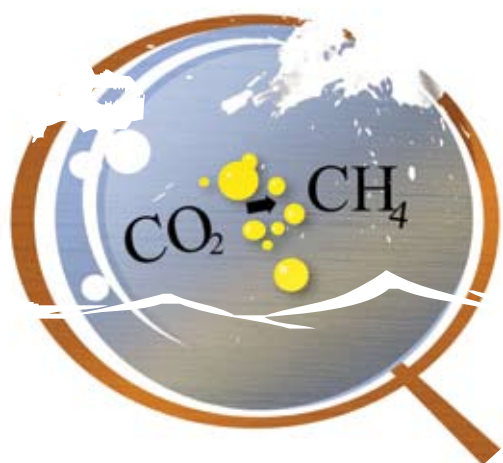


В Калифорнии бездомный выкопал себе квартиру

В американском городе Фресно, штат Калифорния, бездомный разнорабочий по кличке «человек-крот» Брюс Трэйси выкопал себе подземный дом на 18,5 квадратных метров. Полиция недавно наткнулась на «тайный вход» рядом с Родинг Парком. Внутри оказалась спальня с отличной крышей, кухонька и выход с дверью. Брюс говорит, что на выкапывание жилища ушло примерно два месяца работы лопатой и прочими орудиями труда землекопа. Местные власти уже предупредили о том, какую страшную опасность представляет собой подземная квартира, и что всё необходимо срочно закопать. Бездомный не унывает и уже присматривает себе новое место для очередной подземной квартиры, цинично намекая на то, что этот дом у него не первый, и не последний.



№2



Катарцы построят суперсовременный искусственный остров

Искусственный остров Жемчужина Катара станет «умным». При его возведении будут использованы самые передовые материалы и технологии. Весь остров станет зоной Wi-Fi и Wi-Max, доступ к интернету во всех зданиях будет обеспечиваться оптоволоконными кабелями. Также все здания будут оснащены специальными системами защиты информации.

К настоящему моменту готовы 400 га острова с 32-метровой береговой линией, а также три бухты и каналы. Девелопер, United Development Company, предполагает завершить работы по строительству самого большого острова в территориальных водах государства Катар к 2010 г.

Около 40 тыс. человек смогут стать жителями 15 тыс. домов. Первые инвесторы, как обещают на официальном сайте проекта, смогут вселиться уже в конце 2007 г.

Государство Катар расположено в Юго-Западной Азии на полуострове Катар в Персидском заливе и занимает площадь 11 тыс. кв. км. Когда-то доход страны зависел в основном от добычи жемчуга, но сейчас, благодаря эксплуатации нефтяных и газовых месторождений, Катар превратился в одно из самых процветающих государств региона.

Жемчужина Катара — не первый проект по возведению искусственных островов. Например, в Дубае (ОАЭ) строятся остров The Palm Jumeirah, напоминающий очертаниями пальмовый лист, и архипелаг The World, острова которого «складываются» в географическую карту мира.

1 + 1 = Smera

Французская компания Lumeneo разрабатывает новый городской электромобиль Smera, призванный как уменьшить выбросы вредных веществ в атмосферу, так и упростить поездки и парковку в городах, где остро стоит проблема пробок и дефицита парковочных мест.

Внешне Smera немного напоминает двухместный автомобиль Smart. Но если в «Смарте» водитель и пассажир сидят рядом, то во французском электромобиле хватает места только для водителя и пассажира-ребенка, причем места расположены друг за другом по схеме «1+1».

Из-за малой ширины Smera неустойчива в поворотах, для сохранения равновесия ее кузов должен наклоняться, как у мотоцикла. Однако управление наклоном полностью автоматизировано, так что водитель может управлять машиной, не думая о ее равновесии. Электродвигатель мощностью 29,4 кВт разгоняет машину до 130 км/ч, запас хода на одном заряде литиевых аккумуляторов составляет около 150 км.

