

Enter-новости

Смартфоны Zenfone 3 и Zenfone 3 Deluxe

КОМПАНИЯ Asus провела презентацию сразу трех новых смартфонов линейки Zenfone 3, среди которых оказались оригинальный **Zenfone 3**, флагманский смартфон Zenfone 3 Deluxe и планшетфон Zenfone 3 Ultra. Причем, если первая новинка использует корпус со стеклянными панелями и металлической рамкой, то два других аппарата получили полностью алюминиевый корпус с «невидимыми» линиями антенн. А еще одной особенностью всех трех смартфонов оказался их сканер отпечатков пальцев на тыльной панели, имеющий непривычную вытянутую по горизонтали форму. Asus Zenfone 3 оказался смартфоном для массового рынка, основанным на аппаратной платформе Snapdragon 625 с 8-ядерным процессором с тактовой частотой до 2 ГГц и графическим ускорителем Adreno 506. В смартфоне установлен 5,5" Super IPS+ дисплей с разрешением 1920×1080 пикселей, яркостью до 500 кд/м² и 2.5D изогнутым стеклом Corning Gorilla Glass 3. 16 Мп основная камера смартфона с сенсором Sony IMX318 имеет диафрагму f/2.0 и поддерживает 4-осную оптическую и 3-осную электронную стабилизацию изображения, а также оснащена лазерным автофокусом и двойной светодиодной вспышкой. Остальные возможности смартфона представлены фронтальной 8 Мп камерой с апертурой f/2.0 и широкоугольным объективом (88 градусов), Wi-Fi 802.11ac (2,4 ГГц и 5 ГГц) MU-MIMO, Bluetooth 4.2, GPS, USB Type-C, гибридным слотом Dual SIM и аккумулятором емкостью 3000 мАч. Смартфон поставляется в вариантах с 32 Гбайт и 4 Гбайт ОЗУ, дополняемые 32 Гбайт и 64 Гбайт флеш-памяти.



Второй новинкой Asus стал намного более интересный смартфон **Zenfone 3 Deluxe**, за производительность которого отвечает чипсет Snapdragon 820 с графическим ускорителем Adreno 530. Гаджет предлагается в опциях с 6 Гбайт ОЗУ и 64 Гбайт, 128 Гбайт или 256 Гбайт флеш-памяти и оснащается 5,7" Super AMOLED дисплеем с разрешением 1920×1080 пикселей, отображающим до 100% цветовой палитры NTSC. В смартфоне установлена мощная 23 Мп камера с сенсором Sony IMX318, двойной светодиодной вспышкой, лазерным и фазовым автофокусом и 4-осной системой оптической стабилизации изображения, дополняемой 3-осной электронной стабилизацией. Новинка получила такую же, как у Zenfone 3, фронтальную 8 Мп камеру, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac (2,4/5 ГГц), Bluetooth 4.1, GPS, USB 3.0 Type-C и аккумулятор емкостью 3000 мАч с поддержкой Qualcomm Quick Charge 3.0.

ПОДГОТОВИЛ
И. МЫШКИН

Время – читать

Жизнь и судьба великого маэстро

По роману Анатолия Виноградова «Осуждение Паганини»

АНАТОЛИЙ ВИНОГРАДОВ ИЗВЕСТЕН КАК ПИСАТЕЛЬ-БИОГРАФ, СОЗДАЮЩИЙ ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ О ТАЛАНТЛИВЫХ, МЫСЛЯЩИХ, УДИВИТЕЛЬНЫХ И ИЗВЕСТНЫХ ЛЮДЯХ: ПАГАНИНИ, БАЙРОНЕ, БЕЙЛЕ (СТЕНДАЛЕ), ТУССЕНЕ ДЕ ЛУВЕРТЮРЕ.

«Осуждение Паганини» — художественный историко-биографический роман о великом скрипаче, композиторе, гитаристе-виртуозе, о силе не только его таланта, но и личности.

