

NHỮNG PHỤ KIỆN MÁY TÍNH “SIÊU CẤP”

Cùng với sự phát triển không ngừng của công nghệ máy tính, các phụ kiện đi kèm cũng vô cùng phong phú và hiện đại. Ngày nay, nói tới máy tính chúng ta không chỉ hình dung ra bàn phím và con chuột nữa

Xin giới thiệu những món phụ kiện “siêu khủng” đã làm thay đổi cách giao tiếp giữa con người và máy tính:

Phụ kiện chơi game

Các trò chơi trên máy tính chính là yếu tố thúc đẩy các cải tiến trong ngành công nghiệp chế tạo máy tính. Chỉ tính riêng trong năm 2009, mặc dù phải đối mặt với sự sụt giảm doanh số đáng kể, thế nhưng ngành công nghiệp game vẫn thu về đến 538 triệu USD.

Để đáp ứng những đòi hỏi khá cao của các game thủ, các công ty sản xuất thiết bị ngoại vi hàng đầu như Logitech, Razer, Mad Catz đều cho ra mắt những con chuột máy tính đặc biệt để phục vụ nhóm khách hàng này. Đây là những con chuột có độ nhạy và độ chính xác rất cao, có nhiều nút bấm với vô số chức năng riêng biệt. Một số loại chuột còn cho phép người sử dụng tùy chỉnh kích thước để phù hợp với độ lớn của bàn tay.

Các kiểu bàn phím tùy chỉnh được cũng đã có mặt trên thị trường. Khách hàng có thể lựa chọn hoặc là bàn phím chỉ chứa các phím số, hoặc là bàn phím QWERTY với các phím có thể đổi chỗ cho nhau.

Tuy nhiên, đỉnh cao của phụ kiện chơi game phải kể đến các loại cần điều khiển hay bàn điều khiển. Giá của những thiết bị điều khiển này có khi giá còn cao hơn giá của một bộ máy tính. Nhưng nếu bạn là một game thủ đẳng cấp cao trong “game trường” thì sự đầu tư này cũng là thích đáng để bảo vệ tiếng tăm của mình.

Kính 3D

Bộ kính 3D GeForce của NVIDIA sử dụng công nghệ mới có thể hỗ trợ hoàn thiện hơn cho công nghệ giải trí 3D đang thịnh hành hiện nay. Mắt kính là màn LCD có khả năng điều khiển mở (ứng với trạng thái che kín) và tắt (trong suốt) với tần số lên đến 120Hz, độc lập hai mắt. Điều này đòi hỏi màn hình hiển thị phải đạt tần số quét cao, tối ưu phải trên 100Hz, nên hiện nay chỉ có một số ít màn hình phù hợp.

Thiết kế giao tiếp không dây, sóng hồng ngoại đã cho phép 3D Vision sự tự do di chuyển và khả năng nhiều kính cùng kết nối với đầu thu, cùng chia sẻ, trải nghiệm 3D. Đầu thu còn làm công việc tự động đồng bộ tín hiệu, kích hoạt kính khi vào chế độ hiển thị 3D và có bánh xe điều khiển để bạn tinh chỉnh độ sâu 3D trong lúc xem.

Webcam 3D

Camera Minoru (trong tiếng Nhật có nghĩa là "hiện thực") sẽ ghi lại hình ảnh của bạn phía trước máy tính ở dạng 3D, và người nhận phải sử dụng kính 3D để xem được những hình ảnh này. Kết nối webcam với máy tính, đôi mắt của camera sẽ phát sáng và bạn sẽ xuất hiện trên màn hình trong hình ảnh 3D sống động. Bạn bè và người thân của bạn sẽ thấy bạn trong hình ảnh 3D với những dòng tin nhắn trên yahoo, Skype, AOL... Với minoru bạn còn có thể chụp ảnh, quay phim

3D.

Minoru kết nối với máy tính qua cổng USB như mọi camera khác, phần mềm minoru sẽ xử lý hình ảnh nhận được và đưa bạn lên màn hình máy vi tính trong thế giới 3D.

Minoru cũng có thể quay phim 2D, bằng cách sử dụng chức năng 2D ở thanh công cụ phần mềm.
Máy in 3D

Máy in 3D đã xuất hiện khoảng 1 thập kỷ nay, chủ yếu được dùng trong các xưởng thiết kế công nghiệp để kiểm tra mẫu thiết kế xe hơi, máy bay và một số sản phẩm khác trước khi đưa vào sản xuất đại trà. Nó hoạt động theo cơ chế tạo hình vật thể từ một tập hợp các điểm vật chất nhỏ, tương tự như máy in truyền thống tạo ảnh từ những chấm mực. Chúng dựng nên mô hình theo một khối gồm nhiều lớp mỏng, mỗi lớp được tạo bởi chất lỏng hoặc chất dẻo nghiền thành bột mà sau đó có thể kết rắn lại nhờ hơi nóng, ánh sáng hoặc hóa chất.

Trong một chừng mực nào đó, có thể coi những chiếc máy in 3D này là một loại khuôn đúc đa năng. Hiện các kỹ sư của Boeing luôn sử dụng máy in 3D để tạo mẫu hàng trăm chi tiết khác nhau của các loại máy bay mà họ cần nghiên cứu chế tạo, thậm chí cho cả những chi tiết của động cơ tàu vũ trụ.

"Trong tương lai, có thể mọi người sẽ dùng kiểu máy in như thế này ở nhà. Bạn có thể in từ bàn chải đánh răng, cái đĩa ... cho đến đôi giày", Hod Lipson, một giáo sư tại Đại học Cornell (Mỹ), nhận định.