№3

Искусственные бактерии переработают углекислый газ в топливо

№4

Американский биолог и бизнесмен Крейг Вентер объявил на конференции “Technology, Entertainment and Design” в Монтерее, Калифорния, о своем новом амбициозном проекте. Вентер планирует сделать возможным производство углеводородного топлива путем биохимической конверсии углекислого газа. Микроорганизмы, способные превращать углекислый газ в углеводороды, известны и в природе, однако, для создания эффективной промышленной технологии потребуется скорректировать их геном.

Переработка CO_2 в углеводороды, в частности, метан считается одним из перспективных направлений утилизации этого парникового газа. Однако традиционные подходы с использованием катализаторов на основе соединений металлов являются недостаточно эффективными ввиду высокой энергоемкости и потребности в дефицитном водороде, который получают как раз из метана. Биохимический подход вполне может оказаться более эффективным.

Вентер обещает, что на разработку микроорганизмов, производящих углеводороды, уйдет полтора года. При этом в геном микроорганизмов будет встроены и ген-убийца, который можно будет активировать при попадании их в природную среду. Еще одна задача, которую предстоит решить, – это выделение больших объемов углекислого газа из воздуха. Хотя технологии производства сжатого CO_2 в баллонах и сухого льда давно отработаны, Вентера они, по-видимому, не удовлетворяют.



№5



Компьютер не смог обыграть в покер человека

Компьютерная программа не смогла выиграть в покер у людей. Игра проходила на съезде Ассоциации усовершенствования искусственного интеллекта в Ванкувере (Канада). В ней принимали участие Фил Лак и Али Эслами, игравшие против программы Polaris, разработанной исследователями из Университета провинции Альберта (Канада).

Чтобы исключить удачу, как составляющую успеха в игре, люди проводили одновременные партии в покер с компьютером, сидя в разных комнатах. При этом карты раздавались зеркально, то есть, например, комбинация карт, выпавшая Лаку, попадала и программе в игре с Эслами.

К концу первого дня Polaris свела вничью первую партию из 500 раздач, а к концу второй выигрывала у людей 1000 долларов США. Однако во второй день люди одержали итоговую победу. Оба игрока были под впечатлением от высокой скорости игры и способностей компьютерной программы.

В отличие от шахмат или шашек, где от компьютерной программы требуется только знание правил и способность быстро обчислять выигрышные комбинации, в покере также важно изучить тактику и поведение игрока. Игроки, в частности, могут угадать выпавшие оппоненту карты по выражению лица или попытаться обмануть его при помощи блефа. Такие стратегические расклады трудно запрограммировать. Тем не менее, Грэм Кендалл из Ноттингского университета (Великобритания) считает, что примерно через 10 лет машина сможет одержать верх над человеком при игре в покер, сообщает New Scientist.

Напомним также, что недавно группа учёных из Университета провинции Альберта объявила о завершении работы над созданием программы, которая никогда не проигрывает в шашки.



Использование возобновляемых источников энергии удвоилось по сравнению с 2004 годом

№6

Возобновляемые источники энергии становятся важной частью глобального энергетического сектора. С 2004 года их использование удвоилось. Об этом говорится в новом докладе ООН, подготовленном НПО «Сеть возобновляемых источников энергии». Эта британская неправительственная организация активно сотрудничает с ЮНЕСКО. В докладе подчеркивается, что на сегодняшний день более 65 стран мира поставили перед собой цели, направленные на увеличение объемов использования возобновляемых источников энергии. Сейчас на долю возобновляемых источников энергии приходится 3,4% глобального производства энергии. Быстрее всего в мире развиваются ветровые и солнечные технологии. Например, использование в качестве источника энергии солнца в прошлом году увеличилось более чем на 50%. Сегодня около 80% энергии, потребляемой в странах Европы, вырабатывается из ископаемых видов топлива, а именно из нефти, природного газа и угля. Остальной объем энергопотребления приходится на долю атомной энергии, гидроэнергии и возобновляемых источников.

Житель Великобритании построил себе соломенный дом за \$8000



Предприимчивый 52-летний британец всего за десять месяцев и четыре тысячи фунтов (ок. \$8 тыс.) построил собственный экодом и утверждает, что находит самую концепцию ипотеки «крайне занятой».

