

کلیک



یکشنبه ۳۱ اردیبهشت ۱۳۹۱ / شماره ۳۷۸



Galaxy S III و رقبا

صفحه ۵

آخرین سنگر مبارزه
پلی استیشن ویتا

۱۴

واقعیت‌هایی که
مجازی‌اند

۱۰

کشتی‌های
به گل نشسته

۸-۹

اینجا تصاویر بازیگر
می‌شوند

۴

کتاب‌های الکترونیک
در انتظار حمایت

۲



محمدرضا قربانی

معمولا در خبرها می‌خوانیم کتاب‌های دیجیتال (و به عبارت دقیق‌تر، کاغذهای الکترونیک) جایگزین کتاب‌های کاغذی می‌شوند که در این راستا آمارهای زیادی نیز منتشر شده است که طبق آنها، فروش کتاب‌های الکترونیک، از نوع کاغذی پیشی گرفته یا این کتاب‌ها به مراتب ارزانتر از کتاب‌های کاغذی هستند که آگاهی از چند و چون این اخبار خالی از فایده نیست.

مزایای کتب دیجیتال

به‌طور خلاصه می‌توان کتابخانه‌ای به فضای یک کیلومتر مربع را درون یک دستگاه کوچک جیبی جا داد. با سرعتی باورنکردنی در میان آنها به جستجو پرداخت، یادداشتی بر آنها نوشت یا حتی یادداشت‌های دیگران را نیز مطالعه کرد.

از دیدگاه ناشر، ای‌بوک‌های آنلاین به یک بهشت برایشان تبدیل شده است. برای انتشار یک ای‌بوک نیروی کار کمتری نیاز است و معمولا کار با چند ویراستار و یک سردبیر (مدیر نشر) به‌نحو احسن به انجام می‌رسد؛ هر چند برخی ناشران ای‌بوک از هنرمندان گرافیک برای طراحی جلد و تصویرسازی برای کتاب نیز بهره می‌گیرند. هزینه نگهداری یک وبسایت آنلاین نیز نسبت به یک انتشاراتی بسیار پایین‌تر است. (هزینه‌های خرید کاغذ، حمل و نقل، انبارداری، انبارگردانی و چاپ را در نظر بگیرید!)

به‌دلیل همین هزینه‌های پایین است که بسیاری از ناشران آنلاین می‌توانند از کتاب‌هایی که شانس فروش شدن کمتری دارند هم استقبال کرده و آنها را منتشر کنند. کتاب‌هایی که انتظار می‌رود پیش از انتشار با حاشیه سود کمتری مواجه خواهد شد.

ناشران بزرگ همواره با صفی از کتاب‌های درخواستی مواجهند و معمولا مولفه‌های زیادی را برای چاپ یک کتاب در نظر می‌گیرند. این یعنی ممکن است نویسندگان تازه‌وارد نتوانند به این زودی‌ها حضور خود را در عرصه کتاب جشن بگیرند و اینجاست که انتشار الکترونیکی کتاب خودش را نمایان می‌کند.

فرهنگ ایندی، فرهنگ والا

بسیاری معتقدند بازار فرهنگ اشباع شده و شکل صنعتی آن بیش از پیش خودش را نمایان کرده است. در دهه‌های ۵۰ و ۶۰ میلادی، شرکت‌های نشر آثار موسیقی جهانی آنقدر قدرتمند شدند که اجازه فعالیت به ناشران مستقل را نمی‌دادند. این شرکت‌ها با عقد قراردادهای همکاری، تقریبا کل مخاطبان را از آن خود کرده بودند و این برای بسیاری از هنرمندان این صنعت غیرقابل تحمل شده بود. در دوران موسیقی پانک‌راک (Punk Rock) تعدادی از ناشران مستقل رشد کردند و در دهه ۸۰ برای نخستین بار اولین چارت رسمی موسیقی ایندی (Indie: مخفف مستقل) منتشر شد.^(۱)

این روند روبه‌رشد با معرفی فروشگاه آیتونز صنعت موسیقی و البته نشر الکترونیک را تکان داد. موسیقیدانانی که شانس برای حضور در لیبل‌های جهانی و معرفی خود نداشتند، حالا به کمک آیتونز و شبکه‌های اجتماعی بسادگی توانستند آثار خود را به گوش جهانیان برسانند.

موفقیت موسیقی ایندی باعث شد اشکال دیگر هنر نیز به پیروی از این الگو، خود را از صنعتگران فرمول محور جدا و آثار مستقلی خلق کنند.

