



یکشنبه ۱۵ آبان ۱۳۹۰ / شماره ۳۰۳



برترین کارت‌های گرافیک

صفحه ۱۲

ابزار پاک کن

۱۲

من شما را می‌شناسم

۱۱

چهارمین سوار
مایکروسافت

۸-۹

تبدیل فلش
به سوری اولیه!

۴

توجه اجباری به پلاس

۳

یکی شدن دستگاه‌های مصرفی و تولیدی

محمد رضا قربانی

به شخص یا خانواده‌ای مصرف کننده می‌گویند که در یک اقتصاد از محصولات آماده و تولید شده، استفاده کند. یک سازمان پر از افرادی است که در تعامل و همکاری با یکدیگر درآمد کسب می‌کنند تا خرید کنند و سقفی بالای سر خود داشته باشند. مدیریت و سازماندهی این افراد به گونه‌ای باید باشد که کماکان با انگیزه باقی بمانند و تمرکز خود را روی کار حفظ کنند تا نتیجه کارشان باعث حفظ و رشد سازمان و درآمد بیشتر باشد، این اقدام به فناوری پیچیده‌ای نیاز دارد. شاید این تعریف، سر دستی‌ترین و ساده‌ترین تعریفی باشد که می‌توان از مفاهیم بالا استخراج کرد، اما فناوری در حوزه مصرف کننده به طور مستقیم متوجه شخص است، در حالی که نرم‌افزارهای تجاری شرکت‌های بزرگ و پیچیده با روندهای مختلف و ارتباطات عجیب را هدف می‌گیرد. همه ما موبایل‌های نسل اول را به یاد داریم که چه رابط‌های کاربری داشتند (آیکون‌های کوچک و قابلیت‌هایی که به اندازه کمی نیازها را برآورده می‌کرد). وب ۲ و موبایل باعث شدند مساله استفاده و رابط کاربری به امر مهمی تبدیل شود و مثلاً خرید از یک وب‌سایت با یک کلیک ساده انجام شود. انقلاب استفاده از فناوری در راه است اما جایگزین کردن فناوری فعلی در سازمان‌ها که با فناوری قدیمی‌تری مشغول کار هستند، نیازمند انرژی بسیاری است.



قابلیت‌های آن محصول بتواند تمام نیازهای سازمان را برطرف کند.

بی‌شک اینترنت پرسرعت، نرم‌افزار سرویسی (SaaS)، میزبانی ابری، ارتباط بهتر موبایل‌ها و انتقال به فروش آنلاین تأثیر مهمی در همه جنبه‌های زندگی خصوصی و کاری گذاشته است. با این وجود، مدیریت افراد در یک سازمان با مدیریت آنها در یک شغل کوچک که به دنیای بیرون وابسته است و مرز سود و ضرر باریکی دارد، متفاوت است. در سازمان‌های بزرگ تا زمانی که فرد درون آن نباشد، هیچ‌گاه متوجه نخواهد شد که این سازمان چطور با دنیای بیرون در تماس است. سلسله مراتب شغلی زیاد، تخصیص بودجه، اهدافی که از بالا تعیین می‌شوند، مشکلاتی که در پایین وجود دارند و نبرد قدرت می‌تواند باعث از دست رفتن ارتباط با دنیای بیرون شود.

تفاوت میان تولید اطلاعات، مصرف و انتشار آن می‌تواند برای هر کس که تولیدکننده آن است و بعد اعتبار تولید آن را به شخص دیگری می‌دهد، خطرناک باشد. امروزه مسابقه‌های کمابیش تسلیحاتی در دنیای مجازی هر فرد وجود دارد تا در اوقاتی که می‌تواند، اینترنت را جستجو کند و خرده اطلاعاتی که از این سو و آن سو بدست می‌آورد را برای افراد موجود در شبکه‌اش به اشتراک بگذارد تا اعتبار بدست بیاورد.

در سازمان‌ها، بزرگ‌ترین عامل بازدارنده، خلاقیت است. شاید همین عامل باعث موارد بالا باشد، چرا که فرد قادر به پیاده‌سازی ایده‌های خلاقانه خود در همایش‌های داخلی و آنلاین نیست. کمابیش این علت باعث می‌شود که شرکت‌هایی مثل اپل، بدون این که بخواهند وارد بازار سازمانی شوند چرا که رابط کاربری مناسب (و البته فردگرای آنها) می‌تواند تک تک افراد درون یک سازمان را تسخیر کند.

مشتری سازمانی و پیچیدگی‌ها و محدودیت‌های خدمت‌رسانی به این دسته از مشتریان نبوده است اما بازاری رسیده و آماده برای این محصولات وجود دارد. شرط سازمانی بودن یک فناوری، دوام در استفاده آنها و قابلیت همخوانی با مجموعه نیازهای آن سازمان با قیمتی منطقی است. به این ترتیب، بررسی محصولات یکی از مهم‌ترین بخش‌های خرید آن محصول است تا

که می‌توان عنوان «مصرف‌گرایی در سازمان» را به آن اطلاق کرد. اپل که طراحی صنعتی فوق العاده‌ای دارد و استفاده از دستگاه‌های آسان، مطمئن و بهینه است، توانست در زمان ویندوز ویستا، که بعد از آکس پی نتوانست انتظارات را برآورده کند، طراحی جدیدی از سیستم‌های عامل ارائه دهد. هر چند که اپل هیچ وقت به دنبال

این سیستم‌های حساس زیرساخت هزاران نفری هستند که در آنجا کار می‌کنند و برای این که کار خود را انجام دهند، به آن نیاز دارند. بیشتر نرم‌افزارهای مصرف‌گرا چند کار کوچک را به خوبی انجام می‌دهند، حالا چه نرم‌افزار موبایل باشند، چه یک وب‌سایت با دیدگاه وب ۲. آید یک دستگاه انقلابی بود و باعث شد ردیفی از رقبا یکی پس از دیگری وارد بازاری شوند

طلسم آیفون ۴ شکستی نیست

ایراد در سرویس مکان‌یابی

در برگره مشخصات آیفون 4S، اپل تلویحا اشاره کرده بود که زمان آماده‌باش گوشی تنها ۲۰۰ ساعت است که در مقایسه با ۳۰۰ ساعت آیفون ۴ و ۲۵۰ ساعت آیفون اصلی (۲۰۰۷) کمتر است. این شرکت دلیل این کمبود طول عمر را اعلام نکرده است.

با توجه به این که عمر باتری گوشی‌های جدید اپل بشدت رو به کاهش گذاشته است، مهندسان آیفون 4S با برخی دارندگان آیفون 4S تماس گرفتند تا مشکل باتری این دستگاه جدید را حل کنند. به گفته یکی از دارندگان این گوشی‌ها، اپل از او درخواست کرده تا نرم‌افزار نظارتی را روی دستگاهش نصب کند.



در صورتی که فرد جابه‌جایی خاصی در مناطق زمانی انجام نداده، کمی دور از ذهن است.

سرویس‌های مکان‌یابی نیز عمر هر گوشی هوشمندی را کاهش دهد؛ چرا که از ترکیبی از شبکه‌های وای‌فای، جی‌پی‌اس و شبکه مخابراتی استفاده می‌کنند تا موقعیت تلفن را تعیین کنند. موقعیت گوشی معمولا با بررسی ۳ نقطه قوی سیگنالی و محاسبه مرکز مثلث تشکیل شده به دست می‌آید. این کار اگر بکرات تکرار شود، می‌تواند منجر به مصرف شدید باتری شود.

الیور هزل در سایت iDownload عنوان کرده است: «در سیستم عامل iOS باگی وجود دارد که باعث می‌شود تابع موقعیت‌یاب تاریخ سیستم به طور دائم کار کند و حجم قابل توجهی از باتری را به مصرف برساند. غیرفعال کردن این قابلیت باعث می‌شود استفاده از آیفون 4S برای زمانی بیشتر از ۱۲ ساعت مقدور باشد.» استفاده اپل از سرویس موقعیت‌یابش به طور کامل با سیستم عامل iOS گره خورده است و احتمالا در برنامه‌های دیگر سیستمی iOS نیز از این سرویس استفاده می‌شود.

بعد از مشکل آنتن‌دهی که برای آیفون ۴ پیش آمد و اپل را به تکاپو انداخت تا اعتبار خود را مجدد به دست آورد، مشکل باتری در آیفون بعدی که هم‌اکنون استیو جابزی هم بالای سر آن نیست، شاید این شرکت را به تکاپو بیندازد کمی رشد کند و مسوولیت اتفاقات افتاده را بپذیرد.

یکی دیگر از خریداران این گوشی حتی با پاک کردن تمام نرم‌افزارها و سرویس‌های اضافه روی گوشی، باز هم نتوانسته طول عمر باتری را که حدودا به ۱۰ ساعت کاهش پیدا کرده است، بهبود دهد. کاربران آیفون 4S از عمر پایین باتری تعجب کرده‌اند. با این که این گوشی از پردازنده قوی‌تر دو هسته‌ای استفاده می‌کند، اما همان حجم حافظه را دارد و به گزارش وبسایت iFixit، میزان باتری آن ۵/۳ وات ساعت است که ۵ درصد از آیفون ۴ بیشتر است. برخی اوقات به دلیل همخوان کردن نامناسب دفترچه تلفن از iCloud، MobileMe یا گوگل کانکت این مشکل به وجود می‌آید که کاربران می‌توانند با حذف آنها و نصب مجدد دفترچه تلفن مشکل را حل کنند.

به عقیده مشتریان فعال‌تر این گوشی‌ها، تنظیم تاریخ (Time Zone) در گوشی که یکی از مولفه‌های سیستمی است باعث می‌شود مصرف باتری زیاد شود. کنار این آیکون علامتی وجود دارد که نشان می‌دهد آیا این سرویس طی ۲۴ ساعت گذشته فعال شده است یا خیر. روشن بودن همیشگی این علامت

گوگل خود را به مخاطب تحمیل می کند توجه اجباری به پلاس

محمدحسین کردونی

گوگل پلاس اینجاست، چه از آن خوشتان بیاید، و چه نباید آمده است تا در کنار ما بماند. همه چیز به این مساله اشاره می کند که گوگل، پلاس را انتخاب کرده است تا مرکز «شیوه جدید کار کردن» آنها باشد. گوگل پلاس «رتبه صفحه جدید» آنهاست.

گوگل پلاس مرکز تمام داده‌هایی است که گوگل درباره کاربران جمع‌آوری کرده است. با آن اطلاعات تلاش می کند اینترنت را تا حد امکان برای افراد مختلف شخصی کند. ولی برای به دست آوردن اطلاعات و تبدیل آنها به با ارزش‌ترین شکل ممکن برای افراد، گوگل نیاز دارد تا مردم از پلاس استفاده کنند یا نهایتاً از گوگل پلاس خبر داشته باشند. اگر چه تعداد کاربرانی که ثبت‌نام کرده‌اند زیاد هستند، ولی هنوز فعالیت آنها کمی پایین به نظر می‌رسد. بنابراین گوگل هر کاری را که در قدرتش است، انجام می‌دهد تا پلاس را در نظر کاربران اینترنت بیاورد.

در نتایج جستجوها

شاید منطقی‌ترین راه برای در نظر آوردن گوگل پلاس، نشان دادن آن در صفحه‌های نتایج جستجو باشد. زمانی که وارد گوگل شده باشید، می‌توانید دکمه کوچک + را در کنار نتیجه جستجو ببینید و همچنین در بالای آن ببینید که چه کسی از افراد موجود در فهرست شما یک صفحه خاص را + کرده‌اند. روان‌شناسی به ما می‌گوید اگر ببینید شخصی که شما می‌شناسید به چیزی علاقه داشته باشد، شانس این که شما هم به آن علاقه نشان دهید، بالاتر می‌رود. اگر ببینید شخص آشنای شما، نتیجه‌ای از جستجو را مشاهده کرده است، شما نیز برای دیدن آن ترغیب می‌شوید.

+ در نتایج جستجو به چیزی تبدیل خواهد شد که در آینده رشد فوق‌العاده‌ای خواهد کرد. در آینده همه وارد گوگل می‌شوند (log in) و بنابراین گوگل می‌تواند به شما اطلاعات شخصی صحیحی ارائه کند و اگر کسی یک صفحه خاص را + کرده باشد در صفحه SERP (search engine result page یا صفحه نتیجه موتور جستجو) شخصی گوگل شما مشخص تر نشان داده می‌شود.

دکمه + در وبسایتها

یکی دیگر از راه‌های بسیار ساده و واضح در نظر آوردن پلاس، قرار دادن دکمه + در وبسایتهاست. اکنون این دکمه مانند توییت و دکمه Like فیس‌بوک، تقریباً در هر سایتی یافت می‌شود. وبسایت‌هایی که هنوز این دکمه را ندارند، بالاخره دیر یا زود این قابلیت را در خود قرار خواهند داد. هر چه تعداد سایت‌هایی که دکمه + دارند بیشتر باشد، افراد بیشتری به آن اعتماد می‌کنند؛ حتی آنهایی که دقیقاً نمی‌دانند چه چیزی است. این که «من این را قبلاً دیده‌ام» یک تفکر قوی در روان‌شناسی است.

در میل‌باکس شما

گوگل پلاس، آن هم در میل‌باکس شما؟ بله دقیقاً! اگر شما از جی‌میل استفاده می‌کنید، آن را حتماً خواهید دید؛ ولی چه کسی می‌داند در آینده چه چیزی پیش خواهد آمد؟ در حال حاضر گوگل این کار را کرده است که اگر شما از جی‌میل استفاده می‌کنید، درباره کارهایی که افراد موجود در فهرست شما انجام می‌دهند، بخوبی آگاه می‌شوید. اگر از جی‌میل استفاده



نمی‌کنید، فقط متوجه خواهید شد کدام دوست شما از آن استفاده می‌کند. در حال حاضر اگر شما با شخصی در یک روند ایمیل قرار داشته باشید، گوگل آخرین توییت آن شخص را به شما نشان می‌دهد.

این یک راه کوچک اما بسیار مهم برای نشان دادن گوگل پلاس است. میل‌باکس جایی است که بسیاری افراد معمولاً در آن حضور دارند و فعالند. اگر بتوانید پلاس را وارد این فعالیت کنید، برنده بازی شده‌اید؛ روشی که گوگل اکنون از آن استفاده می‌کند. از طرفی اگر این کار یک تبلیغ باشد، روندی بسیار ملایم دارد و برای افراد مزاحمتی ایجاد نمی‌کند؛ برخلاف گوگل باز که به عنوان به روز رسانی در میل‌باکس شما ظاهر می‌شد. این کار به ایمیل‌های شما اضافه نمی‌کند بلکه فقط به شما یادآوری می‌کند سری هم به پلاس بزنید.

نوار خاکستری

زمانی که گوگل برای اولین بار نوار خاکستری را آزمایش می‌کرد، مردم باور نمی‌کردند گوگل تا این حد به طراحی‌اش آسیب بزند. ولی این کار را کردند؛ آن هم با دلایل خودشان. نوار خاکستری به معنای واقعی در همه محصولات گوگل وجود دارد. فرق نمی‌کند شما از جی‌میل استفاده می‌کنید یا از گوگل‌ریدر؛ در هر حال نوار خاکستری وجود دارد و گوگل پلاس را به شما یادآوری می‌کند. شمارنده قرمز به شما نشان می‌دهد ایمیل دارید و اگر بخواهیم صادقانه بررسی کنیم، هیچ‌کس نمی‌تواند در برابر کلیک کردن روی دکمه‌ای که به شما می‌گوید ایمیل‌های خواننده‌ای در انتظار شما هستند، مقاومت کند.

در سمت چپ نوار می‌توانید اسم خود را همراه با یک «+» قبل از آن ببینید. اگر از گوگل پلاس استفاده نمی‌کنید، این مساله شما را ترغیب به استفاده از آن می‌کند و از طرفی فقط اسم شماست. اگر هنوز وارد نشده‌اید و «You+» را ببینید، باز یک روش مستقیم برای صحبت کردن با کاربر است که حتی عامی‌ترین کاربر را نیز به کلیک روی آن و فهمیدن این که چه چیزی پشت آن وجود دارد، ترغیب می‌کند.

تبدیل پیکاسا به تصاویر پلاس

یک حرکت بسیار هوشمندانه از طرف گوگل، تغییر پیکاسا به «تصاویر» (Photos) بود. بنابراین اگر به بخش تصاویر خود یا دوستان خود بروید، فوراً به پلاس منتقل می‌شوید. هیچ راهی برای اجتناب از این واقعیت که شما در گوگل پلاس هستید وجود ندارد. دکمه‌های گوگل پلاس و جستجوی گوگل پلاس آنجا هستند. هیچ راه خروجی نیست.

عکس‌ها یکی از شخصی‌ترین محصولات است که افراد دارند و علاقه‌مندند آنها را با اعضای خانواده و دوستان خود به اشتراک بگذارند. شما می‌توانید تعدادی عکس از آخر هفته‌تان را در پیکاسا قرار دهید و احساسات آخر هفته خود را با دوستانتان شریک شوید.

تبلیغات

آخرین روشی که گوگل از آن برای نشان دادن «+» استفاده می‌کند در تبلیغات است؛ جایی که آنها از طریق آن کسب درآمد می‌کنند. اکنون «+»ها در تبلیغات نیز نشان داده می‌شوند و نه تنها به شما می‌گویند چه تعداد از افراد به محصول علاقه داشته‌اند، بلکه تعداد دوستانتان که از محصول استقبال کرده‌اند را نیز نشان می‌دهد. یک ابزار بسیار قدرتمند برای ترغیب یک شخص تا روی سوژه مورد تبلیغ کلیک کند. اگر دوستان شما روی آن کلیک و آن را Like کنند، چه دلیلی وجود دارد که شما نکنید؟! استفاده از دکمه + در تبلیغات می‌تواند یک روش واقعی پولسازی برای گوگل باشد و آنها با خوشحالی از آن نهایت استفاده را می‌کنند. همچنین به این معنی است که تبلیغ‌کننده‌ها روی آن دکمه تمرکز می‌کنند و می‌کوشند بیشترین تعداد +ها را جمع کنند تا بیشترین شانس را برای دیده شدن داشته باشند؛ چرا که اگر شما یک تبلیغ را ببینید، دوستانتان نیز متوجه خواهند شد.

یادگیری ما از گوگل

اینها تنها نمونه‌هایی از اقدامات گوگل برای نمایش گوگل پلاس بود. ما همگی قبلاً فلش آبی را دیده‌ایم، می‌توانیم + را در ابزار حرفه‌ای وب، تجزیه و تحلیلها (Analytics) و دیگر محصولات مرتبط ببینیم. از این دست موارد بیشتر هم خواهیم دید. در هفته‌های گذشته گوگل اعلام کرد که گوگل‌ریدر امکان «+» کردن مقاله‌ای را که خواننده‌اید ارائه خواهد کرد.

این که دکمه + در همه جا باشد، به ما یک دید کوچک درباره آینده می‌دهد. گوگل، پلاس را در هر جا که بشود قرار می‌دهند و از آن استفاده می‌کنند. ما می‌توانیم درباره این مساله که آیا پلاس به عنوان یک شبکه اجتماعی موفق خواهد بود یا خیر، بحث و گفت‌وگو کنیم؛ ولی صحبت درباره سطوح دیگر این موضوع بی‌فایده است، چرا که گوگل کاری خواهد کرد که ما مجبور باشیم آن را ببینیم و مجبور شویم به آن توجه کنیم.