Дом британца построен из соломенных блоков. По словам умельца, из этих блоков можно сделать здания любого типа, а для строительства подобного загородного дома даже не потребуется разрешения. В настоящее время он ведет курсы по эжинжинирингу, получает комиссионные за помощь в строительстве соломенных домов, а также открыл веб-сайт о них, пишет The Independent.

Советская мечта итальянского происхождения

№8

Вряд ли создатели Fiat-124 предполагали, что их детищу предстоит столь продолжительная жизнь в таком огромном количестве модификаций. На Западе условия жесткой конкуренции заставляют автомобильные компании «освежать» модельный ряд каждые два-три года. При этом автомобиль может измениться до неузнаваемости — как по внешнему виду, так и по технической «начинке». Редкая модель в своем первоначальном виде проживала более десяти лет.

А вот VA3-2101 протянул целых 14 лет. Последний из двух миллионов семисот автомобилей был выпущен в 1984 году. Однако производство его «младших братьев» продолжается до сих пор.

Уже в 1972 году появляется VA3-2102 (в экспортном варианте Lada Kombi), представляющий собою «копейку» с пятидверным кузовом типа универсал. Его заднее сиденье раскладывалось — освобождалось место, достаточное для перевозки целого холодильника. Неудивительно, что модель тут же привлекла к себе внимание людей, которым автомобиль был нужен не только как средство передвижения, но и как личный грузовичок. В особом восторге от неё были дачники и жители сельской местности. Она выпускалась до 1985 года, пока на смену ей не пришла модель VA3-2104.

В 1973 году Волжский автозавод выпустил свой первый «люксовый» автомобиль VA3-2103, который отличался более мощным 1,5-литровым двигателем (72 л.с.), наличием четырёх фар, некоторым дополнением в украшении кузова и новой приборной панелью. Основой для нее послужил FIAT-124 Speciale 1968 года — основательно адаптированный к нашим условиям. Разумеется, что VA3-2103 тут же стал самым престижным из «Жигулей», пока в 1976 году не появился VA3-2106, знаменитая «шестёрка». Она стала советским вариантом Fiat-124 Speciale образца 1972 года. «Шестёрка» стала самым популярным и массовым из семейства VA3ов, к тому же и самой «живучей». Её выпуск прекратили только в 2006 году, целых 20 лет спустя!

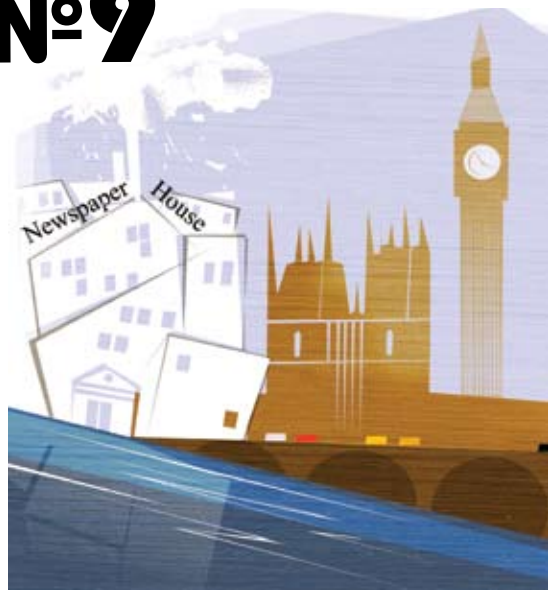
В 1974 году появился первый вариант модернизированной «копейки» VA3-21011, а спустя ещё четыре года и VA3-21013. Внешне они отличались лишь оранжевыми передними сигналами поворота и пластиковыми решеточками на вентиляционных отверстиях в задних опорах крыши. Внутри — модернизированными двигателями. С этого момента нумерация VA3овских автомобилей читалась так: первые четыре цифры — основная модель, дополнительная пятая — характеристика двигателя (кроме VA3-21099).