Chuột 3D

Chuột 3D SpacePilot Pro của hãng 3Dconnexion là công cụ hỗ trợ vẽ chuyên nghiệp có thể giúp giảm bớt đến 50% các thao tác nhấn chuột.

SpacePilot Pro được thiết kế để sử dụng song song với chuột thông thường nhưng nằm ở phía tay trái. Nó có một nút đa hướng có hình trụ có khả năng cảm biến 6 chiều. Khi xoay chuyển nút này, nó sẽ giúp bạn xem được mọi góc cạnh của bản vẽ chỉ bằng các động tác thật đơn giản như kéo, đẩy, xoay và nghiêng. Song song đó, nó còn cung cấp cho bạn một hệ thống phím nóng khá quan trọng đó là các phím truy cập nhanh tới các góc nhìn của bản vẽ với 6 góc nhìn chính top/bottom/ front/back/left/right.

Màn hình hỗ trợ hiển thị ngoài việc cho bạn biết các tính năng đang được gán cho các phím trên chuột, còn giúp bạn xem các thông tin khác trong lúc làm việc như: duyệt tin trên Web (RSS), kiểm tra thư, lịch và các công việc được ghi vào Outlook.

Phần mềm và trình điều khiển của SpacePilot Pro tương thích tới 130 phần mềm ứng dụng vẽ 2D/3D thông dụng trên thế giới. Chúng hoạt động không hề kén chọn cấu hình máy tính, tương thích cả với hệ máy dùng hệ điều hành Linux hay SuSE.

Bàn phím sử dụng năng lượng mặt trời

Mẫu bàn phím Logitech K750 không chỉ sở hữu công nghệ năng lượng tiên tiến mà còn tỏ ra ấn tượng bởi thiết kế tinh tế.

Thiết bị này chính là đại diện tiêu biểu cho xu hướng sản phẩm "xanh" mà ngành công nghiệp máy tính đang hướng đến những năm gần đây. Vỏ hộp, miếng đệm làm chủ yếu từ giấy tái chế, đĩa driver, sách hướng dẫn được lược bỏ, thay thế bằng hướng dẫn download phần mềm, thông tin từ trang chủ.

Mặt trên của Logitech K750 có hai panel tiếp nhận năng lượng mặt trời (hoặc ánh đèn mạnh) nằm

đối xứng ở vị trí trên cùng. Hai tấm panel này sẽ hấp thụ rồi chuyển hóa năng lượng mặt trời tích hợp vào các cell pin bên trong thiết bị. Khi được nạp đầy, các cell pin có thể giúp Logitech K750 duy trì hoạt động bình thường trong gần 3 tháng ở điện kiện giả định tối hoàn toàn.

Bàn phím đa năng Xynergi

Bàn phím Xynergi Media Production Center do hãng Fairlight chế tạo là một công cụ xử lý âm thanh cao cấp phục vụ cho việc sản xuất hình ảnh video với nhiều định dạng âm thanh khác nhau. Điểm đặc biệt của bàn phím này là nhãn hiện trên mặt phím sẽ thay đổi chứ không cố định như bàn phím thông thường bởi một phím có thể có nhiều chức năng khác nhau ứng với mỗi kiểu làm việc khác nhau. Đối với bàn phím thông thường, các phím được làm bằng nhựa và sơn các mẫu tự hay ký hiệu lên mặt. Nhưng đối với Xynergi, mỗi phím có đèn LED và nó sẽ thay đổi nhãn, màu sắc ứng với từng ứng dụng đang được sử dụng.

Khi chuyển đổi chức năng sử dụng, các phím lập tức thay đổi nhãn và chức năng với màu sắc khác nhau. Ví dụ như, khi làm việc ở kiểu phòng thu, các phím hiện các chức năng phục vụ cho việc thu âm như thu (recording), biên tập (editing), trộn âm (mixing), điều chỉnh (set-up)... Nhưng khi chuyển sang kiểu gõ văn bản thì các phím hiện các mẫu tự như một bàn phím QWERTY thông thường. Khi chuyển đổi ngôn ngữ từ Anh sang Nhật thì bàn phím sẽ hiện các ký tự của Nhật ngữ thay vì Anh ngữ và ngược lại...

Ngoài ra, Xynergi Media Production Center còn có nhiều chức năng cao cấp đáp ứng cho việc thu và xử lý tín hiệu âm thanh kỹ thuật số chuyên nghiệp.

Microsoft Kinect

Kinect là tên gọi chính thức của Project Natal, một thiết bị mang đến trải nghiệm game không cần đến controller mà Microsoft đã phát triển dành riêng cho Xbox 360. Vốn là một thiết bị bổ sung cho X360, nó cho phép người dùng điều khiển và tương tác với cỗ máy X360 mà không cần chạm đến controller mà điều khiển game thông qua các hành động, câu lệnh, hoặc các đồ vật và hình ảnh có sẵn.

Đây là một dự án vô cùng táo bạo nhằm đưa X360 vượt qua ngưỡng của một cỗ máy chơi game thông thường.

Kinect có thể ghi nhận và phân biệt 6 người cùng lúc kể cả hai người chơi, và phân tích chuyển động của 20 khớp xương ở mỗi người chơi.

Kinect lần đầu tiên được giới thiệu vào ngày 1 tháng 6 tại E3 2009 dưới tên mã là Project Natal. Theo truyền thống lấy tên thành phố để đặt tên mã của Microsoft, project Natal được đặt theo tên thành phố Natal của Brazil để ghi công Alex Kipman - người đã khai sinh ra dự án Natal và cũng là một người gốc Brazil. Cái tên Natal được chọn vì natal nghĩa là "một cuộc sống mới", với ngụ ý của Microsoft là "sự ra đời của một hệ thống giải trí gia đình mới".