و در نهایت این که گوگل از پلاس برای شخصی‌تر کردن هر چه بیشتر وب استفاده می‌کند. هیچ SERP دیگر این گونه نخواهد بود و پلاس این امواج را هدایت خواهد کرد.

منبع: stateofsearch.com

وبولوزی

نمودار خودی



وبسایت trackignite به کاربران اجازه می‌دهد تمام داده‌های خود را از هر دستگاه یا موبایلی که به صورت خودکار به جمع‌آوری داده می‌پردازند جمع کرده و در یک جا به صورت نمودار و گراف نمایش دهند. به این ترتیب این افراد می‌توانند غذا، حالات، تمرین‌های ورزشی، خواب، دارو و ... را در این وبسایت وارد کرده و نمودار بهبود خود را مشاهده کنند:

<http://www.trackignite.com>

افزونه هفته

محتوای تب

با کمک این افزونه شگفت‌انگیز فایرفاکس، می‌توانید پیش از آن که یک تب را باز کنید، محتوای آن را به صورت یک پنجره کوچک ببینید و بعد آن را باز کنید. وقتی تعداد تب‌های موجود در یک صفحه زیاد می‌شود، این افزونه بسیار مفید خواهد بود. برای دریافت این افزونه به نشانی زیر بروید:

<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/tab-scope/>

تاریخچه من



تاریخچه من نام وبسایتی است که با دریافت اطلاعات شما، باعث شود یک بیوگرافی مدرن بنویسید. هر چیزی را که دم دستتان می‌رسد و می‌خواهید همیشه در مورد زندگی شما به یاد بماند، ضبط کنید و در این وبسایت قرار دهید. به این ترتیب حتی کوچک‌ترین جزئیات زندگی شما نیز از یاد نخواهد رفت.

<http://www.histofme.com>

Software

نرم افزار

HTML5 با یک کلیک

تبدیل فلش به سورس اولیه

امیر عساری

انیمیشن‌های فلش از جذابیت زیادی برخوردارند و در طراحی دیسک‌های مالتی‌مدیا و وب‌سایت‌ها، زیبایی و جذابیت طرح شما را چند برابر می‌کنند. تا چندسال قبل کمتر کسی می‌توانست انیمیشن‌های حرفه‌ای فلش را ایجاد کند و افرادی که برای طراحی سی‌دی‌ها و وب‌سایت‌های خود یا مشتریان‌شان نیازمند این انیمیشن‌ها بودند، مجبور به خرید سورس آنها و ویرایش طرح مورد نظر طبق سلیقه خود بودند. بتدریج نرم‌افزارهایی طراحی شد که امکان تبدیل فایل‌های انیمیشن فلش در فرمت Swf به سورس اولیه آنها یعنی Fla را در اختیار کاربران قرار داد. به این ترتیب مبتدی قادر شدند فایل‌های انیمیشن دلخواه خود را به سورس اولیه تبدیل کرده و با ویرایش قسمت‌های دلخواه در آن، از آن در پروژه خود استفاده کنند. با توجه به پیشرفت لحظه‌به‌لحظه نرم‌افزارها، بسیاری از این برنامه‌ها با اعمال تغییراتی در نرم‌افزار فلش از کار افتادند و نتوانستند آن‌طور که باید، سورس اولیه فایل‌ها را ایجاد کنند؛ اما نرم‌افزار قدرتمند Sothink SWF Decompiler که یکی از اولین نرم‌افزارهای تخصصی برای انجام این کار بود، همچنان گام‌به‌گام با تغییرات نرم‌افزار فلش همراه شده است و امکانات بسیاری را در اختیار کاربران خود قرار می‌دهد.

فلش به سورس اولیه

همان‌طور که گفتیم عملکرد اصلی این نرم‌افزار تبدیل فایل‌های فلش از فرمت Swf به سورس اولیه آنها یعنی fla است. این نرم‌افزار با عملکرد بسیار عالی قادر است عملیات تبدیل این فایل‌ها را برای شما به انجام برساند. تبدیل انیمیشن‌های فلش به فرمت flex، استخراج عناصر به کار رفته در فایل فلش، جابه‌جا کردن تصاویر، موضوعات، متون و صداها در فایل فلش با



عناصر دلخواه شما، استخراج فایل xfl از فلش‌های CS5 (اولین نرم‌افزار قادر به انجام این کار)، استخراج فایل فلش از فایل‌های فلش تبدیل شده به فایل اجرایی (exe)، پشتیبانی از فلش CS3/CS4/CS5، پشتیبانی از اکشن اسکریپت نسخه ۲ و ۳، پشتیبانی از کامپوننت‌های فلش و... برخی از قابلیت‌های مهم این نرم‌افزار در این بخش به‌شمار می‌روند.

تحویلی در ساخت فلش

یکی از قابلیت‌های منحصربه‌فرد و فوق‌العاده خاص نرم‌افزار فوق، امکان تبدیل فایل‌های فلش به صفحات HTML5 است. همان‌طور که می‌دانید HTML5 فناوری جدیدی در استاندارد صفحات وب است که وابستگی سایت‌ها به نرم‌افزارهای مالتی‌مدیا و پخش‌کننده‌های ویدئویی همچون فلش، سیلواریت و... را از بین می‌برد. به کمک این تکنولوژی شما

می‌توانید انیمیشن‌های موردنظران را با استفاده از کدهای HTML در صفحه سایت خود بگنجانید و نرم‌افزار Sothink SWF Decompiler برنامه‌ای است که این کار را به بهترین نحو برای شما به انجام می‌رساند.

تبدیل انیمیشن‌های فلش به صفحات HTML5 توسط این نرم‌افزار با یک کلیک ماوس امکان‌پذیر است و برای انجام این کار نه به دانش در زمینه HTML5 نیاز خواهید داشت و نه حتی نیازی به تخصص در زمینه طراحی فلش؛ چرا که فایل‌های فلش نیز براحتی و با استفاده از این برنامه به سورس اولیه تبدیل شده و می‌توانید آنها را ویرایش کنید.

کامل‌تر از همگان

این نرم‌افزار علاوه بر عملکردهای اصلی که در خود جای داده است، امکانات و ابزارهای مختلف دیگری را

نیز در اختیار شما قرار می‌دهد که به کمک آنها کار با فایل‌های فلش براحتی انجام خواهد پذیرفت. برخی از این ابزارها و امکانات عبارتند از:

- پشتیبانی از قابلیت انجام عملیات تبدیل و استخراج اطلاعات از میان چند فایل به‌طور همزمان
- نمایش منابع موجود در فایل فلش پیش از استخراج
- استخراج اکشن اسکریپت‌ها در فرمت‌های مختلف HTML یا AS، BIN
- استخراج ویدئوهای FLV از فایل فلش
- بهره‌مندی از ابزار ذخیره‌کننده فلش جهت دانلود فایل‌های فلش از مرورگرهای اینترنت اکسپلورر و فایرفاکس
- دارا بودن پخش‌کننده فلش داخلی جهت نمایش فایل‌های F4V، FLV، SWF
- پشتیبانی از قابلیت تهیه عکس از انیمیشن فلش در حال پخش
- سازگاری کامل با ویندوز ۷ و سیستم‌عامل مکینتاش و محیط کاربری مشابه با مجموعه نرم‌افزاری آفیس ۲۰۰۷

اگر با فایل‌های فلش سر و کار دارید یا دوست دارید بتازگی کار با این فایل‌ها را آغاز کنید، پیشنهاد می‌کنیم همین امروز این نرم‌افزار را به فهرست نرم‌افزارهای موردعلاقه خود اضافه کنید و به استفاده از آن بپردازید؛ چرا که تنها با استفاده از آن به امکانات و قابلیت‌های بیشمار آن پی خواهید برد. نرم‌افزار فوق در ۲ نسخه مختلف مخصوص سیستم‌عامل ویندوز و سیستم‌عامل مکینتاش طراحی شده است که برای دانلود نسخه محدود شده هریک از این سیستم‌عامل می‌توانید به لینک‌های زیر مراجعه کنید:

Windows OS: <http://www2.sothink.com/download/swfdec.zip>

Mac OS: <http://www2.sothink.com/download/swfdec-mac.dmg>

همچنین جهت مشاهده انیمیشن‌های فلش تبدیل شده به HTML5 توسط این نرم‌افزار نیز می‌توانید به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://tiny.cc/flash2html5>



دوست‌داشتنی‌ها را از دست ندهید



مرورگرهای مختلفی برای وب‌گردی کاربران طراحی شده‌اند که هرکدام نیز قابلیت‌ها و امکانات مخصوص به خودشان را دارند. گاهی اوقات اعمال برخی تغییرات یا افزودن امکاناتی خاص به هریک از این مرورگرها موجب می‌شود تا شما مرورگر محبوب خود را کنار بگذارید و به جمع کاربران مرورگر دیگری بپیوندید. به‌عنوان مثال اگر تابه‌حال از مرورگر اینترنت‌اکسپلورر استفاده می‌کرده‌اید، حالا مرورگر فایرفاکس را انتخاب کرده‌اید یا شاید از کاربران قدیمی فایرفاکس باشید و قصد داشته باشید از این پس از مرورگر کروم استفاده کنید! بسیاری از کاربران با تغییر مرورگر خود، آدرس‌هایی را که در فهرست آدرس‌های مورد علاقه (Favorite) خود در مرورگر قبلی ذخیره کرده‌اند از دست می‌دهند، اما برخی از کاربران نیز به هر روشی که شده این آدرس‌ها را ذخیره و آنها را به مرورگر جدید خود اضافه می‌کنند. نرم‌افزار Transmute نیز به همین منظور طراحی شده است. به کمک این نرم‌افزار - که یکی از کامل‌ترین نرم‌افزارهای مخصوص این کار است - می‌توانید فهرست آدرس‌های مورد علاقه (Bookmark) ذخیره شده در انواع مرورگرها را ذخیره کرده و با تبدیل آنها به فرمت ورودی استاندارد در مرورگر مورد نظرتان، آنها را در مرورگر جدید فراخوانی کنید. مرورگرهای کروم، فایرفاکس، اینترنت‌اکسپلورر، اپرا، سفاری، کرومیم (Chromium) و Flock از جمله مرورگرهایی هستند که توسط این نرم‌افزار پشتیبانی می‌شوند.

<http://www.gettransmute.com/download/TransmuteProSetup.zip>

انتقال آسان اطلاعات



نرم‌افزار DiskAid شما را قادر می‌سازد تا آی‌فون، آی‌پد و آی‌پاد شخصی خود را به یک حافظه ذخیره‌ساز جانبی تبدیل کنید. به کمک این نرم‌افزار در هر یک از سیستم‌های عامل ویندوز و مک می‌توانید با اتصال

دستگاه‌های فوق به رایانه، به فایل‌های سیستمی، پیام‌های متنی و دیگر اطلاعات ذخیره شده در دستگاه براحتی دسترسی یابید و عملیاتی همچون کپی، حذف، تغییر نام و... را روی آنها اعمال کنید. هنگام استفاده از این نرم‌افزار نیازمند هیچ نرم‌افزار دیگری نخواهید بود و همچون حافظه‌های فلش تنها با اتصال دستگاه خود به درگاه یواس‌بی رایانه می‌توانید با دسترسی به تمام پوشه‌ها و فایل‌های ذخیره شده در حافظه دستگاه، به مدیریت آنها بپردازید. پشتیبانی از دستگاه‌های آی‌فون ۱، 3G، 3GS و آی‌فون 4، پشتیبانی از آی‌پادها ۱ و ۲ و ۳، پشتیبانی از آی‌پد، پشتیبانی از قابلیت کشیدن و رها کردن فایل‌ها، نمایش جزئیات کامل از فایل‌ها و پوشه‌ها، عدم نیاز به جیل‌بریک (jailbreak) و... برخی امکاناتی است که این نرم‌افزار در خود جای داده است.

چنانچه به استفاده از این نرم‌افزار علاقه دارید، می‌توانید با مراجعه به لینک زیر، نسبت به دریافت هریک از نسخه‌های موردنظران با توجه به سیستم‌عامل رایانه خود اقدام کنید:

<http://www.digidna.net/products/diskaid/download>



بررسی گوشی سامسونگ گالکسی نوت

بزرگ‌ترین همراه شما

محمد علی زارعی‌فر

بزرگ‌ترین گوشی هوشمند، پس از ماه‌ها انتظار سرانجام به بازار گوشی‌های هوشمند وارد شد. سامسونگ گالکسی نوت، بزرگ‌ترین گوشی هوشمند است که با معرفی آن تقریباً حد بین گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها از بین رفته است. این دستگاه از نظر اندازه با گوشی‌های دیگر قابل مقایسه نیست و از سوی دیگر برای این که در کلاس تبلت‌ها قرار گیرد، کمی کوچک است. این دستگاه کلاس جدید بین گوشی و تبلت‌ها به وجود آورده است و سوال این است آیا این دستگاه جای خود را در بازار گوشی‌ها و تبلت‌ها می‌کند؟ اما قبل از این که جواب این سوال را بدهیم، لازم است کمی آن را بررسی کنیم. این دستگاه نیز مانند بیشتر گوشی‌های اندرویدی از نظر سخت‌افزار بسیار قدرتمند است.

طراحی

اگر سامسونگ گالکسی نوت را یک گوشی هوشمند به حساب آوریم، از نظر اندازه، بزرگ‌ترین گوشی موجود به حساب می‌آید و با همه گوشی‌هایی که تا به حال دیده‌اید متفاوت است. اگر شما از آن دسته افرادی هستید که می‌گویند سامسونگ گالکسی اس ۲ بزرگ است، باید این گوشی را ببینید! فکر نکنید از این گوشی می‌توانید مانند بقیه گوشی‌ها استفاده کنید، گالکسی نوت را براحتی نمی‌توانید در جیب خود قرار دهید و اگر احیاناً آن را در جیب خود قرار دادید پیشنهاد می‌کنیم در این حالت ننشینید! البته وزن آن نسبت به اندازه آن، کم است؛ اما اندازه آن برای افرادی که دست‌های بزرگ دارند طراحی شده است، هرچند احتمالاً این افراد نیز نمی‌توانند براحتی با آن کار کنند.

گالکسی نوت سامسونگ پلاستیکی است اما اصلاً ارزان به نظر نمی‌رسد. ساختار آن بسیار مستحکم است و حتی قلم خازنی آن نیز بسیار محکم و پایدار در جای خود قرار می‌گیرد و برای جدا کردن آن باید کمی نیروی اضافی به خرج دهید.

در صفحه نمایش غول آسای ۵.۳ اینچی گالکسی نوت از تکنولوژی خازنی از نوع Super AMOLED استفاده شده است؛ به این

چرا که از لقی بودن آن جلوگیری می‌کند. این قلم طول و ضخامت مناسبی دارد و در دست راحت است.

رابط کاربری و عملکرد

سامسونگ گالکسی نوت از سیستم عامل اندروید ۲.۳ استفاده می‌کند که مانند همه گوشی‌های هوشمند سامسونگ از رابط کاربری TouchWiz برخوردار است. اما این رابط کاربری کمی با بقیه دستگاه‌های سامسونگ تفاوت دارد و برای این گوشی تنظیم شده است تا با نیازهای یک صفحه ۵.۳ اینچی مطابقت داشته باشد. برای مثال در قسمت برنامه‌ها، ۵ ردیف به جای ۴ ردیف قرار دارد. علاوه بر امکانات استاندارد اندروید ۲.۳ و TouchWiz، سامسونگ برنامه‌هایی را مخصوص گالکسی نوت و قلم خازنی آن طراحی کرده است. این برنامه‌ها برای دستگاهی طراحی شده‌اند که به وسیله قلم دیجیتال، مخصوص یادداشت کردن و طراحی هستند. S Memo برنامه مخصوصی است که توانایی‌های شما را با قلم خازنی افزایش می‌دهد. این برنامه ویژگی‌های کاربردی مانند نوع قلم، ضخامت و رنگ قلم را دارد. حتی در این نرم افزار شما می‌توانید متن را به وسیله صفحه کلید مجازی وارد کنید. این برنامه بسیار کامل و کار با آن آسان است؛ اما قلم خازنی، آن‌طور که انتظار داشتیم دقیق نیست و به همین علت یادداشت برداری را کمی سخت می‌کند. امیدواریم این مشکل فقط در این نمونه آزمایشی وجود داشته باشد و در نمونه‌های آینده این مشکل رفع شود. شما همچنین می‌توانید با فشار دادن دکمه‌ای که روی قلم است و نگه داشتن آن روی صفحه نمایش برای چند ثانیه، از تصویری که در حال نمایش است عکس بگیرید.

برنامه جدید دیگر، S Planner نام دارد که به جای برنامه تقویم عادی آمده است. در واقع این برنامه همان تقویم است که تغییرات ظاهری در آن ایجاد شده و محیط آن را حرفه‌ای‌تر کرده است. و اما نگذارید برنامه S Choice شما را گول بزند؛ چون این نرم افزار در گوشی‌های دیگر سامسونگ نیز وجود دارد، فقط در این نسخه اسم آن عوض شده است. در این گوشی نیز برنامه ویرایش عکس را نیز در اختیار دارید که با آن می‌توانید عکس‌ها و تصاویر خود را ویرایش کنید و حتی با قلم خازنی در این برنامه به طراحی بپردازید. این برنامه ممکن است ویژگی‌های زیادی نداشته باشد، اما حداقل برنامه‌ای مجانی است. در برنامه‌های دفترچه تلفن و پیام رسانی تغییری به وجود نیامده است تا گالکسی نوت را از بقیه دستگاه‌های دارای TouchWiz متمایز کند. حال که صحبت از برنامه پیام‌رسانی شد، بهتر است کمی هم در مورد تجربه تایپ کردن با گالکسی نوت بپردازیم. تایپ کردن با گالکسی نوت در حالت عمودی یک کابوس است! در دست گرفتن این گوشی در این حالت با دو دست بسیار دشوار است و تایپ کردن در این حالت دشوارتر. با این که در حالت افقی بیشتر مشکلات تان در تایپ حل می‌شود، اما ممکن است در این حالت دسترسی به حروف قرار گرفته در مرکز گوشی کمی سخت باشد.

حتما فکر می‌کنید جستجو در وب با یک صفحه ۵.۳ اینچی با وضوح ۸۰۰×۱۲۸۰ باید تجربه‌ای فوق‌العاده

معنی که رنگ‌های زنده، کنتراست بالا و زاویه دید زیاد را در این صفحه مشاهده می‌کنید. این صفحه بزرگ باید وضوح بالایی داشته باشد تا تصاویر قابل قبول را به وجود آورد و اینجاست که گالکسی نوت خود نمایی می‌کند و وضوح ۲۸۵ پیکسل در اینچ است که با این وضوح به معنی ۲۸۵ پیکسل در اینچ است که با این کیفیت تصاویر واضح و روشن نمایش داده می‌شود. دکمه‌های اطراف گوشی طراحی ساده و قابل قبولی دارند و براحتی قابل استفاده و کاربردی‌اند. قلم خازنی در قسمت پایین گوشی قرار دارد و برای جدا کردنش باید آن را با قدرت بکشید. البته این ویژگی بدی نیست

طراحی



باشد. قطعاً این گونه است، اما این تجربه فقط کمی از جستجو در وب با یک صفحه ۴.۳ اینچی تفاوت دارد و ما به هیچ وجه تحت تأثیر قرار نگرفتیم. سامسونگ ادعا می‌کند استفاده از گالکسی نوت، حرکت در صفحه وب را به حداقل می‌رساند؛ اما مطمئن باشید این فقط یک ادعاست و شما هنوز برای دیدن کامل صفحه باید در صفحه حرکت کنید و از آن مهم‌تر با وجود این صفحه نمایش بزرگ، باید تصویر را بزرگ کنید تا براحتی بتوانید نوشته‌ها را بخوانید. همچنین در مرورگر گالکسی نوت فلش پلیر موجود و عملکرد آن بی‌نقص است.