В 1980 году на улицы выехала новая «люксовая» модель VA3-2105 (для экспорта — Lada Nova) — вопреки традиции, уже не «клон» итальянской модели, а продукт модернизации «тройки». Она оживила интерес покупателей к VA3у, а уже всего через пару лет свет увидел VA3-2107, последний и самый «навороченный» из потомков «копейки» — выпускающийся до сих пор.

Однако если в 70-е годы дизайн кузова «копейки» считался современным, то в 80-е он уже казался вчерашним днем. Поэтому возник вопрос о его смене, хотя бы на одной модели. Кроме того, решено было опробовать и несколько новую для СССР схему переднеприводного автомобиля. Так в 1984 году появился VA3-2108 «Самара», он же «восьмерка», или «зубило», как его прозвали за кузов хэтчбек. По своим характеристикам он во многом превосходил предшественников. Правда, обыватели поначалу чурались его непривычной для них формы и с трудом привыкали к переднему приводу.

Последними советскими автомобилями семейства VA3 стали выпущенные в 1987 году VA3-2109, представляющий собой четырехдверный вариант «восьмерки», и удлиненный на 20 см седан VA3-21099 — пожалуй, самый лучший из выпускавшихся в СССР малолитражек. Но в конкуренции с лавиной иномарок, хлынувшей в начале 90-х на руины бывшего СССР, они уже не имели шансов.

№9



Дом из газет построят в Лондоне

Карен Дженоди и ее коллеги из компании Creative City, которых раздражает большое количество прочитанных газет, валяющихся на улицах Лондона, решили построить из них дом. Таким образом они собираются наглядно продемонстрировать степень загрязненности города. Сначала творцы возведут на площади Джиллетт в районе Восточного Лондона каркас будущей конструкции, а затем пригласят жителей столицы прийти вместе с прочитанными газетами и построить из них сам «Газетный дом» (Newspaper House). После этого каркас будет убран, а получившееся сооружение простоят на своем месте в течение суток и затем отправится на переработку. На проведение акции, которая впоследствии переместится в другие города Британии, фонд Calouste Gulbenkian выделил 15 тыс. фунтов стерлингов (около \$30 тыс.)

№10

Россия – самая пиратская страна мира

Китай и Россия вновь признаны «самыми пиратскими» странами по версии аппарата торгового представителя США (список Priority Watch List в рамках ежегодного отчета о соблюдении неимущественных прав в странах, являющихся торговыми партнерами США). Защитники авторских прав полагают, что потери американцев от деятельности пиратов в России за 2007 г. составили более \$1,4 млрд. Основной проблемой остается тиражиро-

вание дисков. Как говорится в отчете, в прошлом году потенциал мощностей по производству этих носителей существенно превосходил потребности внутреннего российского рынка, и значительная часть продукции по-прежнему уходила на экспорт.

Кроме того, растущее проникновение широкополосного интернета способствовало сохранению высокого уровня пиратства в российском сегменте Сети. Хотя скандально известный сайт Allofmp3.com был закрыт летом 2007 г., немало других российских ресурсов продолжают его дело, отмечают в аппарате торгпреда США.

Согласно прогнозу компании IDC, если России к 2011 г. удастся снизить уровень пиратства на 10 процентных пунктов, то наш ИТ-бизнес сможет получить дополнительно \$8,5 млрд и в нем появятся около 12,5 тыс. новых рабочих мест.

Робота можно поручить наблюдение за квартирой

№11

Компания WowWee разработала робота Rovio, который представляет собой VGA-вебкамеру, способную передвигаться с

помощью трех колес. Rovio обходит препятствия — в него встроена система «интеллектуальной» навигации NorthStar.

Робот может передвигаться в офисе или в квартире произвольно, либо по команде владельца — по заданному маршруту. Им не нужно управлять — достаточно всего лишь указать конечную точку перемещения, до цели он доберется сам. Встроенные светодиоды позволяют ему уверенно ориентироваться в темноте.