ارزان بودن مراحل تولید کتاب و آسان شدن عرضه کتاب الکترونیک سبب شد بسیاری از نویسندگان براحتی و با هزینه‌ای اندک، کتاب‌های خود را از طریق



نگاهی به وضعیت نشر الکترونیک کتاب در کشور

کتاب‌های الکترونیک در انتظار حمایت

اینترنت منتشر کند و به لطف شبکه‌های اجتماعی، مخاطب خود را به دست آورند.

زیرساخت، عامل اصلی موفقیت

مطالعات انجام شده در بنیاد بیل و ملیندا گیتس نشان می‌دهد کتاب‌های الکترونیک باعث رشد ۶۰ درصدی مطالعه شده است. این در حالی است که بیش از ۸۸ درصد این کتابخوان‌ها، کتاب‌های خود را خریداری کرده و از دوست خود قرض نرفته‌اند.^(۲)

حتی مخالفان نوستالژی دوست کتاب‌های کاغذی هم معتقدند نسل جدید کتاب‌ها مزیت‌های چشمگیری به پدران کاغذی خود دارند! با این حال کتاب‌های الکترونیک به‌تنهایی باعث نمی‌شود وضعیت کتابخوانی کشورمان دچار تحول اساسی شود. بیایید بریده خبری را از وبسایت ایرنا در ۱۱ بهمن سال گذشته منتشر شده، بخوانیم:

«ابراهیم شمشیری روز سه‌شنبه در حاشیه گردهمایی منطقه‌ای مدیران مسوول کتابخانه‌های عمومی مشارکتی ۱۱ استان کشور در مشهد، طی گفت و گو با خبرنگاران افزود: از این سرانه، مطالعه کتاب‌های غیردرسی حدود ۳۰ دقیقه در روز است که ۱۲ دقیقه آن مختص کتاب‌های قرآن و ادعیه و بقیه مربوط به سایر کتاب‌ها می‌باشد.»

هر چند این پدیده نوینی است، اما چرخه تولید و مصرف کتاب‌های الکترونیک در کشورهای توسعه یافته بخوبی جا افتاده است. کتابخوان‌های الکترونیک با قابلیت دسترسی مستقیم به اینترنت با پایین‌ترین قیمت به کاربران عرضه می‌شود. قیمت کتاب‌ها بسیار پایین‌تر از کتاب‌های ارزان Paperback است و زمان خرید و تحویل آن نیز در کسری از ثانیه انجام می‌شود.

سوی ساده‌تر شدن نشر الکترونیک برای ناشران،

دسترسی خریدار به اطلاعات منتشره کتاب‌های جدید نیز به مراتب ساده‌تر شده است. کافی است خریدار کتابخوان خود را باز کند و نگاهی به جدیدترین کتاب‌های منتشر شده بیندازد و با فشردن چند دکمه، آن کتاب را مستقیما روی کتابخوانش دریافت کند، آن هم وقتی روی نیمکت پارک نشسته است.

اینها همه در حالی رخ می‌دهد که قانون کپی رایت در این کشورها بخوبی اجرا می‌شود و دزدیدن فایل‌های دیجیتال که امری ساده‌تر از دزدیدن یک جسم فیزیکی به‌نظر می‌رسد، نه‌تنها کاری غیراخلاقی، بلکه دشوار و غیرممکن است.

نمایشگاهی عظیم در کادری ۵ اینچی

یکی از معدود مزیت‌های نمایشگاه کتابی که هر سال برگزار می‌کنیم، ارتباط مستقیم مردم با ناشران کتاب است. این رویداد، سالی ۱۰ روز رخ می‌دهد و با وجود ترافیک، سالن‌های شلوغ و غرفه‌های به‌هم چسبیده، فضای داغی بر آن حکم فرماست.

کتاب الکترونیک، بخصوص برای جامعه ناشران ایران که از مشکلات عدیده‌ای چون گرانی کاغذ، پخش نامناسب، گردش مالی ضعیف و روند طولانی گرفتن مجوز می‌نالند، می‌تواند راهگشا باشد. اما این راهگشایی به این معنی نیست که هر ناشر کتاب‌های خود را به‌صورت الکترونیک به فروش برساند. کتابخوان‌های الکترونیک موجود در کشور همه وارداتی بوده و قابلیت نمایش صحیح متون فارسی را ندارند و به یک گجت خاص برای اهداف ویژه تبدیل شده‌است. در صورتی که با اندکی تلاش می‌توان نمایشگاهی به عظمت نمایشگاه‌های بین‌المللی تهران را هر روز و در وبسایت‌های داخلی مشاهده و کتاب‌های مورد علاقه

خود را خریداری کرد.