سامسونگ گالکسی نوت از تکنولوژی نسل چهار HSPA+ پشتیبانی می‌کند و برای دانلود سرعت آن تا ۲۱ مگابایت در ثانیه می‌تواند برسد. همچنین پشتیبان تکنولوژی نسل چهار LTE است. البته برای استفاده از این تکنولوژی‌ها، اپراتور شما باید این سرویس‌ها را ارائه کند.

در این گوشی یک دوربین ۸ مگاپیکسلی بعلاوه یک فلش LED به کار گرفته شده است. در حال حاضر نمی‌توانیم نظر قطعی راجع به کیفیت عکس‌ها و فیلم‌های گرفته شده با این دوربین بدهیم و باید منتظر نسخه نهایی باشیم، اما در این نسخه آزمایشی، تصاویر و فیلم‌های گرفته شده، نسبت به دوربین‌های دیگر کیفیت قابل قبولی دارند. با این دوربین می‌توانید با کیفیت ۱۰۸۰ پیکسل و ۲۹ فریم در ثانیه فیلمبرداری کنید.

همان‌طور که می‌دانید، نقطه قوت این گوشی در زمینه کارهای چند رسانه‌ای است. طبیعتاً تماشای یک فیلم روی صفحه ۵.۳ اینچی Super AMOLED بسیار لذت بخش‌تر از تماشای آن روی یک صفحه ۴ اینچی است. همچنین اجرای بازی روی آن بهتر است و چشم‌های شما را کمتر خسته می‌کند.

در پایان، این گوشی ما را با احساسات متناقض رها می‌سازد. این گوشی سریع و قدرتمند است و ویژگی‌های خاصی مانند قلم خازنی را در اختیار کاربر قرار می‌دهد؛ اما اندازه آن بیشتر یک نقطه ضعف به حساب می‌آید تا چیز دیگر و در کل به نظر نمی‌رسد در حال حاضر به این بازار تعلق داشته باشد.

منبع: www.phonearena.com



بدافزارهای لینوکسی

آمادگی برای نبرد

محمدرضا قربانی

سال‌هاست که گریز از مایکروسافت ویندوز و روی آوردن به توزیع‌های لینوکسی با ۲ هدف صورت پذیرفته است؛ امنیت بالای آنها و این که برای نصب یک مجموعه نرم‌افزاری امنیتی نیازی نیست. در اینجا نمی‌خواهیم همان بحث قدیمی را پیش بکشیم که آیا ویندوز امن‌تر است یا لینوکس، بلکه دیدگاه بیشتر کاربران لینوکسی را که گمان می‌کنند لینوکس کاملاً امن است، مورد بررسی قرار می‌دهیم. حقیقت این است که هیچ سیستم‌عاملی کاملاً از شر بدافزارها در امان نیست. در اصل میزان حمله به یک سیستم‌عامل از یک نوع به نوع دیگر و از یک زمان به زمان دیگر در حال تغییر است.

بدافزارهای ویندوزی در مقابل بدافزارهای لینوکسی

یکی از بزرگ‌ترین اشتباهاتی که کاربران جدید لینوکس مرتکب می‌شوند، این است که با دور شدن از دنیای ویندوز، سیستم خود را بدون نظارت رها می‌کنند. این درست است که لینوکس به اندازه ویندوز در معرض حملات بدافزارها نیست، اما این اندیشه که امنیت را در این سیستم‌عامل به طور کل فراموش کنیم، عاقلانه نیست.

در حقیقت مشکلات بدافزاری فراوانی برای کاربران لینوکسی به‌وجود می‌آید. تفاوت این مشکلات با مشکلات ویندوزی این است که بیشتر بدافزارهای

لینوکسی به ۲ دسته Rootkit و phishing تقسیم‌بندی می‌شوند.

در فضای OS X نیز اخیراً این نوع بدافزارها نفوذ گسترده‌ای پیدا کرده است: نرم‌افزارهایی که در ظاهر کاملاً مطمئن به‌نظر می‌رسند، اما یک بدافزار به آنها پیوند خورده است. بدتر از همه این است که سیستم دفاعی OS X بسادگی در مقابل حمله بدافزار شکست می‌خورد.

با فرض این که OS X از نظر ساختاری به لینوکس بیشتر از ویندوز شباهت دارد، می‌تواند به‌عنوان یک تابلوی خطر پیش روی کاربران لینوکس قرار بگیرد. شاید یکی از دلایل این که اپل در فروشگاه نرم‌افزاری‌اش بسیار سختگیرانه عمل می‌کند، همین باشد.

منابع نرم‌افزاری نامطمئن

اگر فقط یک نقطه وجود داشته باشد که در آن نسخه‌های لینوکس رومی‌زی قدرتمند ظاهر نشده باشند، جایی است که کاربران با خوشحالی نرم‌افزارهای بی‌نام و نشان را از محل‌های مختلف دریافت کرده و نصب می‌کنند. بجز توزیع‌های مدرن که با استفاده از روش‌های امنیتی تلاش می‌کند جلوی آسیب رساندن به نقاط حیاتی سیستم را بگیرد، مشکلات امنیتی در صورتی که بررسی نشده رها شوند، می‌تواند خطرناک باشد.

واضح است که استفاده از منابع نرم‌افزاری مطمئن یا کامپایل کد توسط خود کاربر می‌تواند امن‌ترین روش

نصب نرم‌افزار باشد، اما باید در نظر داشت این که یک نرم‌افزار از یک منبع مطمئن آمده است، دلیل کافی برای سالم بودن آن نیست. ضمن آن که بسیاری از بدافزارهایی که لینوکس را هدف گرفته‌اند، بیشتر در تلاشند سرورها را از کار بیندازند تا توزیع‌های دستک‌تاپ. حملات سروری به ۲ دلیل بسیار بیشتر از حملات دستک‌تاپی هستند: نخست این که استفاده از سرورهای لینوکس در مقایسه با توزیع‌های دستک‌تاپی به مراتب بیشتر است. دوم آن که سازندگان بدافزار با حمله به ویندوز و OS X به اندازه کافی به سود خواهند رسید؛ چرا که توسعه‌دهندگان بدافزار نیز همانند شرکت‌های بزرگ نرم‌افزاری، تعداد مخاطبان را در نظر می‌گیرند و معتقدند تلاش برای نفوذ به سیستم‌عاملی که هنوز خیلی عمومی نشده است، ارزشی ندارد.

بات‌ها، روت‌کیت‌ها و فرامین ناشناخته

شاید یکی از مهم‌ترین و خطرناک‌ترین مشکلاتی که در لینوکس به‌وجود می‌آید، عدم پشتیبان‌گیری منظم از دایرکتوری home است. بجز این، می‌توان به دستورات ناشناخته‌ای اشاره کرد که کاربران بدون آگاهی کامل

آن را اجرا می‌کنند.

البته بسیاری معتقدند گذرواژه‌های امن، پورت‌های بسته شده و اعتماد به کلیدهای SSH نیز از موارد اصلی امنیتی در لینوکس هستند. بات‌ها و روت‌کیت‌ها اغلب زمانی خطرناک‌تر می‌شوند که با وب‌سرورها طرف باشیم.

برای اجرای یک بدافزار در سیستم‌عامل، به‌کمی پشتکار از سوی بدافزارنویس و بی‌دقتی از سوی کاربر نیاز است.

اگر گمان می‌کنید این اتفاق رخ نمی‌دهد، بیایید نگاهی بیندازیم به تلفن‌های همراه که در آن همین مشکل وجود داشت.

بدافزارها و تلفن‌های هوشمند

خیلی پیش‌تر از آن که اندروید به‌طور گسترده مورد استفاده قرار بگیرد، می‌شد حدس زد که روزی حملات نرم‌افزاری موبایل افزایش چشمگیری خواهد داشت، هر چند که عامه مردم چنین چیزی را قبول نداشتند. امروزه شاهد این هستیم که کاربران تلفن هوشمند به‌دنبال یک نرم‌افزار امنیتی می‌گردند، چرا که بدافزارها به بخش جدانشدنی این تلفن‌ها تبدیل شده‌اند.

این که هنوز هیچ اتفاقی برای لینوکس دستک‌تاپ نیفتاده است، دلیل نمی‌شود که به فکر نباشیم. در دنیاهای دیگر این حفره‌ها وجود داشت و باعث ورود ساده بدافزارها و تسخیر بستر نرم‌افزاری‌شان شد. شاید فعلاً لینوکس دستک‌تاپ در معرض حملات قرار نگیرد. شاید عده‌ای فکر کنند همین که یک سرور را روی دستک‌تاپ خانه‌شان بالا می‌آورند، هیچ مشکلی پیش نیامده و نخواهد آمد؛ اما در نظر داشته باشیم هکرها و بدافزارها خیلی راحت سرورها را پیدا می‌کنند.

امن کردن دستک‌تاپ

اگر واکنش‌های خود را نادیده بگیریم و رایانه دستک‌تاپ لینوکس خود را همانند ویندوز اسکن کنیم تا ویروس‌یابی کنیم، چه اتفاقی می‌افتد؟ شاید ایده‌ای دور از عقل باشد، اما اگر این عادت باعث شود بموقع جلوی آسیب سیستمی را بگیریم، آیا باز هم اتلاف وقت است؟ مثلاً ClamAV که یک ضدویروس رایگان است، هفته‌ای یک بار سیستم را اسکن کند. این ابزار بسادگی می‌تواند تقویم‌بندی شود و به‌صورت خودکار اسکن سیستم را انجام دهد. بنابراین می‌توان در وقت نیز صرفه‌جویی کرد و کار را به این نرم‌افزار واگذار کرد. نرم‌افزار را نصب کنید سپس رایانه را روشن بگذارید و به کارهای روزمره‌تان بپردازید.

بدافزارها در آینده لینوکس

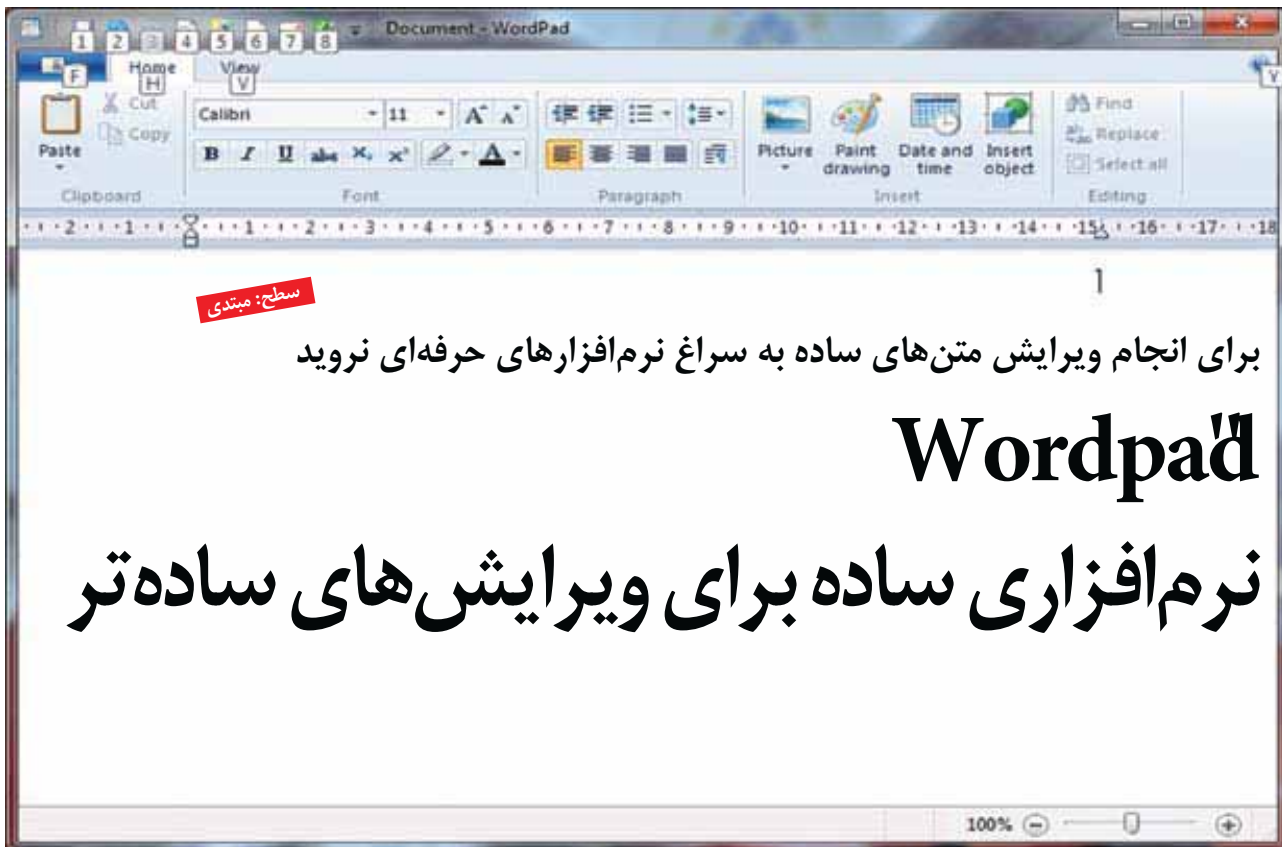
در میان ما کسانی هستند که دوست ندارند ذهنشان را درگیر این دغدغه کنند. شاید شما آنقدر حرفه‌ای هستید که گذر بدافزار از زیر دستتان و آسیب رساندن به سیستم‌عامل را کاملاً مضحک بدانید، اما باید همواره توجه داشت که بدافزارها هیچ‌گاه با اعلام قبلی به سیستم حمله نمی‌کنند و هر زمان ممکن است بدترین زمان ممکن باشد.

به یاد داشته باشید استفاده از ضدویروس‌هایی چون ClamAV علاوه بر یافتن تهدیدهای لینوکسی، می‌تواند به‌دنبال تهدیدهای ویندوزی نیز بگردد. بنابراین در بدترین حالت ممکن، با نصب یک ضدویروس لینوکسی می‌توان ویروس‌های ویندوز را پیدا کرد و در محیطی ایزوله آنها را از بین برد.



Windows

ویندوز



سطح: مبتدی

برای انجام ویرایش متن‌های ساده به سراغ نرم‌افزارهای حرفه‌ای نروید

Wordpad

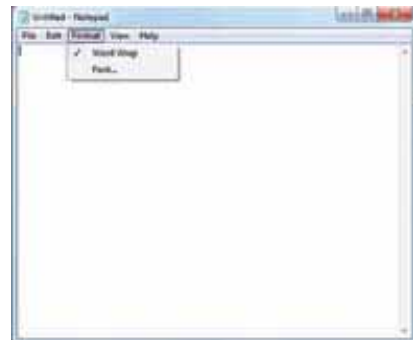
نرم‌افزاری ساده برای ویرایش‌های ساده‌تر

محمدسعید نمازی

در ادامه معرفی ابزارهای موجود در ویندوز ۷، نوبت به ابزارهای ایجاد و ویرایش متن می‌رسد. شاید Notepad ویندوز ۷ نسبت به ویندوزهای گذشته چندان تغییری نکرده باشد، اما محیط کار و برخی ابزارهای Wordpad تفاوت‌های زیادی با ورژن‌های قبلی دارد.

Notepad برخلاف Wordpad که می‌توان آن را یک نرم‌افزار پردازش کلمه دانست، نرم‌افزاری ساده برای ویرایش برخی متن‌های ساده و بدون قالب‌بندی است. این نرم‌افزار قادر به باز کردن فایل‌هایی از جنس .doc ، .rtf و .docx نیست و تنها می‌توان از آن برای کار با فایل‌هایی با فرمت .txt استفاده کرد. این نوع فایل‌ها گرچه امکان قالب‌بندی و... را برای متن فراهم نمی‌کنند؛ اما در بیشتر سیستم‌های عامل می‌توان آنها را مشاهده کرد. به عبارت دیگر فایل‌هایی از جنس .txt را که به وسیله نرم‌افزاری چون Notepad ایجاد می‌شوند، می‌توان با دیگر نرم‌افزارهای ویرایش و پردازش کلمه در سایر سیستم‌های عامل نیز مشاهده کرد و به همین دلیل فایل‌های Readme و... که همراه نرم‌افزارهای مختلف ارائه می‌شوند، از این جنس هستند. علاوه بر این، بسیاری از مدیران شبکه و کد نویسان از Notepad به عنوان «ابزار کار» شان یاد می‌کنند. این افراد کدهای موردنظر یا فرمان‌هایی را که قرار است به سخت‌افزار شبکه داده شود در Notepad ایجاد می‌کند و مورد بررسی قرار داده و پس از آن به محیط موردنظر منتقل می‌کند.

برای باز کردن Notepad، همین عبارت را در Run یا Search box منوی استارت وارد کنید یا از منوی استارت به پوشه بروید.



همان طور که مشاهده می‌کنید، امکان خاصی برای قالب‌بندی متن در این نرم‌افزار وجود ندارد؛ اما می‌توانید از منوی Edit به گزینه‌هایی از جمله Find و Replace دسترسی داشته باشید که بسیار کاربرد دارد. ممکن است بخواهید در یک متن به دنبال کلمه‌ای بگردید سپس آن را با عبارت مد نظرتان جایگزین کنید. در این صورت می‌توانید از گزینه بهره ببرید. ممکن است در اجرا کردن یک فایل .bat یا یک .vbs با پیغام خطایی مواجه شوید مبنی بر این که در یکی از خطوط کدهای نوشته‌شده، ایرادی وجود دارد؛ در این صورت می‌توانید با استفاده از گزینه Go To ... بسادگی سطر مورد نظرتان را پیدا کنید. استفاده از گزینه/Date یا فشردن کلید F5 نیز، تاریخ و زمان جاری را در متن‌تان ایجاد خواهد کرد.

تنها امکان قالب‌بندی که به Notepad داده شده، تغییر فونت و سایز آن است که می‌توانید از منوی Format به آن دسترسی پیدا کنید.

اگر در استفاده از Notepad متوجه شدید که سطرهای ایجاد شده به کادر محدود نیستند و یک سطر به صورت غیرمتعارفی ادامه پیدا کرده، می‌بایست

از منوی Format گزینه Wrap را در حالت انتخاب قرار دهید. توجه داشته باشید که اگر کدهای VB و... را با Notepad چک می‌کنید، حتما این گزینه غیرفعال باشد. نکته آن که پس از فعال کردن این گزینه که به صورت پیشفرض غیرفعال است، اگر Notepad را ببندید و مجدداً باز کنید، Wrap فعال خواهد ماند. برای سهولت در پیدا کردن سطرها و کاراکترها در حالتی که با کدها سروکار دارید، بهتر است Status bar را از منوی View فعال کنید.

در Notepad می‌توانید فارسی تایپ کنید، اما ممکن است پس از ذخیره کردن، متن‌تان را به شکل علامت سوال مشاهده کنید! دقت داشته باشید که هنگام ذخیره کردن متن‌های فارسی در Notepad، از منوی کشویی Encoding در پنجره ذخیره‌سازی، گزینه را انتخاب کنید تا با چنین مشکلی مواجه نشوید.