Робот самостоятельно находит зарядное устройство и заряжает аккумулятор. Через интернет «охраннику» можно дать команду зарядиться. С компьютером робот может взаимодействовать через порт USB, при этом определяя пользователя ПК, который настраивает Rovio.

В чём секрет популярности песочных часов

Первое упоминание о песочных часах относится к средневековью. В 1339 году в Париже обнаружено описание подобных часов с содержимым в виде порошка из черного мрамора, вываренного в вине. Песочные часы благодаря удобству и простоте в применении быстро завоевали популярность в Европе. Их успешно использовали мореплаватели. Когда по небесным светилам нельзя было определить время, его узнавали при помощи таких «счетчиков времени». На российских судах их называли «склянками». Каждые полчаса, при переворачивании «склянки», били в колокол. Отсюда, собственно, и пошло выражение — «бить склянки».

Научные разработки в области технологии производства стекла позволили выпускать колбы с гладкими внутренними стенками, что дало возможность песку максимально равномерно перетекать из верхней части в нижнюю. Точность «хода» часов зависела и от самого песка. Его изготавливали из обожженного мелкозернистого песка или из жареных перетертых яичных скорлупок, или из цинковой и свинцовой пыли.

На протяжении сотен лет песочные часы не раз пытались усовершенствовать. Так, астроном Тихо Браге заменил песок ртутью, Стефан Фарфлер и Гролье де Сервье изготовили пружинные механизмы для переворачивания часов. Но все эти новшества не прижились. А вот простейшими песочными часами люди пользуются и по сей день.



№12

№13

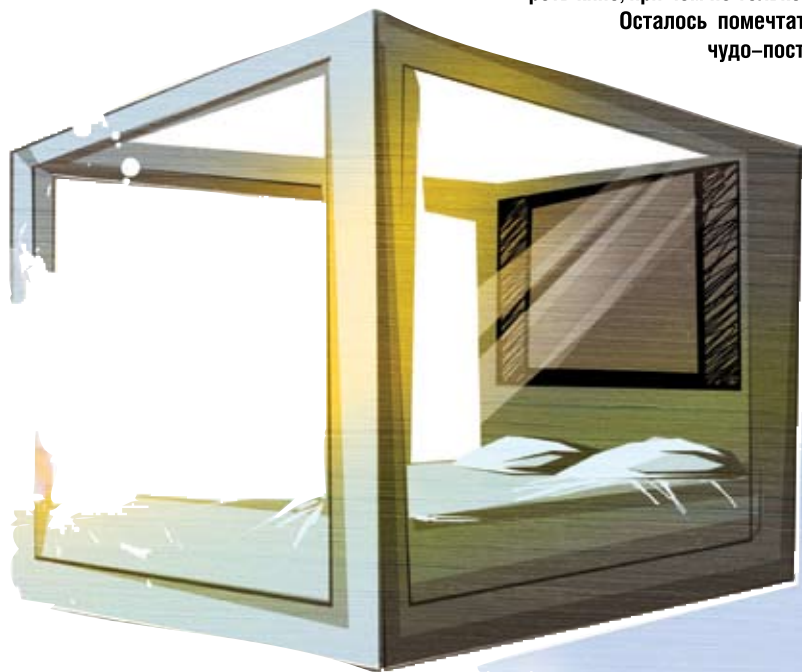
Чудо-кровать

Итальянский дизайнер Эдоардо Карлино (Edoardo Carlino) разработал высокотехнологичную кровать Hi-Cap, буквально напичканную разнообразными мультимедийными функциями.

Hi-Cap расшифровывается как "High Fidelity Canopy", то есть «балдахин высокого цифрового качества». Вся техника, а именно экран и мультимедийное оборудование, эргономично вписаны в кубическую форму.

В этой кровати можно проводить дни и ночи — не вставая работать, слушать музыку, играть или смотреть кино, при чем не только одному. Ведь кровать рассчитана на двоих.

Осталось помечтать лишь о холодильнике и микроволновке, встроенных в эту чудо-постель. Хотя никто не мешает проявить смекалку и доработать.