В дождливую бурную ночь в провинциальном городке Генуя в дряхлом доме с обвалившимися ступеньками родился маленький плачущий ребенок, раздражающий всех и словно стыдящийся своего появления на этот свет, где и без него хватает забот. Эта ночь, в которую родился величайший и самый загадочный музыкант в истории — Никколо Паганини, будто предопределила всю его дальнейшую жизнь. Его всегда и везде будут осуждать и ненавидеть за его талант, он всегда будет чувствовать себя неловко за то, чего добился сам собственным трудом.

Природа не одарила мальчика привлекательной внешностью, более того, он считался уродом. Однако Никколо был награжден талантом. Позже один из его учителей скажет ему: «У тебя каждый палец похож на утиный нос. Уродство, да и сам ты некрасив. А такие пальцы лучше всего для игры». Его способность к музыке очень рано заметил отец. Он заставлял шестилетнего Никколо играть на скрипке, порой очень грубо и жестоко наказывал его. С ранних лет мальчик мотался с отцом по городам, давал концерты, тем самым зарабатывая на жизнь и учебу. Концерт за концертом, город за городом. Им восторгались, слухи о его таланте быстро

росли. Знаменитые скрипачи соглашались его обучать, помогать ему. Преодолевав боль немеющих конечностей, юный скрипач стремился к одному — вырваться на свободу и остаться в одиночестве. Устав от тирании отца, Никколо убегает от него и начинает самостоятельную жизнь.



Несколько лет он не выступает, а живет под видом садовника. За это время он осваивает игру на гитаре и пишет для нее произведения. Дорога его жизни долго петляла по различным городам и странам. «Звуки всегда живут в природе, но звук надо поймать, его надо приручить, как птицу, порхающую по этим деревьям в молчании. Ее надо приручить настолько, чтобы она задела». Паганини не только поймал и приручил птицу-звук, но и совершенствовал его. Он изменял скрипки, струны, смычки и гриф, его осуждали за это, его талант называли «чертовским, дьявольским», но его концерты поражали слух. Он мог не готовиться к концерту, не репетировать, но выходя на сцену, полностью превращался в звук, музыку. Каждый кон-

церт отнимал у него годы здоровья, но «как ни странно, чем больше физические силы Паганини шли на убыль, тем тоньше и прекрасней становилась его игра».

Жизнь Паганини была подчинена еще и политической ситуации, сложившейся в то время в Италии. Иезуиты преследовали великого скрипача, вокруг него плелись интриги, распространялись слухи о его связи с дьяволом. Одни считали, что скрипач продал свою душу, другие говорили, что он и сам дьявол, демон, играющий на одной струне так, как целый оркестр не сможет. Им восторгались, но его и боялись. Его успех приносил одни несчастья. Ему подпиливали струны, портили и воровали инструменты, музыканты отказывались с ним выступать, отменялись концерты. Дай волю людям, его бы и растерзали на месте. Даже после смерти Паганини не нашел покоя: «Умерло безголосое чудовище, — говорил садовник, когда толпа зевак собралась у подъезда дома Паганини, — умер проклятый дьявол. Не допустил священников, умер без покаяния, как собака. Его труп оскверняет наш город».

Паганини — это мастер, проклятый за свой талант, человек с душой, не знающей покоя от вечных скитаний, гений, жизнь которого покрыта тайнами, но которая, чуть приоткрывая свой занавес, демонстрирует нам чудесный мир непознанного, но удивительно манящего таланта и личности, покорившей, как любителей, так и ее ненавистников. Маэстро Паганини подарил миру красоту и имя, ставшее легендой непревзойденного музыкального искусства и ныне.

Т. ПАДАЛКА
библиотекарь отдела
обслуживания ЦГБ
им. П.П. Бажова

Акция

«Подари книгу библиотеке!»

Одна из главных проблем Детской библиотеки Лесного — нехватка средств на комплектование фондов современными качественными изданиями для детей.

Поэтому «Гайдаровка» объявила благотворительную акцию «Подари книгу библиотеке».