Wordpad ؛ نرم‌افزاری شبیه Word !

برای کارهای نوشتاری روزمره‌تان می‌توانید از Wordpad استفاده کنید؛ بسیاری از کاربران بخصوص در ایران که برای استفاده از نرم‌افزارهای ویژه‌پردازی همچون Word، هزینه‌ای پرداخت نمی‌شود، از این گونه نرم‌افزارها برای کارهای روزمره استفاده می‌کنند؛ حال آن که هیچ‌گاه از امکانات پیشرفته این نرم‌افزار اطلاع نداشته و از آن بهره نمی‌برند. اگر شما هم از این دسته افراد هستید یا این که سیستم‌تان برای استفاده از نرم‌افزارهای آفیس چندان سریع نیست، می‌توانید از Wordpad برای تایپ و ویرایش متن‌هایتان استفاده کنید. ورژن ۶/۱ این نرم‌افزار که با ویندوز ۷ ارائه شده، تفاوت‌های بسیاری در ظاهر و نیز ابزار موجود، با ورژن‌های گذشته دارد. نوار ابزار این ورژن به شکل محصولات جدید مایکروسافت همچون آفیس ۲۰۰۷ و... طراحی شده که تمام ابزارهای موجود را در دسترس کاربر قرار می‌دهد. فرمت پیشفرض برای ذخیره فایل‌های (Rich text format Wordpad).rtf است اما می‌توانید خروجی این نرم‌افزار را با فرمت‌های Xml، txt و... داشته باشید؛ علاوه بر این می‌توانید با

قرار دادن .doc و .docx. پس از نام فایل‌ها و هنگام ذخیره‌سازی، فایل‌هایتان را با فرمت Word ۲۰۰۳ و قبل از آن و نیز Word ۲۰۰۷ و بعد از آن ذخیره کنید! گفتنی است که Wordpad ورژن ۶/۱ قادر به باز کردن و اصلاح این فایل‌ها نیز هست گرچه برخی از قالب‌بندی‌ها و ابزارهایی که در Word می‌توانید از آنها استفاده کنید، برای Wordpad قابل فهم نیست!

از منوی Start و پوشه، نرم‌افزار wordpad را باز کنید. از طریق منوی Wordpad که اکنون آن در سمت چپ سربرج Home قرار دارد، می‌توانید به گزینه‌های New، Open، Save، Save as و... دسترسی داشته باشید. در سمت راست این برگه نیز آخرین فایل‌های متنی که با آنها سر و کار داشته‌اید قابل مشاهده و انتخاب هستند. همان طور که برای Paint نیز عنوان شد، از گزینه e-mail in نیز می‌توانید برای الصاق مستقیم فایل‌تان به یک E-mail بهره ببرید؛ به شرط آن که تنظیمات نرم‌افزار Mail client نظیر Outlook را پیش از این انجام داده باشید.

هر آنچه برای ویرایش یک متن ساده نیاز دارید، در سربرج Home قرار داده شده است. در قسمت Font از سربرج Home امکان تغییر فونت و سایز آن را دارید. همچنین می‌توانید از آیکون‌های A که در کنار فیلد سایز قرار دارند، برای بزرگ و کوچک کردن متن به اندازه ۲ واحد استفاده کنید. علاوه بر این می‌توانید از Highlighter مانند یک ماژیک فسفری برای مشخص کردن قسمتی از متن بهره ببرید.

برای تغییر در چینش متن و تنظیم پاراگراف‌ها، از امکاناتی که در قسمت Paragraph دارید استفاده کنید. با کلیک روی آیکون Line spacing (ماوس را روی آیکون‌ها نگاه دارید تا نامشان را ببینید!) می‌توانید فاصله خطوط و همچنین فاصله پاراگراف‌ها با یکدیگر را تغییر دهید. فاصله خطوط هر پاراگراف را با انتخاب یکی از اعداد ۱، ۱/۵، ۲ تعیین کنید و برای آن که بین هر پاراگراف نیز فاصله بیشتری ایجاد شود و به اصطلاح از هم تفکیک شوند، گزینه Add 10pt space... را

در حالت انتخاب قرار دهید. با انتخاب آیکون Paragraph، پنجره‌ای به همین نام باز خواهد شد که در آن می‌توانید برای پاراگراف‌هایتان حاشیه تعیین کنید. اگر می‌خواهید خط اول هر پاراگراف نیز تورفتگی بیشتری داشته باشد، برای First Line مقداری تعیین کنید.

از طریق منوی کشویی Alignment نیز می‌توانید نحوه چینش پاراگراف‌ها را در صفحه تعیین کنید، اگر Justified را انتخاب کنید، پاراگراف‌ها از چپ و راست با Ruler تنظیم خواهند شد.

در قسمت Insert گزینه قرار دارد که می‌توانید با استفاده از آن، یک عکس را به متن‌تان اضافه کنید. گزینه‌های بعدی منوی کشویی Picture در صورتی فعال می‌شوند که یک عکس در متن وارد کرده باشید؛ در این صورت می‌توانید با استفاده از گزینه picture عکس را عوض کنید یا با استفاده از گزینه Resize picture، اندازه عکس را تغییر دهید.

اگر روی آیکون Paint Drawing کلیک کنید، نرم‌افزار Paint باز می‌شود! در این حالت، تصویر عملیاتی که در Paint انجام می‌دهید، به Wordpad منتقل می‌شود.

خبر بد آن که در Wordpad امکان ایجاد جدول ندارید! اما اگر نرم‌افزار Excel یا مشابه آن روی سیستم‌تان نصب باشد، می‌توانید با کلیک روی Insert Object آن را فرا بخوانید؛ در این حالت جدولی که در Excel ایجاد می‌کنید، پس از اتمام کار به Wordpad منتقل می‌شود.

در سربرج View نیز می‌توانید تنظیمات Word wrap و نیز واحد اندازه‌گیری در Wordpad را انجام دهید که توضیحات آن پیش از این داده شده است.

روی منوی کشویی که در Titlebar (قسمت بالایی پنجره Wordpad) قرار دارد کلیک کنید؛ با انتخاب هر یک از گزینه‌ها، مثلاً Print Preview، آیکون آن‌را به Titlebar منتقل کنید تا دسترسی به آن آسان‌تر شود.



چهارمین سوار مایکروسافت

فورزا ۴ همان فورزا ۳ است که پیشرفت‌های نامحسوسی داشته است

عنوان بازی: Forza Motorsport 4

پلتفرم: Xbox360

تهیه کننده: Microsoft Studios

سازنده: Turn 10 Studios

سبک: مسابقه‌ای

امتیاز: ۸

هر آنچه داشته‌اید، منتقل نمی‌شود ولی با پول‌هایی که در اختیارتان قرار می‌گیرد ماشین‌هایی را تهیه می‌کنید که در ابتدای بازی وقتی گاراژتان را می‌بینید از تعجب ممکن است خشک‌تان بزند. تراز رانندگی‌تان هم سر جایش خواهد بود. این یعنی همان بازی با گرافیک بهتر و همان تجربه که باید ادامه‌اش بدهید. البته شاید این موضوع با مذاق بعضی‌ها که دوست دارند تجربه‌چندیدی داشته باشند و از اول زحمت بکشند و کلکسیون جدیدی بسازند، خوش نیاید که خب آنها می‌توانند فایل ذخیره‌شان را بازیابی نکنند! البته باید بدانید که خیلی زود هم به ماشین‌های فراری ۴۳۰، آئودی R۸، گالاردو و بوگاتی دسترس پیدا می‌کنید. با درست پیچیدن سر پیچ‌ها، دررفت‌های بموقع و زودتر به خط پایان رسیدن، امتیاز تجربه به دست می‌آورد و ارتقا پیدا می‌کنید و رسیدن به هر تراز مساوی است با یک ماشین جدید. در ضمن در این نسخه حتی می‌توانید از بین چند ماشین، کادوی دلخواه‌تان را انتخاب کنید. در فورزا ۳ بازی‌کننده آزادی بیشتری داشت؛ یعنی هر زمان و با هر ماشین و هر جایی که می‌خواستید قسمت تک نفره را پیش می‌بردید؛ ولی الان ممکن است ساعت‌ها مجبور باشید با یک ماشین

رانندگی کنید. البته مسیر خود را می‌توانید انتخاب کنید، ولی معمولاً ماشین‌ها به شما دیکته می‌شوند یا در بهترین حالت از ماشین‌های داخل گاراژتان استفاده می‌کنید. از طرفی این موضوع شما را برای خریدن ماشین‌های بیشتر بی‌نیاز می‌کند. قبلاً ماشین‌تان هم با شما ارتقای تراز پیدا می‌کرد، ولی الان به این شکل تغییر کرده است که اگر فقط از ماشین‌های یک کمپانی استفاده کنید، آن کمپانی هم در عوض با پول نقد به عنوان جایزه یا ارتقای اجزای ماشین‌تان از شما قدردانی می‌کند. اگر ماشین‌تان را به دلخواه عوض کنید یا حتی مجبور باشید که عوض کنید، خب دیگر از این جایزه‌ها و تخفیف‌ها و ارتقاها خبری نیست تا دوباره به کمپانی دیگری وفادار شوید.

در وهله دوم گرافیک بازی فوق‌العاده است و ماشین‌ها و جاده‌ها به طرز شگفت‌انگیزی پر جزئیات طراحی شده‌اند. نورپردازی خیره‌کننده است و از سایه‌ها بخوبی استفاده شده است، طوری که واقعا

فرهنگ هدایتی

بعد از این که چند هفته دعوا و کل کل بین طرفداران مسابقه‌های ورزشی (فیفا ۱۲ و پس ۱۲ در فوتبال و NBA 2K12 و NBA JAM در بسکتبال) بود این هفته فرصت شد تا به «فورزا»، بازی انحصاری مایکروسافت در سبک مسابقه‌ای که بتازگی نسخه چهارم منتشر شده است و رقیب سرسختی برای گرن توریسمو ۵ - شبیه ساز سونی - به شمار می‌آید بپردازیم. بازی‌های انحصاری همیشه یکی از مهم ترین دلایل انتخاب یک کنسول نزد بازی‌کننده‌هاست. به همین دلیل غول‌های بزرگ کنسول‌ساز سعی می‌کنند در هر سبکی بهترین بازی را به صورت انحصاری بسازند تا از رقیب پیشی بگیرند. با این که فورزا ۴ پیشرفت‌هایی نسبت به عنوان بزرگ فورزا ۳ داشته است، ولی با این حال احساس می‌کنید همه چیز را قبلاً دیده‌اید. این درست که بازی‌های مسابقه‌ای ذاتشان این طوری است که تکراری می‌شوند (مگر چند پیست در دنیا داریم یا چند ماشین در سال جدید ساخته می‌شود که انتظار تغییرات اساسی داشته باشیم؟) ولی فورزا ۴ کمی زیادی شبیه فورزا ۳ است. تقریباً اکثر ماشین‌ها و جاده‌ها را البته با گرافیک و جزئیات کمتر قبلاً در فورزا ۳ دیده‌اید. با تمام این تفاسیر اصلاً نمی‌توان گفت این شماره ارزش خریدن ندارد.

در درجه اول اگر از آن جمله افرادی هستید که برای مدت‌های زیادی فورزا ۳ را بازی می‌کردید برایتان یک سورپرایز وجود دارد. شما می‌توانید اطلاعات خود را از فورزا ۳ به این شماره منتقل کنید و این یعنی دیگر لازم نیست تا گنجینه‌گرانی‌هایی را که برایش زحمت زیادی کشیده‌اید، دوباره جمع آوری کنید. البته

نقد کوتاه

آخرین شبهه

اگر کنسول‌های دستی نینتندو ندارید، احتمالاً باز هم اسم پروفیسور لایتون را تا به حال شنیده‌اید. این پروفیسور دوست‌داشتنی همراه دستیار جوانش حسابی گل کاشته‌اند. روند بازی جذاب توأم با معماهای عالی (که صددرصد خاص کنسول‌های دستی



محسوب می‌شوند) این بازی واقعا مثال زدن هستند. بتازگی نسخه جدیدی از داستان‌های این پروفیسور به نام «آخرین شیخ» برای DS منتشر شده که طبق روال گذشته نمره‌های بسیار خوبی را از منتقدان دریافت کرده است. شما باز با معماهای متنوع و جذابی روبرو خواهید شد که داستان بازی را پیش می‌برد. نکته جالب اینجاست که برای انجام دادن این بازی نیاز به هیچ پیش‌زمینه‌ای از بازی‌های قبلی نخواهید داشت.

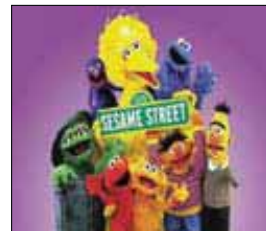
پیوند گمشده

این خیلی خوب است که شناس بازگشت به دنیای دوس ایکس را داشته باشیم. اولین محتوای قابل دانلود بازی «دوس ایکس: تحول بشریت» یک بخش بسیار جالبی از ماجرا را برای بازی‌کننده‌ها به ارمغان آورده است. بازی اصلی بازی فوق‌العاده بود ولی کمبودهایی داشت که سازندگان با انتشار «لینک جامانده» قصد در جبران آنها دارند. لینک محتوای جامانده علاوه بر این که آن کمبودها را رفع کرده است چالش‌های جدیدی را در یک داستان جانی هوشمندانه به مخاطب ارائه می‌کند. بقیه نکات سر جایش است و با همان مدلی که بازی را به پایان رسانید می‌توانید این دنباله را هم بازی کنید و اگر هم بخواهید می‌توانید روش‌تان را تغییر دهید. پیشرفت دیگر درباره نورپردازی است که بوضوح بهتر شده است. بین ۴ تا ۵ ساعت برای تمام کردن این محتوا نیاز دارید.

روزی روزگاری هیولا

امان از دست

این «تیم شفر» و خلاقیت موجود در کارهایش که هر بازی‌ای که می‌سازد آدم را تا مدت‌ها سرگرم می‌کند! «خیابان



کنجیدی: روزی روزگاری هیولا» جدیدترین کار اوست که با استفاده از کینکت قابل بازی است. این بازی برای والدینی که می‌خواهند لحظات شادی را با فرزندانشان سپری کنند و آنها را به تحرک وادارند، باید در اولویت خرید باشد. بازی‌های کوچکی که داخل این بازی قرار دارد می‌تواند باعث شود تا بچه‌ها، بارها و بارها بخواهند بازی را از اول شروع کنند. بازی با جشن تولد یک هیولای دوست‌داشتنی به نام مارکو آغاز می‌شود و شما باید تلاش‌تان را بکنید تا بهترین جشن را برای وی اجرا کنید. شخصیت‌های دوست‌داشتنی، محیط رنگارنگ، صدا و موسیقی عالی همراه یادگیری آسان، از نکاتی است که شما را بیشتر جذب بازی می‌کند.

همه برای یک نفر

در این بازی همه باید با هم بازی کنند نه یک نفر با همه

عنوان بازی: Ratchet & Clank: All 4 One

پلتفرم: PS3

تهیه کننده: Sony

سازنده: Insomniac Games

سبک: اکشن سوم شخص

امتیاز: ۷

«بولت‌ها» همچنان بسیار سرگرم کننده است. به‌وسیله بولت‌ها می‌توانید سلاح‌هایتان را ارتقا دهید. علاوه بر آن، تعداد بولت‌هایی را که جمع‌آوری می‌کنید می‌توانید در انتهای هر مرحله با دوستان‌تان مقایسه کنید. طراحی قسمت چندنفره این بازی جایی خودش را نشان می‌دهد که در حین بازی افرادی را نجات می‌دهید و آنها به شما ماموریت فرعی می‌دهند که باید به سبک پورتال معماها پیش را حل کنید. انجام آنها علاوه بر لذت بخش بودن،

بازی‌های گوناگون و سرگرم کننده‌ای است که با یک داستان جالب و به صورت طنز روایت می‌شود. در مسیر انجام ماموریت‌تان از دره‌های تنگ و عمیق عبور خواهید کرد، با ربات‌های مختلف می‌جنگید و معماهای گوناگون را حل می‌کنید. همه این کارها را می‌توانید همراه ۳ نفر از دوستان‌تان هم به صورت آنلاین و هم به صورت آفلاین انجام دهید. ولی پتانسیل قسمت چندنفره بازی بوضوح بهتر از حالت تک‌نفره آن است.

مثلا حل کردن بعضی از معماها نیاز مبرمی به همکاری ۲ نفره دارد و واقعا تک‌نفره در دسر خواهد داشت. بعضی از باس‌فایت‌ها هم بدون کمک بسیار سخت هستند. البته همین موضوع‌ها باعث می‌شوند تا بهترین تجربه در سری را داشته باشید. البته باید در نظر بگیریم وقتی تک نفره بازی می‌کنید، هوش مصنوعی کلنک به قدری خوب است که بعضی وقت‌ها در حل معماها کمک می‌کند. جمع کردن

رچت (Ratchet) و کلنک (Clank) دو قهرمان و یار وفادار سونی هستند که طرفداران خیلی زیادی هم دارند. ولی با وجود کلی مرحله سکوبازی، فضانوردی و تیراندازی در بخش تک‌نفره تا به حال نشده بود که طرفداران بتوانند این عنوان را با دوستانشان بازی کنند که «اینسامینیاک» با عرضه بازی «همه برای یک نفر» به این انتظار خاتمه داد.

داستان از جایی شروع می‌شود که رچت و کلنک از زندگی قهرمانانه خود خسته شده‌اند و دلشان کمی استراحت می‌خواهد و دوست دارند کمی از زندگی پر خشونت که جوانی‌شان را به هدر داده است، فاصله بگیرند. ولی وقتی سر و کله «دکتر نفازیوس» پیدا می‌شود، دوباره مسیر زندگی‌شان تغییر می‌کند و این سه نفر به همراه «کوارک» با چالشی جدید مواجه می‌شوند. آنها خیلی زود در می‌یابند در یک دنیای فضایی گیر افتاده‌اند که از سوی وحشی‌ترین بیگانه‌ها مورد تهدید قرار گرفته است.

به همین دلیل همه کینه‌های قدیمی را فراموش می‌کنند و با هم متحد می‌شوند تا از این مهلکه جان سالم به در ببرند. اینجاست که همه، برای یک نفر می‌شوند. همه برای یک نفر مثل همه رچت و کلنک‌هایی که تاکنون بازی کرده‌اید شامل روند

بازی هفته



هفته گذشته بازی‌کننده‌ها هفته پر مشغله‌ای را سپری کردند و بعید می‌دانیم هیچ کدام توانسته باشند همه بازی‌ها را تمام کرده باشند. این هفته هم دست کمی از هفته گذشته ندارد و عنوان‌های مهمی در آن منتشر می‌شود. آخرین نسخه از سری بازی‌های ندای وظیفه با عنوان جنگاوری نوین ۳ این هفته کولاک خواهد کرد. انتشار آن از چند جهت خیلی مهم است؛ اول این که رقیب سرسختش یعنی میدان نبرد ۳ دو هفته پیش منتشر شده و توانسته میانگین نمرات خوبی را از سایت‌های خارجی بگیرد. نکته دوم هم مربوط به نسخه پیشین سری ندای وظیفه با عنوان عملیات سری است که توانست عنوان پرفروش‌ترین سرگرمی تاریخ را از آن خود کند. همچنین دوباره‌سازی بازی این سری به اینفینیتی وارد، سپرده شده است. حال باید دید آیا جنگاوری نوین ۳ می‌تواند رقیب امسالش را مغلوب کند و رکورد فروش عملیات سری را بشکند و در نهایت اینفینیتی وارد از پس کارش خوب بر آمده است یا خیر؟ جنگاوری نوین ۳ را در هر سه پلتفرم اصلی همراه کنسول‌های نینتندو می‌توانید بازی کنید.