№14

Digital Cowboy – чудо-ручка

Японская компания Digital Cowboy представила необычную шариковую ручку DVR-BP. Благодаря ней вы сможете не только писать, но и записывать полноценные видеоролики. Запись производится в формате H.263 (AVI) с разрешением 352x288 пикселей (15fps). Двух гигабайт памяти, которыми располагает это, в полном смысле слова, пишущее устройство, для роликов хватит. К ПК ручка подключается по USB, аккумулятора хватает на 2 часа записи. Приобрести чудо-ручку можно будет в Японии по цене \$178.

№15

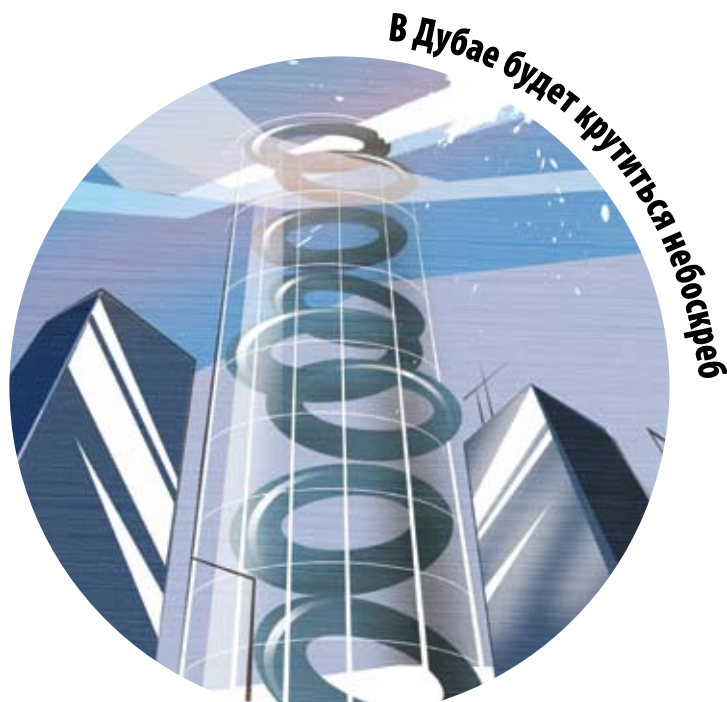
Дэвид Фишер (David Fisher), итальянский архитектор израильского происхождения, намерен построить в эмирате Дубай 68-этажный комплекс, каждый этаж которого сможет поворачиваться независимо от других на 360 градусов. Это позволит зданию постоянно менять форму. Стоимость проекта оценивается в 330 миллионов долларов.

Каждый этаж башни будет иметь форму "пончика", пристыкованного к стержню, состоящему из центральных лифтов, пожарных лестниц и вспомогательных механизмов. Между "пончиками" располагаются генерирующие электричество ветряки. Ожидается, что в башне разместятся отель, офисы и частные апартаменты. Обитатели верхних пяти этажей смогут контролировать направление и скорость вращения своего этажа при помощи системы голосового управления.

В настоящее время Фишер и его команда архитекторов разрабатывают систему канализации и водоснабжения для вращающегося небоскреба.

Это не первый план, согласно которому в Дубае появится вращающаяся башня. В прошлом году местный девелопер намеревался построить тридцатизэтажный дом на 200 квартир, который бы совершал вокруг своей оси один оборот в день. Энергию на обороты должны были дать солнечные панели.

Дубай является излюбленным местом для архитектурных экспериментов. Там уже есть подводный отель, архипелаг искусственных островов и искусственный лыжный курорт. В ближайшее время там планируется построить километровую башню, которая станет самым высоким зданием мира.



В Дубае будет крутиться небоскреб

Современные системы «умного дома» предусматривают размещение по всем комнатам панелей управления системами безопасности, климатическими системами, освещением и т.п. Вполне логично использовать эти панели и для управления мультимедиа. Здесь можно выделить как минимум два подхода.