Принять участие в акции приглашаются все желающие: любой неравнодушный гражданин (депутат городской Думы, сотрудник администрации городского округа «Город Лесной», известный артист, спортсмен, бизнесмен, обычный горожанин),

предприятия и организации города.

Условия участия в акции: участники акции дарят библиотеке книги новых современных детских авторов, отечественных и зарубежных классиков, а также принимаются справочная, учебная, отраслевая литература не ранее 2011 года выпуска. Ветхие, рваные и испачканные книги не принимаются.

С положением акции и списком предложенных книг можно ознакомиться на www.gaidarovka.info.

Книги можно принести в Центральную городскую

детскую библиотеку им. А.П. Гайдара по адресу: **ул. Ленина, 46** или в любое структурное подразделение «Гайдаровки»: ДШИ — **Ленина, 56**, ДМШ — **Кирова, 58**, в поселке Горном — **Калинина, 5**.

Очень надеемся, что акция будет поддержана не только активными жителями нашего города, но и органами местного самоуправления!

Справки по телефону: **4-10-19** (Михеева Дарья Сергеевна).

АДМИНИСТРАЦИЯ ЦГБ
ИМЕНИ А.П. ГАЙДАРА
Лесной

Клик за кликом

Вперёд, в дозор!

24 МАЯ состоялся релиз многопользовательского шутера от первого лица **Overwatch** от компании **Blizzard**, которая известна в первую очередь играми серий Starcraft, Warcraft и Diablo. Жанр шутер компании малоизвестен. Соответственно были сомнения о качестве конечного продукта. Но как показало бета-тестирование, а позже и сам релиз, Blizzard не зря свой хлеб ест.



Игра возымела успех, как у владельцев ПК, так и у любителей консолей.

Сама игра похожа на смесь Team Fortress и Dota. На выбор нам представлены 5 режимов игры, 12 карт и 21 герой. Каждый персонаж имеет уникальный облик и озвучку, а также обладает редкими способностями. У каждого есть и ультимативная способность (так называемая «ульта»), которая **очень долго** перезаряжается, но может переломить ход боя за несколько секунд. Каждый из них обладает неповторимым стилем игры и каждый играет свою роль в команде: **штурм, защита, танк или поддержка**.

Почему такой успех? Все очень просто, Blizzard всегда вдумчиво подходила к процессу создания своих игр. **Баланс** всегда был **важен**, а уж в многопользовательской игре это почти самая важная деталь, и дело тут не в элементарном правиле: урон-разброс. Например, на одной карте защите нарочито в глаза светит солнце, чтобы уравнять шансы нападения. Но все же баланс тут специфичен, тут скорее идеальный дисбаланс. С одной стороны, здесь одна крайность уравновешивает другую, с другой стороны, каждому герою есть чем заняться на карте. К тому же, как только показало, что Overwatch начинает надоедать, **достаточно сменить героя**, и игра заиграет новыми красками.

Даже с экономической точки зрения творение у Blizzard получилось что надо. В игре нет закрытых карт и героев, нет условных ограничений из-за того, что вы за что-то там недоплатили. Прокачка рудиментарная: вы копите опыт, набираете уровни и получаете сундуки со случайными скинами, граффити и другими красивыми штуками. Единственное, что смущает, — сундуки можно купить за реальные деньги (50 штук стоят около 3000 рублей), но...

Любая многопользовательская игра в идеале — **это долгоживущий сервис**. Мы хотим новых карт, героев и всего остального, и все это стоит денег. Встает вопрос: откуда этим деньгам лучше брать — из необязательных сундуков или из обязательных платных DLC? Есть еще третий путь: пользовательский аукцион, но такое **еще никто**, кроме Valve, не смог превратить в устойчивую бизнес-модель, не повлияв на баланс игры.

Так что, судя по всему, Blizzard выбрала **наименьшее зло** из возможных. И пока **не похоже**, что в ближайшее время это выйдет Overwatch боком.

С. МЕЙЕР