عنوان مهم بعدی که این هفته منتشر می‌شود و طرفدارانش حدود ۵ سال منتظر نسخه پنجم آن بودند، «آخرین کتیبه» است که نسخه پنجم آن «اسکاریم» نام دارد. طرفداران سبک نقش‌آفرینی که هنوز نسخه چهارم این بازی با نام «ابلیویون» را فراموش نکرده‌اند می‌توانند این هفته از این عنوان ناب لذت ببرند. عنوانی که یکی از نامزدهای بهترین بازی امسال هم خواهد بود. سه پلتفرم اصلی میزبان این بازی است. قرار است نسخه رایانه‌ای شخصی بازی لس آنجلس نوآر در این هفته منتشر شود. باید توضیح داد که همه محتواهای قابل دانلودی که تا به حال برای این عنوان منتشر شده است در این دیسک وجود خواهد داشت. بسته ارزشمند دیگری که در این هفته تاریخ خورده، کلکسیون متال گیر است که به صورت HD برای کنسول پلی استیشن ۳ منتشر می‌شود. سال‌های پنجم تا هفتم هری پاتر را هم این هفته می‌توانید روی تمام پلتفرم‌ها و به صورت لگو تجربه کنید. چند بازی خوب هم برای کینکت منتشر می‌شود که معروف‌ترین آنها خرگوش سفید است.



آنلاین بازی کردن پیدا نکردید، اصلاً نگران نباشید چون می‌توانید در پیست‌ها به شکستن رکورد دیگران بپردازید و برای این کار با سایه‌ای از ماشین رقیب‌تان که همان مسیر را رفته است مسابقه می‌دهید و اگر بتوانید آن را شکست دهید، دوست‌تان باخبر خواهد شد. دیگر قابلیت اضافه شده به بازی، قابلیت استفاده از کینکت است. با استفاده اختیاری از کینکت می‌توانید به بررسی ماشین‌ها بپردازید یعنی می‌توانید دور و اطراف ماشین را نظاره کنید، درها را باز کنید و ببندید، کاپوت و صندوق عقب را بررسی کنید و داخل ماشین بنشینید و نگاهی به داشبورد بیندازید. البته استفاده از کینکت به همین موضوع محدود نمی‌شود و کارهای دیگری هم در حین بازی می‌توانید به وسیله آن انجام دهید. در کل فورزا ۴ اتفاق خوبی است که با راحتی می‌تواند تا دو سال دیگر طرفدارانش را سرگرم نگه دارد. مقایسه آن با گرن توریسو را هم به خودتان واگذار می‌کنم.

پیست را از بین می‌برد. حالت‌های کمکی دیگری هم در بازی وجود دارد که هیجان آن را از بین می‌برد مثل کمک در ترمز کردن یا خطاهای فرضی کمکی. با این حال شما در انتخاب مختار هستید و اگر از هیچ یک از آنها استفاده نکنید، یک خودروی فراری فوق العاده جایزه می‌گیرید و در آخر در صورت استفاده از آنها پول کمتری هم گیرتان می‌آید.

در نهایت قسمت چندنفره فورزا ۴ حرف‌های زیادی برای گفتن دارد. این بار تعداد کاربران از ۸ به ۱۶ افزایش پیدا کرده است که مسابقه‌ها را جذاب‌تر می‌کند. علاوه بر مسابقه‌های مستقیم، درگ، دریفت و مسابقه‌موش و گربه بسیار جذاب و هیجان‌انگیزند. علاوه بر آن، امکان برگزاری چند مسابقه همزمان داخل یک پیست وجود دارد. ماشین‌ها هم می‌توانند ماشین‌هایشان را با توجه به تنوع زیاد لوازم ماشین که در بازی وجود دارد اسپورت کنند و با هم به اشتراک بگذارند یا خرید و فروش کنند. اگر کسی را برای

حس رانندگی در آفتاب به بازی‌کننده منتقل می‌شود. جزئیات داخل ماشین‌ها هم قابل قبول است تا بازی‌کننده‌هایی که ترجیح می‌دهند از دوربین‌های متعدد بیرون ماشین استفاده نکنند و از داخل کابین به رانندگی بپردازند هم راضی باشند. طبیعی بودن صدای ماشین‌ها هم که دیگر به یک موضوع عادی تبدیل شده و موسیقی هم مثل همیشه خوب است. کنترل ماشین‌ها نسبت به فورزا ۳ خیلی بهتر و واقعی‌تر شده و رانندگی با آنها لذت بخش‌تر است. هوش مصنوعی بهتر شده و این طور نیست که واقعا براحتی بتوانید رقیبان‌تان را جا بگذارید. آنها کاملاً تخریبی عمل می‌کنند و در تلاش هستند تا هر چه بیشتر مانع راه یافتن شما به مرحله بعد شوند. اگر اشتباه کنید یا به در و دیوار بزنید، با فشردن دکمه‌ای به سبک شاهزاده پارسی می‌توانید به ۱۰ ثانیه قبیل برگردید و حرکت خود را تصحیح کنید. البته این قابلیت به نظر ما اصلاً خوب نیست؛ چرا که واقعیت ماجرا و لذت تکرار هر

کنید و همزمان به یک دشمن شلیک کنید. آن وقت است که جلوه‌های بصری و صدای مهیب انفجار، اتاق‌تان را فرا خواهد گرفت و غرق در لذت‌تان خواهد کرد. با این که می‌توانید بازی را ۴ نفره هم از ابتدا تا انتها بازی کنید، ولی واقعا بازی دونفره چیز دیگری است؛ چون در حالت ۴ نفره اولاً صفحه به ۴ قسمت تقسیم می‌شود ثانیاً اینقدر صفحه شلوغ می‌شود که خودتان را هم پیدا نخواهید کرد! به هر حال اضافه کردن مکانیک‌های حالت چندنفره به یک بازی که بر مبنای تک‌نفره ساخته شده است با اشکالاتی همراه می‌شود که غیر قابل اجتناب است. مثلاً اینسامنیک مجبور شده با ایجاد تغییراتی در دوربین بازی، آن را در مکان‌های از پیش تعیین شده تعبیه کند تا براحتی بتواند هر ۴ بازی‌کننده را پوشش دهد. مکان‌های کمتری برای اکتشاف در دسترس است و مبارزات، آن درخشش همیشگی را ندارد. در نهایت باید اقرار کرد که شکاف زمان (Crack in Time) همچنان بهترین بازی سری محسوب می‌شود و تک‌نفره بازی کردن همه برای یک نفر مثل گام به عقب برداشتن است؛ ولی زمانی که این بازی را چندنفره بازی کنید و معماها را با کمک دوستان‌تان حل کنید، همه چیز خوب است و گذر زمان را متوجه نخواهید شد.

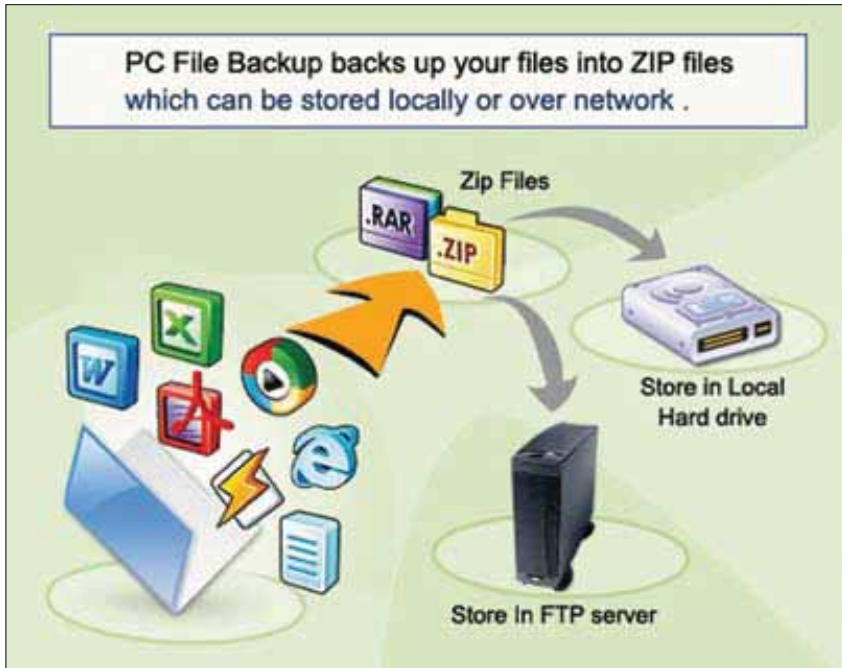
از لذت‌بخش‌ترین کارها در بازی این است که هر دو نفر در بخش همکاری تیمی یک سلاح را انتخاب

اسلحه «رینو» را هم برایتان به ارمغان می‌آورد که یکی از قوی‌ترین سلاح‌ها در کل سری است. یکی



پشتیبان‌گیری

کپی برابر با اصل



الهام اندرابی

در دنیای information technology، ایجاد پشتیبان یا به عبارت دیگر backup در حقیقت تهیه نسخه کپی از اطلاعات اصلی است تا چنانچه نسخه اصلی به هر دلیلی از بین رفت و دسترسی به اطلاعات مقدور نبود، از backup استفاده کنیم.

عمل کپی‌برداری دارای ۲ هدف بسیار مشخص و واضح است. هدف اصلی و مهم از این کار، بازیافتن اطلاعاتی است که به دلیلی خاص، آن داده‌ها را از دست می‌دهید. ممکن است ما اطلاعات را اشتباهی پاک کنیم یا به دلیل غیرمنطقی قسمتی از اطلاعات به هم بریزد که در اصل این اتفاق باعث غیرقابل استفاده شدن بقیه مطالب می‌شود. این از بین رفتن اطلاعات برای بسیاری از کاربران رایانه به صورت روزانه اتفاق می‌افتد، در حقیقت ۶۷ درصد کاربران اینترنت حداقل یک بار تجربه از دست دادن بخشی از فایل‌هایشان را داشته‌اند. دومین هدف از انجام عمل بک آپ، بازسازی داده‌هایی است که در گذشته به هر دلیلی جمع‌آوری کرده‌اید. این که کاربر چه مدت زمانی نیاز دارد تا کپی اطلاعات ذخیره شود (یعنی پس از این زمان اطلاعات به شکل اتوماتیک پاک می‌شوند و دیگر در دسترس کاربر قرار ندارند)، البته این زمان مشخص توسط خود کاربر در فایل بک آپ تعریف می‌شود.

فایل‌های پشتیبان عموماً در مواقع بحرانی مورد استفاده قرار می‌گیرند. سیستم‌های بک آپ یا نرم‌افزارهای بک آپ گیری به تنهایی نمی‌تواند کل سیستم‌ها و سرورهای تخریب شده را بازسازی کند، بلکه تنها اطلاعاتی را که قبلاً روی این مدل از سیستم‌ها وجود داشته در دسترس قرار خواهد داد. از آنجا که سیستم پشتیبان (Backup system) حداقل یک کپی از تمام اطلاعاتی را که ارزش ذخیره‌سازی دارند به همراه خود دارد، به فضای مناسب نیاز داریم (که البته این فضا به حجم بسیار بالایی از سخت‌افزار نیاز دارد). در کنار تمام این موارد، عمل سازماندهی این حافظه و نحوه قرار دادن اطلاعات در آن، یک کار بسیار پیچیده‌ای است، که نیاز به تفکر بسیار دارد. در حقیقت انتخاب مدلی برای ذخیره‌سازی، به منظور ایجاد ساختاری مشخص و یکپارچه برای تمام اطلاعات است. در عصر پیشرفته رایانه ابزارهای متفاوتی جهت ذخیره‌سازی وجود دارند که می‌توان از آنها برای گرفتن backup استفاده کرد. همچنین با استفاده از این ابزارها می‌توان امنیت بالایی برای اطلاعات به وجود آورد یا در صورت نیاز، داده‌ها را براحتی جابه‌جا کرد.

قبل از این که اطلاعات به مقصد مورد نظر برای

زیادی از اطلاعات حیاتی شرکت از دست می‌رود. اگر شانس داشته باشید و لاگ‌ها از این اطلاعات محافظت کنند، این مکان‌های جابه‌جایی می‌تواند این اطمینان را به شما بدهد که داده‌ها را از دست نداده‌اید. منتها زمان لازم برای بررسی لاگ‌ها ممکن است روی کارایی شرکت تاثیر منفی بگذارد و بسیار وقتگیر باشد.

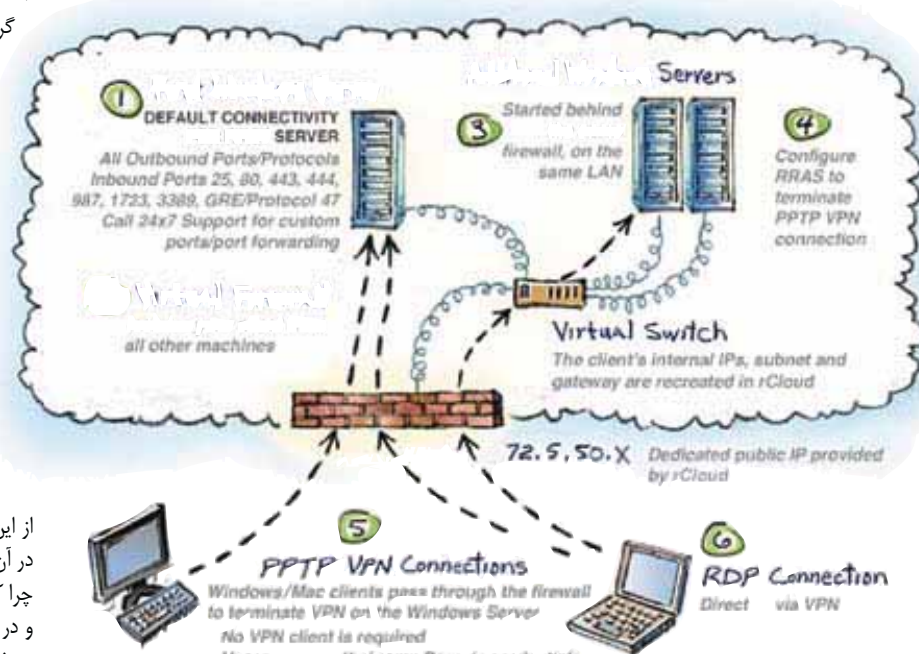
مرحله مهم بعدی بازسازی است. آیا اصلاً می‌توان اطلاعات را برگرداند؟ بیشتر شرکت‌ها زمان کافی برای نظارت بر عمل ذخیره‌سازی ندارند؛ بنابر این اطمینان ندارند که می‌توانند عمل بازیافت را انجام دهند یا خیر. یکی از مدل بازسازی‌هایی که کار بازیافت را در کمتر از یک دقیقه انجام می‌دهد، بدون این که به نرم‌افزارها و سخت‌افزارهای جانبی نیاز داشته باشد، Virtualization Powered Recovery (باز یافت مجازی) است. این مدل از بازسازی در حداقل زمان ممکن کار خود را به بهترین شکل انجام می‌دهد.

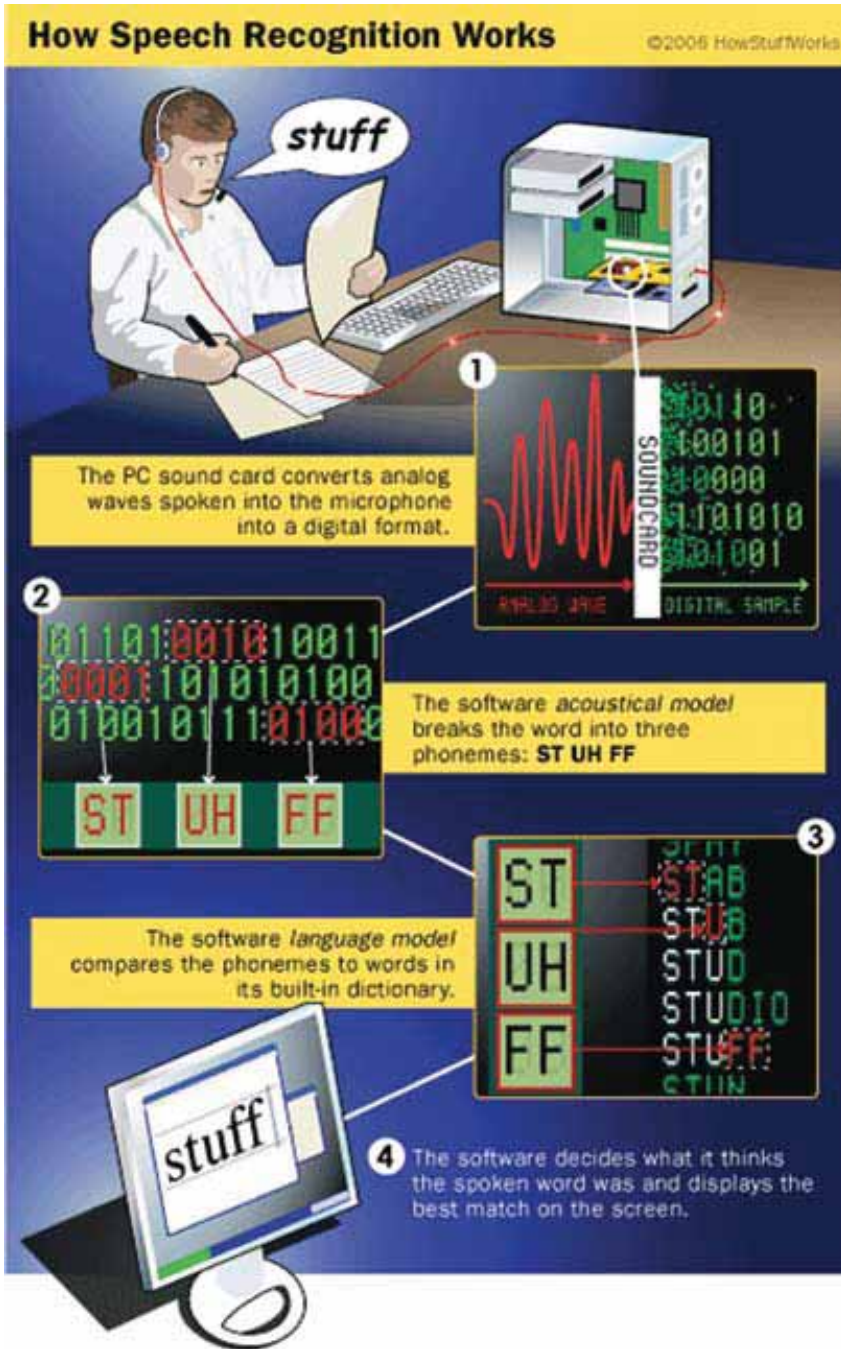
نکته مهم سوم زمان است؛ زمان معیاری مهم برای کپی‌برداری و بازسازی به حساب می‌آید. زمان لازم برای انجام عمل کپی‌برداری و بازسازی اطلاعات ۲ عامل بسیار مهمی هستند که نمی‌توان آنها را نادیده گرفت. پس اگر شما عمل ذخیره‌سازی را کامل نکنید یا هر چند وقت یک بار از اطلاعات کپی نگیرید، روی توانایی شما برای ذخیره‌سازی اثر منفی خواهد گذاشت. این به معنای آن است که در صورت خراب شدن سیستم، نمی‌توانید در مدت زمانی کوتاه دوباره کار تولید شرکت را شروع کنید.

