

Режимдоступа:<http://www.philology.ru/linguistics2/vinogradova-01.htm>. – Дата доступа: 29.03.2010.

2. Захарин А.Н. День рождения «Смайла» / А.Н. Захарин // Ваше право [Электронный ресурс].- 2008.- № 9.- режим доступа: http://pravo.vuzchursin.ru/?d=462_ – Дата доступа: 29.03.2010.

М.В. Горбиков

БГЭУ, УЭФ, группа ДЭЗ, 2 курс

ТЕХНОЛОГИЯ NVIDIA® OPTIMUS™

В начале февраля компания NVIDIA впервые рассказала о своей новой разработке - технологии, которую скоро будут желать увидеть в ноутбуках многие покупатели. Optimus будет применяться только в ноутбуках компании Asus, однако со временем, по прогнозам, этой привилегией сможет воспользоваться значительно большее количество производителей.

Основной посыл NVIDIA - добиться от ноутбука высокой производительности не в ущерб времени работы.

Исходя из аналитических прогнозов, в период с 2010 по 2013 год компания NVIDIA предсказывает двукратное увеличение продаж ноутбуков по отношению к показателям сегодняшнего дня. Такие смелые предположения компания подкрепляет намерением максимально сосредоточить свои усилия на рынке ноутбуков.

Разработанная компанией технология Optimus в перспективе должна быть внедрена во все ноутбуки с переключаемой графикой. В ноутбуке есть встроенная видеокарта, есть дискретная. Предполагается, что первая используется во время «офисной» работы, вторая - в тех случаях, когда необходимо аппаратное ускорение, будь то игры, HD-видео, в том числе FullHD в браузерах, работа с мультимедиа и прочее. Раньше для переключения между графическими картами необходимо было ваше участие – переключение проис-

ходило вручную. При этом требовалось либо перезагружать ноутбук, либо перезагружать ОС или, самый лучший вариант, ничего не делать, но при этом некоторые программы могли отказаться работать, начинали просить перезагрузки. В любом случае процесс порой занимал не меньше 15 секунд времени.

Технология Optimus работает таким образом: в случае необходимости аппаратного ускорения система сама включает дискретную графику. Очень наглядно это выглядит вживую: у NVIDIA есть специальный индикатор, который показывает, когда работает внешняя графика, а когда - нет. При работе с текстом используется встроенная графическая карта, при открытии страницы с браузером, где воспроизводится FullHD-видео, - «графика» тут же включается. При переключении на другое окно, где просто текст, - система вновь отключает внешнюю графическую карту.

Во время отключения внешней карты на неё полностью прекращается подача энергии. То есть буквально карту можно вытащить, такой эксперимент был проведен - карту с интерфейсом PCI Express вытащили из тестового стенда, а система продолжила работать на встроенной графике без каких-либо видимых изменений.

Для технологии Optimus могут быть использованы только процессоры Intel. Как следствие, Optimus можно будет встретить в ноутбуках с процессорами Intel Core2Duo, Core i7, Core i5, Core i3, Atom N4xx. В качестве дискретного графического решения могут выступать видеокарты GeForce M (nextgen), GeForce 300M, GeForce 200M, а также нового поколения ION, премьера которого состоялась на выставке CEBIT в Германии.

Новая разработка будет распространяться на все классы ноутбуков: mainstream, gaming, thin and light, netbooks. На данный момент с точностью можно говорить о моделях от компании Asus: UL50VF N82JV, N30JV, N71JV, N61JV. К лету число ноутбуков от разных производителей должно достигнуть 50.

К минусам этой технологии можно отнести невозможность настраивать степень отключаемости, например, деактивации лишь нескольких графических процессоров в видеокарте, то есть Optimus работает исключительно по принципу on/off.

Литература

http://www.cebit.de/homepage_e

http://www.nvidia.ru/object/optimus_reviews_ru.html

<http://nvworld.ru/news/tags/optimus/>

К.В. Ефимова

ДонНТУ, ФКНТ, группа КН-09Г, 1 курс

ИСТОРИЯ САЙТА «ВКОНТАКТЕ»

История создания социальной сети Вконтакте загадочна и имеет ряд интересных моментов. Ни один сайт в рунете и во всем мире, даже близкие по духу Одноклассники и Facebook, не может похвастаться такой быстро появившейся, или сказать точнее, «обрушившейся» на проект популярностью и постоянно растущим числом участников.

Главный идеолог и разработчик, ещё молодой, но уже легендарный Павел Дуров, в далекие 2004-2006 годы администрировал и помогал создавать привычные для рунета студенческие копилки материалов к сессии.

Одним из первых его успешных проектов стал durov.com, на котором были собраны ответы к экзаменационным вопросам гуманитарных специальностей. Сайт пользовался большой популярностью, и хороший первый старт Вконтакте получил как раз за счет ссылки с главной страницы durov.com. Популярность другого сайта, srbgu.ru, вызвала бум подобных студенческих сайтов.

□□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□. □□□□□□□□.
□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□ □□□□□□□□. □□□□□□□□.