آغاز ناموفق کتابخوان‌های ایرانی

در مورد این موضوع، با محمد ماشین‌چیان، از فعالان بازار سرمایه و پیشگامان ورود فناوری کاغذ الکترونیک به کشور گفت‌وگویی تلفنی انجام دادیم. وی معتقد است: «نیازی اساسی به سرمایه‌گذاری در صنعت نشر احساس می‌شود. وضعیت نشر کتاب با توجه به این که بیش از ۹۰ درصد کاغذ مصرفی ناشران در کشور وارداتی است و عواملی از جمله قیمت روزافزون کاغذ، تحریم کشورهای خارجی و... بر صنعت نشر تأثیر منفی می‌گذارد و نتیجه آن را می‌توان در سرانه رو به کاهش مطالعه کتاب مشاهده کرد. در نتیجه، نیاز به رویکردی جدید کاملا احساس می‌شود.»

وی همچنین افزود: «منظور از حمایت و سرمایه‌گذاری قابل توجه ورود، سرمایه‌گذاری، و تصدیگری مستقیم دولت نیست؛ بلکه هدف اصلی جلب حمایت و همکاری دانشگاه‌ها و ناشران است.»

این فعال بازار سرمایه تأکید کرد: «یکی از مهم‌ترین اصول در سرمایه‌داری، بحث بدهی موقوفه و شیوه حصول آن است. کتابخوان‌های الکترونیک به‌عنوان رویکردی جدید در این صنعت، گران است و طبیعتا تهیه آنها برای قشر دانشجو میسر نیست. آن که حاضر بودیم این زمینه را به صورت قسطی در اختیار دانشجویها قرار دهیم، متاسفانه گفت و گوهای ما با دانشگاه‌ها برای تضمین پرداخت کتابخوان‌های ایرانی به نتیجه‌ای نرسید. از سوی دیگر، ناشران برخوردی متفاوتی با این پدیده داشتند. ناشران بزرگ که می‌توانستند از محوریت خود در بازار نشر استفاده کنند، انگیزه‌ای برای ورود به این عرصه نداشتند و روش‌های سنتی و بی‌دردس را ترجیح می‌دادند. ناشران کوچک البته از این موضوع استقبال کردند. ضمن آن‌که قدم‌های مفیدی برای پیاده‌سازی فناوری DRM در این کتابخوان‌ها برداشته بودیم.»

جمع‌بندی

مزایای کتاب‌های الکترونیک بسیار است، اما اگر سناریوی همه‌گیر شدن آن در ایران را بررسی کنیم، به ضعف‌های بزرگی خواهیم رسید که مهم‌ترین آن، اجرا نشدن صحیح قانون کپی رایت است. کافی است در گوگل عبارت «مجموعه کتاب الکترونیک در یک دی‌وی‌دی» را جستجو کنیم تا ببینیم هزاران جلد کتاب در یک دی‌وی‌دی و به قیمت یک جلد کتاب به فروش می‌رسد. در حالی که کپی رایتی اعمال نمی‌شود. اینها بجز وبسایت‌هایی است که کتاب‌های منتشر شده را دوباره تاپ و به صورت رایگان در اختیار دیگران قرار می‌دهد. بنابراین شاید بهتر باشد پیش از هر چیز ابتدا زیرساخت‌های اساسی‌تر را بهبود ببخشیم.

فراهم‌شدن زمینه استفاده از کتابخوان‌های الکترونیک در ایران دور از دسترس نیست، کافی است بخش‌های مختلف این صنعت با یکدیگر همکاری و تعامل بیشتری داشته باشند. اپراتورهای خبریاتی فعلی توانایی خدمات‌دهی دیتا در بیشتر نقاط کشور را دارد. ناشران می‌توانند کتاب‌های الکترونیک خود را با استفاده از فناوری‌هایی چون DRM در اختیار مخاطب قرار دهند و دانشگاه‌ها و مراجع علمی کشور به‌جای ترویج کپی گرفتن از جزوه‌ها و کتب مرجع به سنتی‌ترین شیوه ممکن از کتاب‌های الکترونیک حمایت فرهنگی کنند. از مزیت‌های اقتصادی بیشمار آن که بگذریم، دست کم محیط زیست سالم‌تری نیز خواهیم داشت.