گرفتن Backup بیشترین تاثیر را روی عمل بازسازی اطلاعات می‌گذارد. همان‌طور که گفته شد، عامل مهم سوم در بک آپ گیری زمان مورد نیاز برای بازسازی اطلاعات است. داشتن فضای مجازی مناسب برای قرار دادن ابزارهای ذخیره‌سازی این امکان را به شما می‌دهد که بتوانید در سرورهای متفاوت اطلاعات را ذخیره کنید. پس شما نیاز دارید که از این سرورها در محیط مناسب که احتمال تخریب در آن پایین باشد، به بهترین شکل محافظت کنید؛ چرا که اینها تماماً جزو اموال شرکت به حساب می‌آیند و در صورت تخریب ضررهای فراوانی به شرکت وارد می‌شود.

اطلاعات از منبع مورد نظر در مقصد خاصی است. چنانچه می‌دانید همه کاربران عمل بازیابی اطلاعات را کار بسیار مهمی می‌دانند. این در حالی است که اگر شما از داده‌ها به شکل مناسب کپی نکرده باشید و در جای امن قرار نداده باشید، هیچ منبعی برای بازسازی اطلاعات از دست رفته ندارید. سیستم‌های بک آپ گیری باید بتوانند با موفقیت اطلاعات را از طریق شبکه کپی کنند و با دقت بالا داده‌ها را از سرورها یا ماشین‌های مجازی که آنها را جابه‌جا می‌کنند، دریافت و پس از آن ذخیره‌سازی کنند. البته این ذخیره‌سازی را روی منابع محلی مورد نظر جهت پشتیبان‌گیری انجام خواهند داد و در کنار آن در صورت نیاز می‌توانید اطلاعات را از محل مورد نظر به مکان دیگری جابه‌جا کنید.

نکته بسیار مهم دیگر این است که این عمل ذخیره‌سازی هر چند وقت یک بار صورت می‌گیرد؟ برای خیلی از نرم‌افزارها بک آپ گیری که هر شب یک بار صورت می‌گیرد، کافی نیست؛ زیرا در این نوع نرم‌افزارها اطلاعات بسیار زیادی در یک روز کاری اضافه یا تغییر داده می‌شوند، پس اگر تصور کنید عصر یکی از روزها سیستمی fail شود، بخش‌های بسیار





بررسی نرم افزار تشخیص هويت

من شما را می شناسم

محمدعلی زارعی فر

امروزه کمتر کسی است که با تلفن های گویا آشنا نباشد. اگر شما با یک شرکت تماس بگیرید، معمولاً باید اول به راهنمایی های یک صدای ضبط شده توجه کنید و با فشار دادن دکمه های شماره گیر به هدف خود برسید. بسیاری از این شرکت ها یک گام بیشتر نیز برداشته اند و به جای فشار دادن دکمه می توانند کلمات خاصی را بگویند تا همان فرمان ها اجرا شود. این کار به وسیله یک سیستم تشخیص صوت انجام می شود و می تواند کلمات و صداها را به صورت نوشته تبدیل کند.

شما حتی می توانید از نرم افزارهای تشخیص صوت برای کارهای خانگی و تجاری نیز استفاده کنید. شما با بعضی از نرم افزارها می توانید فرمان های خود را به صورت صوتی به رایانه بگویید یا به جای تایپ کردن در نرم افزار word، کلمات را با صدا به آن منتقل کنید و این نرم افزارها خود به خود حرف های شما را به صورت نوشته تبدیل می کند. شما حتی می توانید با استفاده از آنها کارهای عادی مانند باز کردن و بستن فایل ها را انجام دهید. نرم افزارهایی در این زمینه نیز وجود دارند که برای یک هدف خاص مانند پزشکی یا مباحث حقوقی ساخته شده اند.

این سیستم های تشخیص صوت به افرادی معلول و ناتوان نیز کمک زیادی می کند. برای مثال افرادی که به هر دلیل نمی توانند تایپ کنند، با استفاده از این نرم افزارها می توانند نیازهای خود را برطرف کنند. این برنامه ها ۲ دسته می شوند:

۱- برنامه هایی با لغتنامه کوچک اما کاربران زیاد. این سیستم ها برای استفاده در تلفن های گویا مناسب است. کاربران آن می توانند با لهجه ها و گویش های مختلف با آن صحبت کنند و این سیستم در بیشتر موارد کلمات را به صورت صحیح دریافت می کند؛ اما از طرفی دیگر ورودی ها و فرامینی را که دریافت می کند محدود است.

۲- برنامه هایی با لغتنامه بزرگ اما کاربران محدود. این سیستم ها برای محیط های تجاری که کاربران کمی با آن سر و کار دارند، مناسب است. این سیستم ها ضریب دقت بالایی دارند (برای کاربران حرفه ای در حدود ۸۵ درصد) و لغت نامه آنها از ده ها هزار کلمه تشکیل شده است و باید آنها را به گونه ای تنظیم کنید که با تعداد محدودی از کاربران به بهترین صورت کار کند. دقت این سیستم برای کاربران دیگر بشدت پایین می آید.

برنامه های تشخیص صدایی که در گذشته وجود داشت، در تشخیص جملات و کلمات پشت سر هم مشکل داشتند و باید هر کلمه را جداگانه و بعد از یک وقفه، کلمه بعدی را می گفتید. اما اکثر کاربران ترجیح می دهند به صورت پیوسته و عادی حرف بزنند و امروزه تعداد قابل توجهی از سیستم های

تشخیص صوت از این مورد پشتیبانی می کنند. برای تبدیل گفته های یک کاربر به نوشته یا فرمان های رایانه ای، یک کامپیوتر باید مراحل پیچیده ای را طی کند. وقتی صحبت می کنید در هوا ارتعاش به وجود می آید. تبدیل کننده آنالوگ به دیجیتال (ADC) این موج آنالوگ را به دیجیتال تبدیل می کند تا برای رایانه قابل پردازش باشد. برای این کار، از صوت تولید شده نمونه برداری می کند و در بازه های متوالی موج را بدقت اندازه گیری می کند. پس از آن، سیستم صوت دیجیتال شده را فیلتر می کند تا اختلالات و نویزها را از بین ببرد. بعضی اوقات برای جدا کردن فرکانس های مختلف این کار را انجام می دهد و بعد صدای تولید شده را به صورت استاندارد در می آورد و درجه صدا را کم یا زیاد و آن را تنظیم می کند. از آنجا که سرعت حرف زدن انسان همیشه یکسان نیست، صدای دیجیتال تولید شده در رایانه باید با توجه به سرعت حرف زدن و نمونه گرفته شده از آن تنظیم شود.

در مرحله بعد، سیگنال تولید شده به بخش های کوچک (در حدود چند صد مگاهرتز ثانیه) تقسیم می شود. سپس این بخش های کوچک تولید شده با واج های صوتی موجود در زبان تعیین شده مقایسه می شوند. واج، کوچک ترین واحد یک زبان است که از به هم پیوستن آنها یک عبارت با معنی به وجود می آید. در زبان انگلیسی تقریباً ۴۰ واج وجود دارد. (زبان شناسان مختلف نظرات متفاوتی درباره تعداد واج ها دارند)

مرحله بعد ساده به نظر می آید، اما در واقع بسیار سخت است و هدف اکثر نرم افزارهای تشخیص صوت محسوب می شود. این نرم افزار واج ها را در کنار واج های دیگر بررسی می کند و با یک نمودار پیچیده آماری، کلمات، عبارات و جملات از پیش تعیین شده را مقایسه می کند و بعد از به دست آوردن کلمات گفته شده، آنها را یا به صورت نوشته نمایش می دهد یا به صورت فرمان رایانه ای اجرا می کند.

سیستم های تشخیص صوت اولیه، برای کلمات قوانین و معیارهایی مشخص می کردند که اگر کاربر این قوانین را رعایت می کرد، برنامه به درستی کار می کرد. اما زبان انسان ها همواره در حال تغییر بوده و لهجه ها و گویش ها نیز متفاوت است. حتی اگر لهجه ها و گویش های آنها از نظر برنامه استاندارد باشد، سرعت و پیوستگی کلمات ممکن است با قوانین برنامه سازگار نباشد. به این خاطر برنامه هایی که بر اساس این قوانین نوشته شده اند کاربرد خود را از دست دادند و به این خاطر برنامه های قدیمی نمی توانستند کلمات متوالی را تشخیص دهند.

سیستم های تشخیص صوت جدید از مدل سازی آماری قدرتمند و پیچیده استفاده می کنند. این سیستم ها با استفاده از

محاسبات ریاضی و آماری محتمل ترین نتیجه را به دست می آورند. به گفته جان گروفولو، مدیر گروه سخنرانی در آزمایشگاه فناوری اطلاعات موسسه ملی استانداردها و تکنولوژی، ۲ مدل پر کاربرد که در نرم افزارهای امروزی استفاده می شوند، مدل Hidden Markov و مدل شبکه های عصبی است.

این روش ها از توابع پیچیده ریاضی استفاده می کنند، اما به صورت خلاصه آنها از اطلاعات معلوم برای سیستم استفاده می کنند تا اطلاعات مجهول را به دست آورند.

Hidden Markov پرکاربردترین مدل است. در این مدل هر واج مانند یک واحد زنجیر است و از به هم پیوستن آنها یک کلمه به وجود می آید. اما این زنجیر هنگام به هم پیوستن ممکن است در نقاط مختلف دچار مشکل شود و برنامه نتواند واج ها را بدرستی با صدای تولید شده تطبیق دهد. در این مرحله است که باید احتمال واجی را که بزرگتر است، پیدا کنیم تا برای کامل کردن زنجیرمان استفاده شود. در این فرآیند برنامه به هر واج محتمل، مقداری اختصاص می دهد که به داده های آماری بستگی دارد.

این فرآیند برای عبارات و جملات پیچیده تر می شود. سیستم باید تشخیص دهد که شروع و پایان هر کلمه کجاست. لغتنامه برنامه ها معمولاً از ۶۰ هزار کلمه تشکیل شده است و این کلمه ها ۲۱۶ تریلیون جمله احتمالی می توانند تشکیل دهند. طبیعی است که حتی قدرتمندترین رایانه ها نیز نمی توانند این تعداد جمله را پردازش کنند.

برای دهه ها، دانشمندان روش های آزمایشی تولید کردند تا بتوانند نرم افزارهای بهتری تولید کنند؛ اما محدودیت های سخت افزاری جلوی پیشرفت آنها را می گرفت. امروزه با پیشرفت در صنعت رایانه، کار برای آنها آسان تر است. در آینده ممکن است تشخیص صوت به فهم صوت تبدیل شود. اطلاعات آماری که امروزه برای تشخیص کلمات به کار می روند ممکن است در آینده، معنای پنهانی یک کلمه را تشخیص دهد. با این که این اهداف به آرزوهایی دست نیافتنی شباهت دارد، اما با پیشرفت های به دست آمده در زمینه هوش مصنوعی، ممکن است در ۲۵ سال آینده روزی را ببینیم که رایانه ها با انسان براحتی گفت و گو کنند.

منبع: howstuffworks.com



تثقیص صدایی که در گذشته وجود داشت، در تشخیص جملات و کلمات پشت سر هم مشکل داشتند و باید هر کلمه را جداگانه و بعد از یک وقفه، کلمه بعدی را می گفتید. اما اکثر کاربران ترجیح می دهند به صورت پیوسته و عادی حرف بزنند و امروزه تعداد قابل توجهی از سیستم های

چگونه یک طراح حرفه ای شویم؟! ESSENTIALS

ابزارهای پاک کردن Eraser Tools

ابزار پاک کن

نوید حاتمی

با افزایش فضای صفحه گرافیک قصد داریم علاوه بر مطالب معمول صفحه، یک قسمت کارگاه آموزشی نیز به این صفحه اضافه کنیم که علاوه بر مطالب آموزشی، فرصتی نیز برای تمرین عملی و بررسی تکنیک های خاص کار در محیط فتوشاپ بوجود آید اما برای اینکه مطالب پر بارتر و جذاب تری در این قسمت ارائه شود حتما منتظر نظرات و پیشنهادهای شما هستیم تا علاوه بر مطالب تئوری، به صورت عملی شما را با هنر طراحی در فتوشاپ آشنا کنیم.

اولین عبارتی که پس از عبارت مداد، به ذهن همه ما خطور می کند پاک کن است، زیرا هر نوشته و طرحی با وجود همه دقت ممکن است حاوی اشکالاتی بوده و نیازمند پاک کردن و تصحیح باشد. قضیه وقتی جالب می شود که بتوانیم علاوه بر امکان پاک کردن معمولی، از ابزار پاک کن به عنوان یک ابزار طراحی استفاده کنیم و با اضافه کردن اندکی خلاقیت طرح های بسیار جالبی ایجاد کنیم.

پنجمین گروه از مجموعه ابزارهای طراحی و روش گروه پاک کن است که سه زیر مجموعه پاک کن معمولی (Eraser)، پاک کن پس زمینه (Background Eraser) و پاک کن جادویی (Magic Eraser) را شامل می شود. این گروه نیز مثل اکثر ابزارهای مجموعه طراحی به صورت قلم مویی عمل می کنند یعنی با انتخاب آنها و کلیک راست در محیط می توان نسبت به تغییر اندازه، شکل، سختی، شفافیت و سایر ویژگی هایی که در حالت قلم مویی قابل تعریف است اقدام کرد.

Eraser

اولین ابزار این گروه همانند یک پاک کن معمولی پس از انتخاب و با کلیک و درگ روی پروژ، موجب پاک شدن محتوای لایه فعال با توجه به تنظیمات حالت قلم مویی پاک کن خواهد شد. یعنی می توان با انتخاب مثلا شکل برگ درخت به عنوان نوک قلم مو و اعمال ابزار پاک کن محتوی لایه فعال خود را به شکل یک برگ درخت پاک کنیم.

در استفاده از این ابزار دو حالت قابل تعریف است؛ در حالت اول که شامل اکثر تصاویر معمولی و عادی می شود، تصویر ما فقط حاوی یک لایه با ماهیت پس زمینه است که در این حالت با رفتن به پانل لایه ها مشاهده خواهیم کرد که علامت قفلی نیز در انتهای نام لایه مشاهده می شود.



در این حالت با استفاده از ابزار پاک کن، رنگی که به عنوان رنگ پس زمینه انتخاب

کرده ایم (Background Color) در مسیر استفاده از ابزار نمایش داده شده که در حالت پیش فرض این رنگ سفید بوده و با کلیک روی رنگ پس زمینه و انتخاب رنگ دلخواه از قسمت پنجره انتخاب رنگ قابل تغییر است. در حالت دوم، تصویر یا تک لایه بوده ولی لایه موجود ماهیت پس زمینه ندارد یعنی علامت قفل در کنار نام لایه مشاهده نمی شود یا تصویر حاوی لایه بندی است. در این حالت با استفاده از ابزار پاک کن، محتوی لایه پاک شده و تصویر چهارخانه شطرنجی نمایان می شود (البته اگر لایه دیگری در زیر لایه فعال وجود نداشته باشد) این پس زمینه شطرنجی در فتوشاپ به معنی خالی و شفاف بودن (Transparent) آن قسمت است یعنی با انتقال یک تصویر دیگر در زیر لایه فعال فعلی محتوی لایه زیرین از این قسمت قابل مشاهده خواهد بود.

با استفاده از ویژگی فوق و تنظیم صحیح ویژگی های قلم موی ابزار پاک کن معمولی می توانیم تصاویر ترکیبی فوق العاده جالب ایجاد کنیم.

Background Eraser

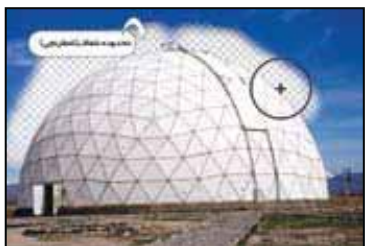
دومین ابزار از گروه پاک کن ابزار پاک کن پس زمینه است، به کمک این ابزار می توانیم با معرفی یک رنگ خاص یا محدوده ای از رنگها، فقط آن رنگ را پاک کند و به بقیه قسمت های تصویر کاری نداشته باشد. به این منظور باید از قسمت Option bar تنظیمات مربوط به این ابزار را بدرستی انجام دهیم تا بهترین نتیجه حاصل شود. روش کار این ابزار به این گونه است که در اولین کلیک از رنگ قسمتی که روی آن کلیک کرده ایم نمونه ای تهیه کرده سپس با درگ ماوس (حرکت ماوس بدون رها کردن کلیک) قسمت هایی از تصویر را که رنگی مشابه رنگ نمونه برداری شده داشته باشند حذف می کند. البته با توجه به تنظیمات ابزار نتایج مختلفی به دست می آید.



عمل نمونه گیری رنگ (Sampling) در سه حالت Continuous (به صورت پشت سر هم با حرکت ماوس)، Once (فقط یکبار با کلیک ابتدایی) و Background Swatch (با استفاده از نمونه رنگ پس زمینه قابل تنظیم است).

کردن گزینه Protect foreground color رنگی که به عنوان رنگ زمینه انتخاب نموده ایم مورد محافظت قرار گرفته و به هیچ عنوان پاک نخواهد شد. با کمک ابزار نمونه گیری رنگ Eyedropper می توانیم رنگ مورد نظر خود به عنوان رنگ زمینه تنظیم کرده سپس با فعال کردن گزینه Protect foreground color از پاک شدن آن رنگ طی استفاده از ابزار پاک کن پس زمینه جلوگیری کنیم.

- Eraser Tool E پاک کن معمولی
- Background Eraser Tool E پاک کن پس زمینه
- Magic Eraser Tool E پاک کن جادویی



رصد خانه مراغه

Magic Eraser

با سومین عضو این گروه براحتمی می توانیم نسبت به پاک کردن زمینه های یکنواخت تصویر اقدام کنیم برای استفاده از این ابزار کافی است بعد از انتخاب ابزار داخل محدوده مورد نظر تصویر خود کلیک کنیم تا آن رنگ و رنگ های مشابه آن را پاک کند. از گزینه Tolerance در نوار تنظیم این ابزار نیز می توانیم محدوده رنگ های مشابهی که با یکبار کلیک حذف خواهند شد را افزایش یا کاهش دهیم. در صورتی که گزینه Contiguous در نوار تنظیمی این ابزار انتخاب شده باشد عمل پاک شدن رنگ مورد نظر فقط تا مرز مشخصی از تصویر به صورت پیوسته انجام خواهد شد و در صورتی که این گزینه فعال نباشد فتوشاپ برای پاک کردن رنگ مورد نظر کل تصویر را جستجو خواهد کرد.

در صورتی که تصویر ما دارای چند لایه باشد نتیجه استفاده از این ابزار فقط بر روی لایه فعال اعمال خواهد گردید و عمل نمونه گیری رنگ برای حذف نیز فقط در محدوده لایه فعال انجام می گیرد اما می توان با فعال نمودن گزینه Sample All Layers از سایر لایه ها فتوشاپ نیز به منظور نمونه گیری رنگ استفاده نمود البته با توجه به این نکته که در این حالت نیز نتیجه فقط روی محتوی لایه فعال اعمال خواهد شد.