Один из них – использование цветных сенсорных панелей с большим размером по диагонали. Но этот вариант довольно дорогостоящий, к тому же, большой дисплей не всегда вписывается в интерьер. Другой вариант предлагает компания JUNG. Она пошла путем совершенствования уже хорошо зарекомендовавшей себя системы KNX. Контроллер–дисплей FD RCD управляется нажатием на клавиши и способен отображать текст, в том числе и название вызываемой музыкальной композиции. А чтобы не запутаться в кнопках, предусмотрен вывод подсказки, для чего та или иная кнопка предназначена.

№16

Мультирум
в «умном доме»

№17

Создан самый маленький
транзистор в мире

Российский ученый Константин Новоселов, работающий в университете Манчестера, и его американский коллега Андре Гейм создали самый маленький в мире транзистор.

Толщина транзистора составляет только один атом, а длина – десять атомов, сообщает Spews.

Транзистор создан из графена. Этот материал был представляет собой кристаллическую структуру углерода, открытую порядка 4 лет назад. Как считают разработчики, именно графен является идеальным материалом для производства микросхем, так имеет улучшенную электропроводимость по сравнению с кремнием. Для использования графена в производстве нужны кристаллы, имеющую размер

несколько квадратных сантиметров. Пока удается создавать только микроскопические графеновые подложки размером в одну десятую миллиметра. Реальное использование графена в производстве начнется не ранее, чем через 10 лет.

№18

Первые логотипы
появились в
Месопотамии

Автор этого дома известный американский

архитектор Адам Колкин (Adam Kalkin). Это он разработал концепцию под названием Quik House: переделку в небольшие коттеджи старых контейнеров (порой сразу нескольких штук, соединенных вместе). Собственно, Push Button House является дальнейшим развитием этой концепции. Ранний вариант раскладывающегося домика Адам создал в 2005 году, но «автоматический» Push Button House в его нынешнем облике Колкин впервые показал публике в июне 2007-го на 52-й Международной выставке искусств, которая является частью Венецианского бьеннале. А позднее художник и архитектор привозил его в другие места, в Нью-

Йорк, например. За раскрытие стенок дома отвечают гидроприводы, управляемые компьютером. Разложенные во все стороны стенки контейнера, вместе с раскидывающимися полупрозрачными тентами наверху, создают шесть функциональных зон или, условно, «комнат»: спальню, столовую, кухню, ванную, гостиную и библиотеку, оборудованных мебелью, бытовыми приборами, компьютером и прочей начинкой, которая пригодится хозяевам. «Эта структура является демонстрацией концепции и самой механики, которые могут быть адаптированы для применения в самых различных обстоятельствах», говорит создатель раскладного домика. Колкин разработал ряд вариаций своего детища: от временного жилья для беженцев – на случай стихийных бедствий, до эксклюзивных загородных домов и передвижных музеев.

Дом из коробки

Прародиной продукт–брендинга можно считать Месопотамию. Так считает археолог Дэвид Вингроу Университетского колледжа Лондона.

Он говорит, что первые фирменные и товарные знаки вошли в ход еще более 5.000 назад, о чем свидетельствуют штампы на винных бутылках.

Индивидуальные каменные печати в Месопотамии начали изготавливать еще 8.000 лет назад. Ими запечатывались пробки на бутылках или коробах с продуктами.

Первоначально печать скорее служила для опечатывания сосуда, нежели чем отличительный знак, так как торговля велась в основном с соседями. Однако с процессом урбанизации население все чаще сталкивалось с продуктами сомнительного происхождения.

Вингроу уверен, что символы на печатях и пробках на бутылках с вином и маслом, которые давно уже принято считать, произведением искусства, служили в качестве логотипа, позволяя производителям делать свою продукцию более узнаваемой – то есть фактически месопотамцы прибегали к брендингу.

С мнением Вингроу в принципе согласен и антрополог Митчелл Рофман из Университета Честера (штат Пенсильвания), хотя он и не досконально уверен в том, что древние люди сознательно использовали логотипы в коммерческих целях.

№19