مراجع:

- 1- http://en.wikipedia.org/wiki/Indie_art
- 2- <http://www.cbc.ca>

مدیریت راهبردی ایمیل

تنظیم ایمیل خود برای فیلتر خودکار پیغام‌ها دچار مشکل شدید، بهتر است از بخش کمک‌رسانی همان نرم‌افزار کمک بگیرید. همچنین باید در صورت توان چند قابلیت خودکار را غیرفعال کنید. گام اول این است که مطمئن شوید اعلام آگاه‌سازی (Notification) برنامه ایمیلی که انتخاب کرده‌اید خاموش است. حالت ایده‌آل این است که سیستم آگاه‌سازی تلفن همراه و دیگر دستگاه‌های خود را نیز غیرفعال کنید. ممکن است پیغام‌دهی تلفن همراه یا تبلت شما هنگام دریافت پیغام جدید سودمند به نظر برسد، ولی از طرفی این کار می‌تواند بسیار منحرف‌کننده نیز باشد؛ شما به یادآورهای معمول برای ایمیل نیازی ندارید تا مرتباً برای بررسی پیام‌های جدید به ایمیل خود مراجعه نکنید.

به همین صورت باید گزینه بررسی پیام‌های جدید را در نرم‌افزار ایمیل خود، به دوره‌های طولانی‌تر تنظیم کنید. حالت ایده‌آل این است که این نرم‌افزار، کمتر از شما دریافت پیام‌های جدید را چک کند؛ ولی کم کردن این مدت زمان به یک‌بار در ساعت یا حتی کمتر، می‌تواند بهره‌وری شما را بالا برد. برخی سرویس‌گیرنده‌های ایمیل (مانند جی‌میل) تا زمانی که پنجره آن باز باشد به‌طور خودکار دریافت پیام‌های جدید را بررسی می‌کند. شما می‌توانید این مساله را به‌وسیله غیرفعال کردن سیستم آگاه‌سازی جی‌میل در زیر تنظیمات عمومی یا به‌وسیله بستن پنجره جی‌میل زمانی که به آن احتیاجی ندارید، برطرف کنید.

حد و مرزها را تنظیم کنید

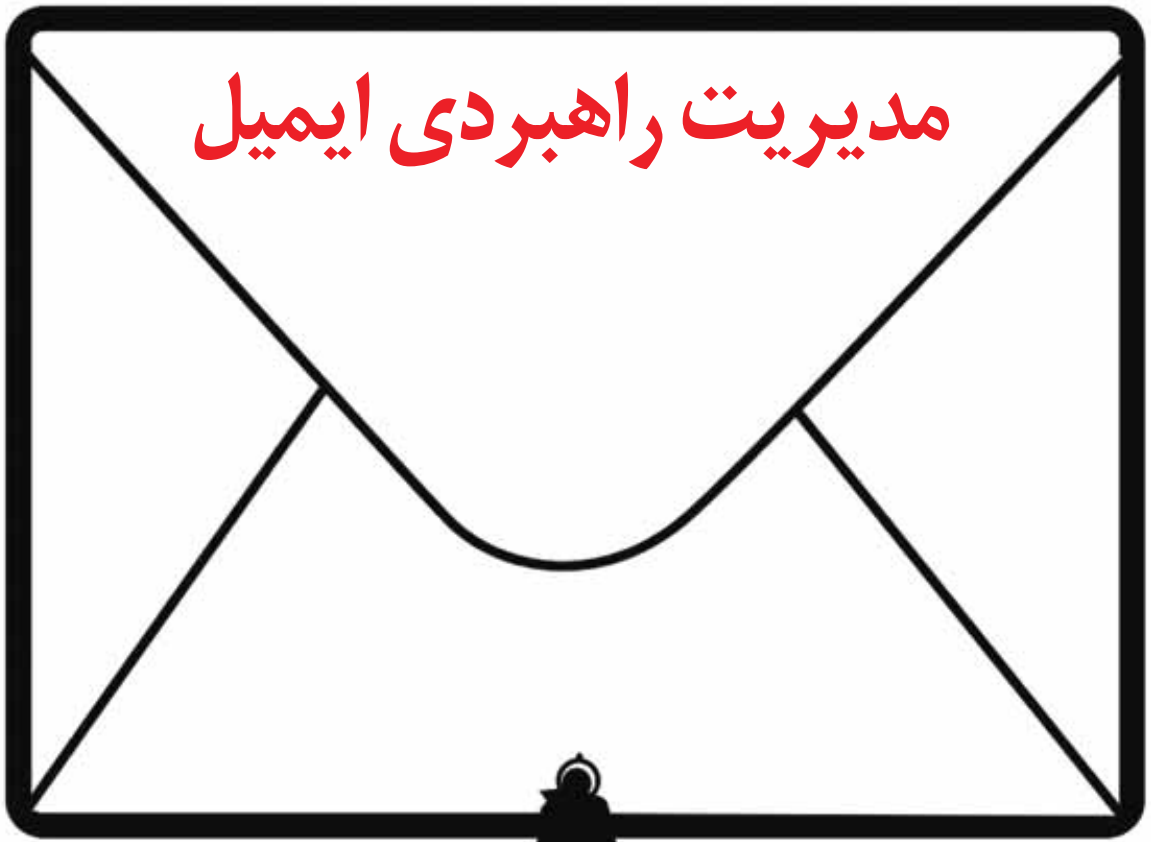
حالا شما یک جعبه دریافت خالی و خودسازمانده دارید. اکنون می‌توانید یک یا دو بار طی ساعت کاری به ایمیل خود سر بزنید و به ۹۵ درصد ایمیل‌های مهم خود پاسخ دهید. با وجود این در بعضی موارد این مقدار پرهیز از هدر دادن وقت برای خواندن و پاسخ‌گویی به پیام‌ها کافی نیست؛ اگر شما روزانه صدها پیام مهم کاری دریافت می‌کنید، باید اقدامات سخت‌تری نیز انجام دهید.