با انتخاب ابزار پاک کن خواهیم دید که شکل ماوس به شکل یک دایره که علامت مثبتی در داخل آن وجود دارد، تبدیل می شود. در حالت اول نمونه برداری رنگ با کلیک ماوس نمونه رنگ زیر علامت مثبت به عنوان رنگ مورد نظر برای پاک کردن انتخاب شده و با حرکت ماوس فتوشاپ نسبت به پاک کردن فقط رنگ نمونه گیری شده و همچنین محدوده رنگ های نزدیک به آن رنگ است که از قسمت Tolerance در نوار تنظیمات قابل افزایش یا کاهش اقدام می کند؛ اما بایستی دقت کرد که اگر علامت مثبت داخل دایره روی رنگ دیگری قرار بگیرد آن رنگ به صورت خود کار به عنوان نمونه رنگ انتخاب شده و حذف خواهد شد. باید دقت کنیم که هنگام استفاده از پاک کن در این حالت بایستی از محدوده رنگ مورد نظر خود برای پاک کردن بایستی خارج شویم، البته می توانیم با کلیک راست و افزایش اندازه قلم مو محدوده پاکسازی را گسترش دهیم؛ زیرا تا زمانی که علامت مثبت وسط دایره داخل محدوده رنگی دیگری نشده باشد آن رنگ پاک نخواهد شد حتی اگر خود دایره داخل آن محدوده قرار گیرد.



در قسمت Limits می توانیم محدوده شناسایی رنگ های پاک شده هنگام درگ ماوس را مشخص کنیم به این صورت که با انتخاب حالت Contiguous محدوده رنگ های پاک شده بصورت پیوسته خواهد بود یعنی مقداری از رنگ های کناری نیز برای حفظ یکپارچگی پاک خواهند شد در حالت Discontiguous فقط رنگ های زیر قلم مو پاک خواهند شد و در حالت Find Edges عمل پاک شدن تا رسیدن به یک مرز واضح انجام خواهد گرفت. با فعال

Programming

برنامه نویسی

برنامه‌های اندرویدی خود را به ویندوز فون انتقال دهید

انتقال سریع اطلاعات بین موبایل‌ها



مایکروسافت با استفاده از برخی محصولات دیگر، آن را همراه با تولیدات خود به صورت یکپارچه ارائه می‌کند. البته این موضوع تازگی ندارد و مایکروسافت نیز بارها و بارها این کار را انجام داده است. این که این امر سود مالی یا منفعتی نصیب این شرکت می‌کند، هدف بحث این مقاله نیست؛ اما می‌توان در این خصوص به موارد زیر اشاره کرد:

PHP on Windows Azure

شما می‌توانید با استفاده از PHP به سرویس‌های ارائه شده توسط Windows Azure دسترسی داشته باشید.

PHP OData: شما می‌توانید با استفاده از کتابخانه‌های آماده شده از سوی مایکروسافت از طریق PHP به سرویس‌های داده‌ای OData متصل شوید و با آن کار کنید.

همان‌طور که گفته شد از این موارد کم نیست؛ اما در حال حاضر این شرکت به اقدام جالبی دست زده و با فراهم کردن مستندات و یک سری ابزار **API Mapping tool** به شما امکان می‌دهد برنامه‌هایی را که پیش از این برای دستگاه‌های تلفن همراه نوشته‌اید، به ویندوز فون منتقل کنید. همین‌طور با فراهم کردن مستندات، نحوه برنامه‌نویسی سیستم‌های عامل دیگر موبایل را با ویندوز فون مقایسه کرده و به شما این امکان را می‌دهد که در کمترین زمان ممکن بتوانید برنامه‌هایی را که پیش از این برای سیستم‌های عامل دیگر نوشته‌اید با ویندوز فون منتقل کنید.

نکته قابل توجه این است که پایه و اساس کار شما همان برنامه‌نویسی با **Silverlight** و **XNA** است، منتها فقط شما کافی است API‌های خود را با API‌های ویندوز فون تطبیق دهید. البته فراموش نکنید که این موضوع به صورت صددرصد امکان‌پذیر نیست و نمی‌توانید از تمامی API موجود برای دیگر دستگاه‌ها در ویندوز فون استفاده کنید.

بسیار خوب، برای شروع ما API‌های موجود برای ۳ سیستم‌عامل محبوب موبایل را با هم مقایسه می‌کنیم، ابتدا به سراغ سیستم‌عامل اندروید و ویندوز فون می‌رویم.

در سیستم‌عامل اندروید شما با استفاده از زبان **Java** برنامه‌های خود را توسعه می‌دهید، در صورتی که در ویندوز فون شما با استفاده از **C#/VB.net** برنامه‌نویسی می‌کنید.

در اندروید یک سری **Core API** وجود دارد که هسته سیستم‌عامل را

شامل می‌شود و برای کارهای سطح پایین آنها را مورد استفاده قرار می‌دهید. در این زمینه می‌توان به یک **Media Framework** اشاره کرد که وظیفه آن مدیریت صدا و تصویر و همین‌طور کدک‌های موجود برای انواع فایل‌های ویدئویی و صوتی است. در ویندوز فون هم **Silverlight** و هم **XNA** این وظیفه را به عهده دارند تا با فایل‌های ویدئویی، صوتی و همین‌طور انیمیشن‌ها تعامل داشته باشند.

یک سری API برای **OpenGL** امکان ایجاد برنامه و بازی‌های 3D را به شما می‌دهد، که در ویندوز فون از **XNA** استفاده می‌شود و همان‌طور که در شماره‌های پیش گفته شد جایگزینی برای **DirectX.net** است.

در اندروید برای ذخیره‌سازی از یک سیستم فایل شبیه به لینوکس استفاده می‌شود. البته می‌توانید از **SQLite** نیز به عنوان یک پایگاه داده رابطه‌ای برای برنامه‌های خود استفاده کنید، اما در ویندوز فون دیگر خبری از **SQL Server CE** نیست و از **Isolated Storage** که پیش از این

در **Silverlight** به کار گرفته می‌شد، استفاده می‌شود. اندروید API برای برقراری با شبکه و سرویس‌های وب در اختیار شما می‌گذارد که همگی به نوعی از API موجود در **Java** استفاده می‌کنند، در ویندوز فون نیز شما می‌توانید به سرویس‌های مبتنی بر **REST** و همین‌طور **WCF** دسترسی داشته باشید و از **Socket Programming** نیز به طور کامل پشتیبانی می‌کند. اندروید از یک ماشین مجازی مبتنی بر جاوا یعنی **Dalvik** بهره‌مند است، اما در ویندوز فون از **NET Compact Framework** استفاده می‌شود.

در حال حاضر آخرین نسخه دات نت نصب شده روی **Windows Phone Mango** که آخرین نسخه از این سیستم عامل به شمار می‌آید، نسخه ۱۱ و ۷ و ۳ است.

دات نت **Compact Framework** یک نسخه بهینه‌سازی شده برای دستگاه‌های موبایل محسوب می‌شود. اما نکته‌ای که در مورد این دو سیستم عامل قابل تامل است این که اندروید از آنجا که در پایه از هسته سیستم‌عامل لینوکس استفاده می‌کند، خیلی از ویژگی‌های آن را نیز در خود دارد. برای نمونه یک ابزار **adb** در **SDK** اندروید موجود است که مانند یک **bash** برای این سیستم عامل کارایی دارد. فرامین موجود در این **bash** شبیه دستورات لینوکس است، با این تفاوت که این سیستم عامل برای گوشی‌های تلفن همراه بهینه‌سازی شده است.

برای استفاده از برنامه‌نویسی **.net** جهت برنامه‌نویسی نسخه‌های قبلی ویندوز موبایل، شما ابتدا باید **.net** را روی گوشی خود نصب می‌کردید تا بتوانید برنامه‌های نوشته شده با دات نت را روی آن اجرا کنید، اما در ویندوز فون قضیه کمی فرق دارد. **.net** جزئی از هسته سیستم عامل است و برای همین شما ب راحتی می‌توانید برنامه‌های خود را مبتنی بر این سیستم عامل توسعه دهید. اما تفاوت عمده‌ای در توسعه برنامه‌های موبایل برای این دو سیستم عامل وجود دارد؛ سیستم عامل اندروید بر این زمینه یک سیستم عامل باز است، یعنی شما ب راحتی می‌توانید برنامه‌های نوشته شده را روی دستگاه اجرا کنید و همین‌طور فایل **APK** را که در واقع فایل اجرای سیستم عامل اندروید است، روی هر دستگاهی نصب کنید. اما در مورد ویندوز فون قضیه کمی متفاوت است. شما برای این که بتوانید برنامه را روی گوشی خود تست کنید باید مبلغی به مایکروسافت بپردازید تا آن را برای شما **Developer Unlock** کند تا ب راحتی برنامه‌های خود را روی آن اجرا کنید. همچنین برای انتشار برنامه‌های خود باید از سرویس **MarketPlace** استفاده کنید.

در شماره‌های بعد به مقایسه سیستم‌عامل **iOS** با ویندوز فون خواهیم پرداخت.

پرسش و پاسخ امیر بهاء الدین سبط الشیخ clickhelp@jamejamonline.ir

هست که با رایانه و از طریق اینترنت بتوان با دیگران صحبت کرد و تماس برقرار کنیم؟

در مورد بخش اول سؤالتان، شما هر ویندوزی را می‌توانید روی هر سیستم نصب کنید، بدون این که مشکلی پیش بیاید. ویندوز ۸ که منتشر شده، ب راحتی قابل نصب روی لپ‌تاپ است و شما می‌توانید آن را از لینک زیر دانلود کنید:

<http://msdn.microsoft.com/en-us/windows/apps/br229516>

در مورد بخش دوم سؤالتان: بله، شما با استفاده از برنامه **Skype** می‌توانید ب راحتی با دوستان خود در هر جایی از دنیا تماس بگیرید. برنامه **Skype** دو حالت دارد؛ یکی این که دوست شما یک اکانت معتبر داشته باشد و وقتی با **Skype** آنلاین شد با آن ارتباط برقرار کنید. یک حالت هم به این صورت است که شما یک اکانت تهیه کنید و بتوانید ارتباط تلفنی با دوست خود برقرار کنید؛ یعنی به جای این که شما منتظر باشید، دوستان آنلاین شود، به شماره او زنگ بزنید، سپس با هم صحبت کنید.

پیشگامان تهران
با مجوز رسمی از وزارت کار و سازمان فنی و حرفه‌ای کشور
آموزش تعمیرات سخت افزار، کامپیوتر شخصی،
نوت‌بوک، پرینتر، فتوکپی، فکس، طراحی بردهای
دیجیتال، اسکند، مانیتور و پول شمار.
مشاوره و ثبت نام: ۹ - ۶۶۹۴۷۵۸ - ۲۱
www.Pishgaman.Tehran.com

Essential و... که به صورت رایگان ارائه شده‌اند، استفاده کنید. در مورد سوال سوم؛ شما با یک سیستمی که ویندوز ۷ را ب راحتی اجرا می‌کنند، می‌توانید ویندوز ۸ را نصب کنید؛ اما از آنجا که نسخه موجود از ویندوز ۸ **Developer Preview** است، نمی‌شود گفت این سیستم‌عامل دقیقاً چه سخت‌افزاری برای نصب و اجرا نیاز دارد، باید تا زمان ارائه رسمی آن صبر کنید.

پاسخ سوال آخرتان **WordPress** است که یکی از بهترین انتخاب‌های شما برای یک وبلاگ می‌تواند باشد. یکی از دلایل محبوبیت این سیستم وبلاگ‌دهی، رایگان و در دسترس بودن آن است که با دانلود آن می‌توانید آن را به صورت رایگان از سایت **wordpress.com** دریافت کنید و آن را روی سروری که خودتان تهیه کرده‌اید نصب کنید.

نسخه فارسی آن نیز جهت دانلود موجود است و می‌توانید آن را دانلود کنید. اگر امکان تهیه سرور را ندارید، می‌توانید در خود سایت **WordPress** یا **wp-persian.com** عضو شوید. سیستم وبلاگ‌دهی **Blogger** نیز امکانات خوبی در اختیار شما قرار می‌دهد؛ اما باز به قدرت و انعطاف‌پذیری **wordpress** نیست.

با سلام. لطفاً بگویید آیا ویندوز ۸ را می‌توان روی لپ‌تاپ نصب کرد؟ چطور می‌توانم این کار را انجام دهم و از کجا می‌شود این نسخه را تهیه کرد؟
من اینترنت پرسرعت ۲ مگابایتی دارم. آیا شیوه یا برنامه‌ای

راهنمای خرید کارت گرافیک نیمه حرفه ای، حرفه ای و فوق حرفه ای AMD و انویدیا

برترین کارت های گرافیک



جواد ودودزاده

در شماره هفته قبل کلیک (۳۵۲) کارت های گرافیک ارزان AMD و انویدیا را با هم مقایسه کردیم. در این مطلب به مقایسه GPU های گران و قوی تر می پردازیم تا شما را در انتخاب بهترین آنها یاری کنیم.

۱- کارت های گرافیک میان وزن: اگر شما این امکان را دارید که حدود ۳۰۰ هزار تومان برای یک کارت گرافیک هزینه کنید، می توانید کارتی را که از نظر اجرای بازی ها در وضعیت بهتری قرار دارد و از قابلیت های فراوانی برخوردار است، انتخاب کنید.

Asus Radeon HD 6870 DirectCU-

این مدل از کارت های AMD با این که در زیر سایه پسر عموی بزرگتر! HD 6870 حضورش کم رنگ تر به نظر می رسد، اما با ارائه کارایی عالی و قیمت پایین تر، کاستی هایش را جبران می کند. اگر شما بیشتر بازی های تان را روی یک صفحه نمایش 1080p اجرا می کنید، این گرافیک خیلی داغ می کند که بوضوح نشان دهنده یکی از نقاط ضعف اساسی خنک کننده DirectCU ایسوس است. همچنین خیلی پرسر و صداتر از HD 6870 است و ۲ درگاه اتصال اندازه کامل DisplayPort و یک درگاه DVI با انشعاب دوپل dual-link و یک درگاه DVI تک انشعاب دارد. مصرف برق حالت بی کاری آن ۱۴۰ وات و هنگام کار ۲۵۰ وات مصرف می کند. ایسوس با ارائه کارت رادئون HD با این درجه کارایی و این سطح مناسب قیمت، واقعا شاهکار کرده است. پس اگر کیس رایانه تان از سیستم تهویه و خنک کننده خوبی برخوردار است HD 6870 که غنی از قابلیت هاست، می تواند یکی از بهترین انتخاب ها برای شما باشد.

Asus ENGTX460 TOP 1 GB-

نگارش TOP گرافیک GTX 460 ایسوس، موتور خنک کننده آشنای DirectCU را در ساختار خود داشته و سرعت سیکل ساعت خود را به ۱۰۰۰ مگاهرتز بالاتر از سیکل ساعت استاندارد کارت گرافیک GTX 460 ۶۷۵ مگاهرتزی رسانده است. این ارتقا به واسطه overlock حدود ۱۵ درصد افزایش نشان می دهد و با اورکلاک حافظه ۱۱ درصد بالا برده است. این موضوع، گویای طراحی بهتر این GPU است که افزایش قیمت آن را هم در بر داشته است. این کارت کارایی حیرت انگیزی را ارائه می کند؛ اما همیشه یک قدم عقب تر از، گرافیک ATI با داشتن ۲ درگاه DVI 2 انشعابی و یک مینی HDMI، (که تنها ۲ عدد از آنها می توانند همزمان فعال باشند) قرار

دارد. به منظور ارائه کارایی بهتر، از SLI (حداکثر ۲ گرافیک) پشتیبانی کرده و با کشش جریان حداکثر بار کاری آن ۳۰۰ وات - که برای یک کارت زیر ۳۰۰ هزار تومانی خیلی زیاد است - نشان می دهد که مصرف برق بالایی دارد. در هر حال این GPU از طراحی شگفت انگیزی برخوردار است که با کارایی خوب در بازی ها و خالی نکردن کامل جیب شما، این را اثبات می کند.

۲- کارت های گرافیک سنگین وزن: اگر شما بتوانید سقف بودجه خود را به ۳۰۰ هزار تومان برسانید، آن وقت می توانید خود را در فضایی متفاوت احساس کنید. این همان صحنه نبرد کارت های تک GPU سطح بالای AMD با گرافیک های رده یکی مانده به فوق حرفه ای انویدیاست؛ نبردی که نتیجه آن برای بازیخورها واقعا اهمیت دارد.

XFX Radeon HD 6990-

این خیلی عجیب است که این کارت از آن سرعتی که واقعا باید داشته باشد، برخوردار نیست. زیرا این گرافیک متشکل از ۲ GPU رادئون HD 6870 بوده که به صورت درون ساخت در یک تراشه قرار گرفته است. کارایی آن به هیچ وجه به ۲ برابر حد کارایی یک HD 6870 تکی نمی رسد. این کارت از ۱۲ benchmark تنها در ۵ مورد موفق شد GTX 570 را شکست دهد. کشش جریان آن تنها کمی از HD 6870 بیشتر است. رقابت سختی بین این کارت و GTX 570 برقرار است.

XFx HD 6970 ۲ عدد درگاه اتصال DisplayPort مینی دارد که به طور کامل از DisplayPort ۱.۲ پشتیبانی می کند، به طوری که کارت را قادر می سازد با قابلیت زنجیره های daisy-chaining توانایی استفاده از ۶ صفحه نمایش را داشته باشد (البته با صفحه نمایش های جدیدی که درگاه DisplayPort ۱.۲ پشتیبانی می کنند). این صرفا برای مقاصد بازیخوری

طراحی شده است. اما در مقابل GTX 570 آن را به شما توصیه نمی کنیم، هرچند روزآمد شدن درایورها و سقوط قیمت آن از طرف کارخانه شاید بتواند نظر ما را در مورد آن تغییر دهد.

Asus ENGTX 570-

GTX 570، کارت فوق پیشرفته GTX 580 انویدیا است. معماری آن بر پایه GPU های GTX 580 طراحی شده انویدیا توانسته است سرعت سیکل ساعت آن را حتی به بالاتر از حد سرعت GTX 580 نیز افزایش دهد. پهنای باند تنظیم کننده حافظه ای بیشتر از رادئون HD 6970 داشته، خروجی های استاندارد آن عبارتند از یک جفت DVI D-shells ۲ اشعابی به اضافه یک درگاه مینی HDMI. این نمونه با برخورداری از قیمتی ارزان تر از XFX HD 6970 توانسته است در ۷ آزمایش از ۱۲ بنچ مارک در مقابل آن برنده شود. با آن که در حالت بی کاری و در زیر فشار بار کاری، مصرف برق آن کمی بیشتر از HD 6970 است، اما سر و صدایی کمتر از آن ایجاد می کند. هنگامی که نوبت به مقایسه کارایی آنها می رسد، کفه ترازوی هر دوی آنها تقریبا با هم برابری می کند.

در این حالت ویژگی های دیگری مانند پشتیبانی از فناوری برجسته بینی ۳ بعدی 3D Vision و فناوری های کشف رمز نیرومند PhysX accelerated physics (robust video decode) AMD که در HD 6970 به کار برده شده، می تواند در انتخاب ما موثر باشد. اما در ارتباط با بازی، ما ENGTX 570 را توصیه می کنیم.

۳- کارت های گرافیک فوق سنگین: وقتی قیمت به ۵۰۰ هزار تومان و بالاتر می رسد، تنها کاربران و بازیخورهای واقعا حرفه ای مخاطب ما هستند؛ چراکه قادرند بودجه خرید یک لپ تاپ را صرف یک کارت گرافیک کنند.

