие полоски).

Вот дисковод и снят (фото 2). Теперь приступаем к демонтажу обвязки со старого привода. Осмотрите внимательно привод; в моем случае обвязка крепится к дисководу шестью винтиками. Также необходимо обратить внимание на то, что в различных местах винты имеют различную длину – это необходимо запомнить и не перепутать при сборке (фото 3).

А теперь возьмите канцелярскую скрепку и отогните у нее одну «ножку». Данная вещичка нам сейчас пригодится для того, чтобы выдвинуть лоток дисковода. Наружная панелька крепится к лотку на двух защелках. Вот ее-то сейчас и снимем при помощи ножа или маленькой плоской отвертки (если, конечно, вы это не сделали уже ранее).

Остается теперь все эти детали установить на новый дисковод: наружную панельку и обвязку. Винтики, надеюсь, не спутаете. Готовый собранный узел вставляем в полость корпуса ноутбука и закрепляем винтом. После этого устанавливаем на свое исходное местоположение и клавиатуру. Установка клавиатуры также была в подробностях описана в предыдущем номере журнала, поэтому заново описывать данную процедуру я не буду.

Фото 3

Фото 4

Теоретически (а чаще и практически) система определяет новый дисковод автоматически без проблем. Ну а если ваш случай окажется исключением из правил, то придется отправиться в интернет за поиском соответствующих драйверов.

Одной из причин, способствующих выходу оптического дисковода из строя, является использование некачественных компакт-дисков, которые приводят к разбалтыванию механизма привода. Отсюда делаем вывод: бережное отношение к дисководу заключается не только в очистке его от пыли и грязи, но и в использовании качественных дисков. Некоторые пользователи, наслушавшись советов различных специалистов, в случае, когда их привод начинает плохо читать диски, пытаются восстановить его работоспособность при помощи регулировки подстроечного резистора, находящегося на оптической головке. Данная операция хоть порой и способна оживить стареющий полупроводниковый лазер, но результат обычно недолговременный. Замена дисковода все равно будет неизбежна.

Ну и самый распространенный случай, когда привод отказывается читать оптические носители – это загрязнение оптической головки. Очистка головки по силам любому пользователю: достаточно дунуть на нее и протереть сухим кусочком фланели или ватным тампоном. Единственное, чего не следует использовать для ее очистки – это спирт и другие активные вещества, которые могут отправить ваш лазер в мусорный контейнер уже навсегда. Хороших результатов можно добиться при двух-трехкратном протирании головки.

Николай ГРУШИН.
Фото автора.
nik-GRU@yandex.ru.

Компьютерный светильник

Работая за компьютером в ночное время суток, нередко приходится сталкиваться с ситуацией, когда нечем подсветить клавиатуру. Может быть, нам внезапно надо записать что-то на бумажке, а может быть, мы еще не можем печатать вслепую.

В первом случае меня выручает многим известный пустой текстовый файл lamp.txt, развернутый на весь экран. К сожалению, осветить самые задвинутые участки клавиатуры он не способен. На помощь приходит электрическая подсветка с питанием от компьютера.

Сначала задумывалось создать обычную подсветку для клавиатуры, что на протяжении всего периода изготовления и делалось. Но на финишной прямой стало ясно, что подобный девайс является универсальным, и его применение не ограничивается одной функцией.

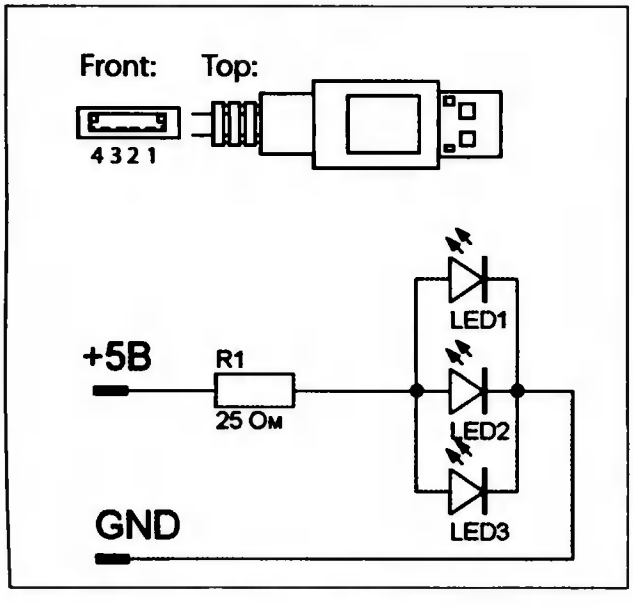
Итак, для создания светильника нам потребуются.