His Radeon HD 5970-

کارایی این کارت کاملا و مستقیما بستگی به چگونگی کارکرد خوب درایورهای CrossFireX با GPU دوپل دارد. تنها کاری که شما باید بکنید این که هر چند هفته یک بار باید درایورهای آن را روزآمد کنید. این مشکلی است که در مورد درایورهای انویدیا در حالت چند گرافیکی SLI نیز وجود دارد. این گرافیک AMD در ۷ آزمایش از ۱۲ بنچ مارک ما پیروز شد. قیمت آن بین ۵۶۰ تا ۶۰۰ هزار تومان بوده و از قابلیت آیفینیتی بهره می برد. قابلیت افزودن کارت دوم به آن را دارد اما با حالت ۴ گرافیکه مشکل دارد. اندازه بزرگی دارد که در بسیاری از کیس ها جا نمی گیرد؛ پس قبل از خرید آن فضای پشت درگاه PCI Express مادربرد خود را در نظر داشته باشید. طراحی این کارت حیرت آور است اما همین پیچیدگی معماری می تواند پاشنه آشیل آن محسوب شود.

EVGA GTX 580 SC-

داستان این کارت همان داستان تکراری EVGA است که یک گرافیک از سری GPU های انویدیا را گرفته، به زور سرعت سیکل ساعت آن را به نقطه ای چند درصد بالاتر از حد معمول رسانده، کمی هم بر قیمت آن افزوده که نتیجه کار ارائه یک گرافیک واقعا پرسرعت است، که شما مجبورید بیش از ۵۰۰ هزار تومان برای خرید آن بپردازید. حتی نوع تک GPU آن در برابر نوع جفت GPU کارت HD 5970 ۵ آزمایش از ۱۲ بنچ مارک را با موفقیت پشت سر گذاشته است. کشش جریان گول آسای آن ۳۹۵ بالاتر از همه گروه کارت های مقایسه شده اینجا و وات است. اتصالات خروجی آن به ۲ درگاه DVI جفت انشعاب و یک مینی HDMI محدود می شود. پاور (PSU) مورد استفاده با آن باید از کشش ۱۲ ولتی 42A پشتیبانی کند و به اندازه کافی قوی باشد. این کارت گرافیک دارای کارایی، طراحی و قابلیت های بسیار خوبی بوده و گذشته از مصرف برق زیادش، در زیر بار کاری شدید، هرگز کم نمی آورد. پس اگر در اینجا به دنبال سلطان واقعی کارت های گرافیک هستید، می توانید این کارت را انتخاب کنید.

منابع:

<http://www.techpowerup.com>

<http://www.overclock.net>

<http://www.geeks3d.com>

کارت گرافیک	Asus Radeon HD 6870 DirectCU	Asus ENGTX 460 TOP 1 GB	XFX Radeon HD 6990	Asus ENGTX 570	His Radeon HD 5970 (جفت GPU)	EVGA GTX 580 SC
تعداد واحدهای سایه زنی (Shader)	۱۱۲۰	۳۳۶	۱۵۳۶	۴۸۰	۳۲۰۰	۵۱۲
تعداد واحدهای بافت (Texture)	۵۶	۵۶	۹۶	۶۰	۱۶۰	۶۴
تعداد ROPs	۳۲	۳۲	۳۲	۴۰	۶۴	۴۸
اتصالات برق	۲ عدد ۶ پین	۲ عدد ۶ پین	یک عدد ۸ پین یک عدد ۶ پین	۲ عدد ۶ پین	یک عدد ۸ پین یک عدد ۶ پین	یک عدد ۸ پین یک عدد ۶ پین
سرعت سیکل ساعت هسته (مگاهرتز)	۹۱۵	۷۷۵	۸۰۰	۷۴۲	۷۲۵	۷۹۷
سرعت سیکل ساعت سایه زنی (مگاهرتز)	ندارد	۱۵۵۰	ندارد	۱۴۸۴	ندارد	۱۵۹۴
سرعت سیکل ساعت حافظه (مگاهرتز) GDDR5	۱۰۵۰	۱۰۰۰	۱۳۷۵	۹۵۰	۱۰۰۰	۱۰۵۰
مقدار حافظه بافر فریم (گیگابایت) GDDR5	۱	۱	۲	۱/۲۸۲	۲	۱/۵۳۶
حافظه رابط کاربری (بیت)	۲۵۶	۲۵۶	۲۵۶	۳۲۰	۲ عدد ۲۵۶ بیت	۳۸۴
کشش جریان بیکاری (وات)	۱۴۰	۱۳۳	۱۳۹	۱۴۴	۱۶۹	۱۴۱
کشش جریان در زیر فشار شدید کاری (وات)	۲۵۲	۲۹۸	۳۳۱	۳۳۹	۳۴۴	۳۹۵
قیمت (تومان)	۲۵۰۰۰۰	۲۲۰۰۰۰	۳۸۰۰۰۰	۳۵۵۰۰۰	۵۸۰۰۰۰	۵۴۰۰۰۰
امتیاز	۹	۸	۸	۹	۹	۹



حالت خواب و راهاندازی مجدد در صفحه شروع

امیر عساری

اگر ویندوز ۸ را نصب و از آن استفاده کرده باشید مطمئناً با تغییراتی که در صفحه شروع آن اعمال شده و چگونگی خاموش کردن، راهاندازی مجدد و فعال کردن حالت خواب (Sleep) در این ویندوز آشنا شده‌اید. دوست دارید این عملیات را با یک کلیک و از صفحه شروع (Start Screen) به انجام برسانید؟ با طی مراحل زیر می‌توانید با اضافه کردن میانبرهای انجام این عملیات به صفحه شروع، با یک کلیک آنها را اجرا کنید:

۱- برای شروع عملیات، ابتدا از صفحه شروع روی کاشی (Tile) دسکتاپ کلیک کنید تا دسکتاپ ویندوز به‌نمایش درآید.

۲- حالا روی دسکتاپ کلیک راست ماوس را فشار داده و از منوی New گزینه Shortcut را انتخاب کنید.

۳- در کادر به‌نمایش درآمده مربوط به ایجاد میانبر جدید، عبارت زیر را بنویسید و گزینه Next را بزنید: shutdown.exe -s -t

۴- یک نام برای میانبر جدیدتان در نظر بگیرید و آن را در کادر مربوط تایپ کنید. (به‌عنوان مثال عبارت Shut Down)

۵- تا این مرحله، میانبر موردنظر جهت خاموش کردن رایانه ایجاد شده است، اما اکنون آن چندان مناسب نیست! برای تغییر آیکون نیز می‌توانید مراحل زیر را دنبال کنید:

۶- روی میانبر ایجاد شده کلیک راست کرده و گزینه Properties را انتخاب کنید.

۷- به تب Shortcut بروید و روی گزینه Change Icon کلیک کنید.

۸- در این مرحله با توجه به این که میانبر شما هیچ آیکونی نداشته است، پیام هشدار به شما نمایش داده می‌شود که می‌باید تنها گزینه موجود در آن یعنی OK را کلیک کنید. سپس در پنجره جدید آیکون‌های موجود در فایل shell32.dll به‌شما نمایش داده می‌شود که می‌توانید هریک از آنها را به دلخواه خود انتخاب کنید.

۹- پس از انتخاب آیکون موردنظر، تمام پنجره‌های فعال را با انتخاب گزینه OK ببندید.



عکس: technadar

سطح: پیشرفته

۱۰- میانبر ایجاد شده روی دسکتاپ را کپی کرده و در محل زیر قرار دهید:

C:\ProgramData\Microsoft\Windows\Start Menu\Programs

توجه: پوشه ProgramData به‌طور پیشفرض مخفی است. برای دسترسی به آن می‌باید نمایش فایل‌های مخفی را فعال کرده باشید یا می‌توانید نشانی بالا را در نوار آدرس اکسپلورر کپی کنید تا به محل موردنظر وارد شوید.

۱۱- پس از طی این مراحل، می‌باید میانبر ایجاد شده را با آیکونی که به آن اختصاص داده‌اید در صفحه شروع ویندوز مشاهده کنید.

توجه: چنانچه آیکون جدید را در صفحه شروع مشاهده نمی‌کنید، باید در بخش جستجو آن را پیدا کرده سپس روی آن کلیک راست کنید و از میان گزینه‌های موجود در سمت راست پایین صفحه، روی گزینه Pin را کلیک کنید.

میانبرهای دیگر

چنانچه بخواهید گزینه‌های دیگری را نیز برای راهاندازی مجدد، قفل کردن رایانه، ورود به حالت خواب و... ایجاد کنید، باید تمام مراحل را مجدداً تکرار کنید و در مرحله ۳ فرمان مربوط به هر عملکرد را تغییر دهید. این فرامین عبارتند از:

Restart Computer: shutdown.exe -r -t 00

Lock Workstation: rundll32.exe user32.dll,LockWorkStation

Hibernate Computer: rundll32.exe powrProf.dll,SetSuspendState

Sleep Computer: rundll32.exe powrProf.dll,SetSuspendState 0,1,0

سطح: متوسط

ارسال تصاویر با پیام‌رسان گوگل



دسترسی به نسخه آنلاین پیام‌رسان گوگل (Gtalk) با ورود به سرویس ایمیل گوگل (جی‌میل) امکان‌پذیر است. بسیاری از کاربران با توجه به سرعت زیاد دسترسی

به ایمیل و کاربری آسان ابزار جی‌تاک، هنگام مرور ایمیل‌های خود از این پیام‌رسان نیز استفاده می‌کنند و با آن به گفت‌وگوی آنلاین با دوستان و آشنایان خود می‌پردازند. همان‌طور که می‌دانید در جی‌تاک امکان ارسال تصاویر میان کاربران وجود ندارد؛ اما چنانچه به انجام این کار علاقه داشته باشید، می‌توانید با استفاده از افزونه زیر این کار را انجام دهید:

۱- مطابق شماره‌های گذشته برای استفاده از این سرویس‌ها نیازمند مرورگر گوگل یعنی کروم هستید. مرورگر را اجرا کرده و با ورود به لینک زیر، افزونه GChat Pix را روی آن نصب کنید:

<http://tiny.cc/chatpix>

۲- پس از نصب افزونه وارد محیط کاربری خود در جی‌میل شوید و پنجره جی‌تاک را باز کنید.

۳- از این پس می‌توانید هنگام استفاده از جی‌تاک، با کشیدن و رها کردن تصاویر موردنظرتان در پنجره این برنامه، آنها را برای دوستانتان ارسال کنید. گفتنی است با انجام این کار، تصاویر شما به‌طور خودکار آپلود شده و در پنجره جی‌تاک نمایش داده می‌شود. همچنین شما می‌توانید نشانی اینترنتی تصاویر موردنظرتان را نیز تایپ کنید و کلید اینتر را فشار دهید تا تصویر به‌طور خودکار از نشانی وارد شده دریافت شود و در پنجره گفت‌وگو به‌نمایش درآید.

توجه: تصاویر آپلود شده به این روش فقط برای مدت ۲۴ ساعت روی سرورها باقی می‌ماند و پس از آن قادر به مشاهده آنها نخواهید بود.

سطح: متوسط

مرور خصوصی در آی‌پد



این روزها تمام مرورگرهای جدید همچون کروم، اپرا، فایرفاکس و اینترنت اکسپلورر از قابلیت مرور خصوصی صفحات (Private Browsing) پشتیبانی می‌کنند. همان‌طور که می‌دانید با فعال کردن این قابلیت، وب‌گردی‌های شما ایمن شده و هیچ ردپایی از گشت‌وگذارهای شما روی رایانه ذخیره نمی‌شود. اگر از کاربران آی‌پد هستید و دوست دارید گشت‌وگذار امن در این دستگاه محبوب را تجربه کنید، می‌توانید به روش زیر عمل کنید تا قابلیت مرور خصوصی در مرورگر سافاری نیز فعال شود:

۱- ابتدا از صفحه اصلی آی‌پد روی آیکون Settings فشار دهید.

۲- در صفحه به‌نمایش درآمده از ستون سمت چپ گزینه Safari را پیدا کرده و روی آن فشار دهید تا تنظیمات مربوط به آن نمایش داده شود.

۳- در بخش Privacy به‌دنبال گزینه Private Browsing بگردید و وضعیت آن را از Off به On تغییر دهید.

۴- در این مرحله پیامی مبنی بر بستن تمام تب‌ها برای شما نمایش داده می‌شود که می‌باید با انتخاب گزینه Close All نسبت به بستن تمامی آنها اقدام کنید. پس از انجام این کار قابلیت مرور خصوصی در مرورگر سافاری فعال شده و می‌توانید بدون جا گذاشتن کوچک‌ترین ردپایی به مرور صفحات وب موردنظرتان بپردازید.

توجه: برای تشخیص فعال یا غیرفعال بودن قابلیت مرور خصوصی در مرورگر سافاری می‌توانید به رنگ محیط کاربری مرورگر توجه کنید. چنانچه رنگ محیط کاربری خاکستری روشن باشد یعنی مرور خصوصی غیرفعال است و چنانچه این رنگ تیره باشد نشان‌دهنده فعال بودن این قابلیت است.

سطح: مبتدی

۴ انگشتی در آی‌پد

کنید و وضعیت آن را در حالت ON قرار دهید.

عملکردهای ۴ و ۵ انگشتی

۱- بازگشت به صفحه اصلی: با جمع کردن ۴ یا ۵ انگشت خود در یکدیگر (کشیدن روی صفحه هنگام جمع کردن انگشتان) می‌توانید عملیات بازگشت به صفحه اصلی را به انجام برسانید. با انجام این کار نیازی به فشار دادن کلید Home از روی آی‌پد ندارید.

۲- مشاهده نرم‌افزارهای فعال: کشیدن ۴ یا ۵ انگشت از پایین به بالا شما را قادر می‌سازد تا فهرستی از نرم‌افزارهای فعال در آی‌پد را مشاهده کنید. به‌طور معمول برای انجام این کار می‌باید کلید Home را دوبار فشار دهید.

۳- حرکت میان نرم‌افزارهای فعال: انگشتان خود را از سمت چپ به راست روی صفحه آی‌پد بکشید تا بتوانید بر راحتی میان نرم‌افزارهای فعال حرکت کنید. با تکرار این عمل می‌توانید بین تمام نرم‌افزارهای فعال حرکت کنید تا نرم‌افزار دلخواه خود را انتخاب کنید.

اکثر کاربران آی‌پد با کاربرد یک و دو انگشت در آن آشنایی دارند. همان‌طور که می‌دانید حرکت میان صفحات، بزرگنمایی و کوچک‌نمایی و... از جمله کارهایی هستند که با یک و دو انگشت می‌توانید در آی‌پد به انجام برسانید. اما آیا می‌دانید با به‌روزرسانی سیستم‌عامل آی‌پد به iOS 5، قابلیت به‌کارگیری ۴ و ۵ انگشت نیز در اختیار شما قرار می‌گیرد؟

اگر دستگاه‌تان مجهز به این نسخه از سیستم‌عامل است یا عملیات به‌روزرسانی را در آن انجام داده‌اید و حالا قصد دارید قابلیت چندانگشتی را در آن فعال کنید، می‌باید به روش زیر عمل کنید:

۱- در صفحه اصلی آیکون Settings را فشار دهید.

۲- در صفحه به‌نمایش درآمده از ستون سمت چپ گزینه General را پیدا کرده و آن را انتخاب کنید.

۳- از میان گزینه‌های به‌نمایش درآمده در سمت راست، گزینه Multi-tasking Gestures را پیدا





عکس: electronista

نوک رنگی ۲ در رقابت با کیندل فایر

گفته می‌شود دستگاه نوک کالر ۲ در ماه جاری رونمایی خواهد شد تا شرکت بارنز اند نوبل از نظر کتابخوان‌های رنگی از آمازون که با عرضه کیندل فایر توجه همه را به سوی خود جلب کرد، عقب نیفتد. انتظار می‌رود بارنز اند نوبل از نظر قابلیت و قیمت با کیندل فایر رقابت سختی را آغاز کند.



عکس: googleTV

تلویزیون‌های اندرویدی در راهند

تلویزیون‌های گوگل بزودی با مجهز شدن به اندروید ۳/۱، می‌توانند نرم‌افزارهای مختلف را مستقیماً روی تلویزیون اجرا کنند. دسترسی به بازی‌ها، موسیقی و دیگر قابلیت‌ها از طریق اینترنت امکان‌پذیر خواهد شد. تلویزیون‌های گوگل قرار است پلی باشند میان اینترنت و اتاق پذیرایی.



عکس: ArsTechnica

گوشی‌های منعطف در ۲۰۱۲

سامسونگ برای آن که از گردونه گوشی‌های جدید قابل انعطاف عقب نیفتد، اعلام کرد که در نظر دارد سال ۲۰۱۲، نخستین گوشی‌ها و تبلت‌های کاملاً منعطف خود را عرضه کند.



عکس: macworld-uk

نمایشگری شیشه‌ای با وضوح بالا

کرنینگ، سازنده شیشه‌های فوق قوی که در بسیاری از دستگاه‌های لمسی امروزی از آن استفاده می‌شود، محصولات خود را با شیشه جدیدی ارتقا داده است که از میان آنها می‌توان به تصاویر با وضوح بیشتر و همچنین زمان پاسخگویی لمسی سریع‌تر اشاره کرد.



عکس: NYTimes

تلویزیون‌های اپل عرضه می‌شوند

نیویورک تایمز گزارش داد تلویزیون‌های اپل طی یکی دو سال آینده عرضه می‌شود. یکی از ویژگی‌های این تلویزیون‌ها، احتمالاً بهره‌گیری از سرویس Siri است که می‌تواند به وسیله صدا کنترل شود.



عکس: Gamepro

نیتندو وی‌یو به تاخیر افتاد

در نمایشگاه E3 امسال اولین مدل نیتندو وی‌یو رونمایی شد و در حالی که همه گمان می‌کردند این دستگاه تا اواخر تابستان عرضه می‌شود، مدیرعامل این شرکت، ساتورو ایواتا در مجمع سرمایه‌گذاری شرکت نیتندو اعلام کرد که مدل نهایی وی‌یو را در نمایشگاه E3 سال بعد رونمایی خواهد کرد. بنابراین تا تابستان آینده، خبری از وی‌یو نخواهد بود.



عکس: FutureVision

اختراعات میکروسافت

گروه آزمایشگاه‌های میکروسافت ۶ سال پیش فیلم‌های سه‌بعدی و نمایشگرهای لمسی را پیش‌بینی کرد، اما حالا آنها معتقدند ترجمه همزمان، تصاویر هالوگرافیک و بیلبوردها و تابلوهای تبلیغاتی تعاملی قدم بعدی ورود فناوری به زندگی ماست.



عکس: DroidLife

طراحی دروید ۴ به بیرون درز کرد

عکس‌ها و تصاویر موتورولا دروید ۴ به دنیای اینترنت درز کرده است. این گوشی که شباهت زیادی به RAZR دارد از یک کیبورد فیزیکی، نمایشگر ۴ اینچی، پردازنده ۱/۲ گیگاهرتزی و سیستم عامل اندروید ۲/۳ برخوردار است و همچنین فیلمبرداری ۱۰۸۰ انجام می‌دهد.



نظر و پیشنهاد خود را به نشانی: تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد القدير، روزنامه جام جم یا پست الکترونیکی click@jamejamonline.ir بفرستید.