1. Сверхъяркие светодиоды, которые можно достать на радиорынке. Их количество зависит от ваших потребностей. Я решил остановиться на варианте блока из 10 сверхъярких светодиодов. Их можно взять и 100, но рентабельность такого проекта будет чрезвычайно низка – намного дешевле будет купить лампу дневного света.

2. Полоска фольгированного стеклотекстолита. Ширина полоски 1 см, длина – в зависимости от габаритов устройства. К этой полоске мы и будем припаивать светодиоды. Для удобства работы полоску стеклотекстолита следует покрыть тонким слоем припоя – облудить.

3. Эпоксидная смола, немного наполнителя и красителя по вкусу. Эпоксидной смолой мы создадим монолитный блок, с которым можно будет делать все, что душе угодно.

Необходимые инструменты – паяльник, кусачки, тестер и прямые руки.



Пайка схемы не представляет особого труда – необходимо припаять светодиоды длинными выводами к одной стороне платы, короткими – к другой. Тестером прозвоните плюсы и минусы (на заметку – длинный вывод – плюс, короткий – минус). Рабочее напряжение таких светодиодов - +5В, рабочий ток – 20 мА для одного светодиода. Последовательно с линейкой светодиодов необходимо подключить токоограничительный резистор, сопротивление которого вычисляем по закону Ома: R=Uпит/Iсумм, где Uпит – напряжение питания светодиодов (в нашем случае 5В), Iсумм – суммарный ток всех светодиодов (для 10 шт. суммарный ток = 10*0,02А=0,2А). Итого получаем: 5/0,2=25 Ом. Мощность такого резистора считается как I^2*R=0,04*25=1Вт – минимально необходимая мощность резистора (я поставил на 2Вт). Отлично! Берем старый ненужный провод с USB-разъемом на конце (например, от дохлой usb-мышки) и прозваниваем питающие выводы 1 и 4 (схема 1). Определенные питающие провода припаиваем к плате и проверяем схемы, включив ее в компьютер. Все должно заработать.

1	+5В
2	Дата-
3	Дата+
4	Общий

После того как все заработает, придадим конструкции жесткость. Эпоксидную смолу разводим в пропорции 1:10, готовим прямоугольную форму для заливки (можно из картона сделать, либо использовать, скажем, футляр от авторучки и т.п.). Заливаем, оставляем на одни сутки. После затвердевания обрабатываем напильником, шкуркой и добавляем кронштейны для крепления. Ввиду универсальности агрегата предлагаю кронштейн для каждого случая придумать самим.

В результате получилась довольно мощная подсветка как для клавиатуры, так и для всего стола в целом. В будущем планируется улучшить девайс, добавив выключатель, а также подправить спектр излучения светодиодов, легко окрасив линейку цапонлаком желтоватого цвета.

Артем КАШКАНОВ.
Фото автора.
admin@radiolokn.org.ru.

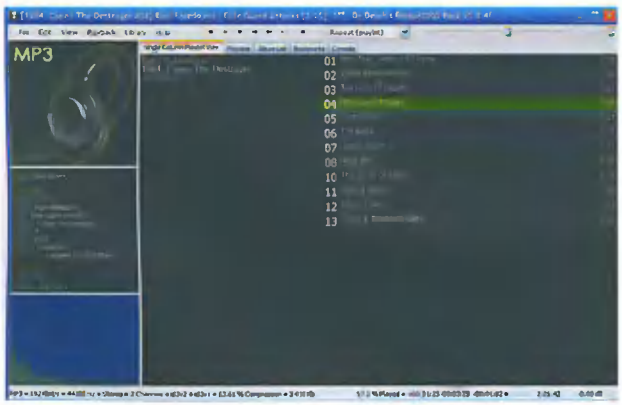
FOOBAR – аскетичная простота

Среди большого разнообразия всевозможных мультимедиа-проигрывателей существуют такие, которые практически лишены всякого дизайна. Эта идея нашла свое отображение в плеере foobar 2000. Дизайн данного плеера аскетичен, но он никогда и не позиционировался как самый красивый проигрыватель на свете. Его достоинства заключаются в обширном количестве настроек, которые значительно облегчают использование программы.

В разработке этого плеера принял участие Питер Павловски (Peter Pawlowski), один из создателей WinAmp`a, что внушает уже некоторую уверенность в этом проигрывателе. А его коллеги являются разработчиками кодека LAME. Foobar 2000 – компактный аудиоплеер, рассчитанный только на проигрывание музыки, но с расчетом на расширение своей функциональности. Что достигается использованием огромного количества всевозможных дополнительных модулей (поддерживаются плагины и от сторонних производителей).

Плеер поддерживает огромное количество аудиоформатов, от всем известных WAV, AIFF, VOC, SND, Ogg, MP2, MP3, CDDA до таких менее распространенных, как MPEG-4 AAC, FLAC, Monkey`s Audio, WavPack, Speex, TFMX, SPC.

К чести проигрывателя надо сказать, что он потребляет очень мало системных ресурсов (во время проигрывания аудиофайла использует всего 1.9 mb оперативной памяти, что намного меньше, чем WinAmp и WindowsMediaPlayer). И рассчитан на довольно слабые машины. С помощью дополнительных плагинов можно научить этот проигрыватель разнообразным



вещам, например, записывать CD. Или конвертировать аудиофайлы из одного формата в другой. Вы просто выбираете необходимое вам количество композиций и из выпадающего контекстного меню вызываете процедуру преобразования форматов. Foobar 2000 имеет 18-полосный эквалайзер!!!

И также множество DSP (Dinamic Sound Processing) эффектов, например, есть эффект ускорение/замедление скорости воспроизведения музыки без изменения высоты звучания. Очень высокое качество звука достигается благодаря качественным аудиокодекам и обработке звука с 64-битной разрядностью, в отличие от остальных плееров, где используется 16-битное кодирование звука. Это и гарантирует качественный сигнал.

Обратите внимание, что здесь есть возможность иметь сразу несколько плей-листов, что очень удобно.

Подобно браузерам, foobar 2000 имеет свою историю, куда записываются воспроизведенные файлы. При этом история представляет собой автоматически генерируемый список воспроизведения. Вы можете очень гибко настраивать горячие клавиши, которые позволяют управлять плеером независимо от того, активно ли приложение или нет. Управление тэгами (поддерживаются тэги ID3v1, APE2) может быть осуществлено как в пакетном, так и в стандартном режиме. Присутствует и расширенная система обработки тэгов и файлов – полная информация (masstager и renamer).

В этом плеере вам предоставляется возможность самому выбрать метод вывода звука: WaveOut, DirectSound или Kernel Streaming.

Последний вариант позволяет выводить звук, минуя стандартный микшер Windows, что понравится владельцам хороших звуковых карт. Несмотря на то что данный метод является экспериментальным, отзывы пользователей о данном методе говорят о высоком его качестве.

Также из особенностей данного проигрывателя можно отметить возможность непрерывного извлечения аудиофайлов из RAR и ZIP-архивов и поддержка новой технологии PeplayGain, которая позволяет слушать в этом плеере музыкальные файлы разного уровня громкости на одном уровне, и, что важно, не происходит ухудшения аудиопотока, как в аналогичных подобных технологиях (например mp3gain).

В заключение подведем некоторые итоги. Данный аудиоплеер показал себя с положительной стороны, и если вам уже надоел WinAmp и вы хотите настроить плеер под себя или поэкспериментировать с музыкой, то обратите внимание на эту программу Foobar 2000.

Кстати, одну из сборок foobar, даже не нуждающуюся в установке, можно скачать по ссылке: http://gmi.ru/fc_img/Dr.Death's foobar2000 Pack v0.9.4f.zip. Размер архива – 12 МБ.

Александр БЕССОЛИЦЫН.

Клавиатура для смайликов

Современный интернет невозможно представить без общения. ICQ и другие протоколы обмена мгновенными сообщениями в разы уменьшают эффективность работы сотрудников компании. Чтобы хоть как-то исправить ситуацию, дизайнерская студия PEGA под руководством ASUS выпустила специальную клавиатуру.

Клавиатура PEGA Look@Me (дословно «посмотри на меня») содержит всего 40 кнопок, однако, как утверждают разработчики, этого достаточно даже для общения с иностранными людьми без знания их языка. Секрет клавиатуры в том, что клавиши используются для ввода не информации, а эмоциональных символов – смайликов и их составляющих, причем каждую кнопку можно запрограммировать на определенную иконку или ее составляющую. Это чрезвычайно удобно и повышает скорость набора сообщения – вы меньше затрагиваете времени на придание вашему посту эмоционального оттенка.

Артем КАШКАНОВ.

4 607074 331052 08099