اگر شما حجم زیادی ایمیل دریافت می‌کنید که باید بسرعت به آنها پاسخ دهید و این کار نیز به‌وسیله سیستم ارسال و دریافت پیام «همیشه آنلاین» میسر است، باید به‌طور واضح با این انتظارات روبه‌رو شوید. یک سیستم پاسخ‌گویی خودکار (auto-responder) تنظیم کنید تا همکاران شما زمانبندی جدید و پیشرفته ایمیل‌تان را بشناسند. «پاسخ‌گویی تعطیلات جی‌میل» (Gmail Vacation Responder) که در منوی تنظیمات عمومی این سرویس قرار دارد، ابزار بسیار مناسب برای رسیدن به این هدف است. کافی است سیستم پاسخگو را با یک پیغام خودکار برای یک یا دو هفته تنظیم کنید. در این زمینه گوگل حتی به شما اجازه می‌دهد گیرندگان این پیغام خاص را (به‌عنوان مثال تنها افرادی که در فهرست ارتباطات شما قرار دارند یا همکاران و دوستانتان و درکل هرکسی که نیاز دارد درباره حد و مرز ایمیل شما بدانند) تنظیم کنید.

اطمینان داشته باشید که برای مواقع بین ۲ دوره چک کردن ایمیل و پیغام‌های اضطراری، یک یا چند کانال ارتباطی اضطراری (یک خط تلفن یا یک سرویس پیام‌رسانی)، همواره باز باشد.

هنگامی که حدود و مرزهای خود را مشخص کردید، به یاد داشته باشید که به حریم دیگران نیز احترام بگذارید. اگر شما در نیمه‌شب یا آخر هفته درباره مسائل کاری به همکاران خود ایمیل ندهید، آنها نیز به زمانبندی ایمیلی که شما برای خود تنظیم کرده‌اید احترام خواهند گذاشت. با کارآمدتر کردن جعبه دریافت می‌توانید یک یا ۲ ساعت در روز صرفه‌جویی کنید و از آن زمان برای انجام کارهای ضروری‌تر استفاده کنید.

منبع: pcmag



محمدحسین کردونی

یکی از ساده‌ترین راه‌ها برای دستیابی به کارایی بالاتر در ساعات کاری این است که زمانی را که به کارهایی نظیر چک کردن ایمیل اختصاص می‌دهید، کمتر کنید. این قبیل کارها تمرکز شما را از کارهای مهم‌تر منحرف می‌کند و درواقع کمتر کنترل کردن ایمیل باعث کاهش استرس و افزایش سطح تمرکز در کار می‌شود. بسیاری از افراد هنوز هنگام کنترل کردن ایمیل خود اضطراب دارند، چرا که فکر می‌کنند اگر این کار را انجام دهند حتماً اخراج می‌شوند! برای بسیاری از ما ایمیل، اصلی‌ترین صورت ارتباط در زندگی حرفه‌ای و شخصی‌مان است و چشم‌پوشی از آن در بیشتر ساعات روز مانند یک فاجعه است. به‌هر حال با مدیریت راهبردی ایمیل و به کارگیری چند روش ساده، بسیاری از افراد می‌توانند تنها یک یا ۲ بار در روز ایمیل خود را چک کنند و در عین حال اطلاعات مهم را نیز از دست ندهند. به‌نظر غیرممکن می‌آید؟ در اینجا به روش‌هایی در این زمینه اشاره می‌کنیم که می‌توانید برای تسلط بر جعبه دریافت پیام خود انجام دهید.

جعبه دریافت پیام خود را خالی کنید

اولین قدم برای در دست گرفتن کنترل زندگی ایمیلی، این است که گذشته ایمیلی خود را پاک کنید. این که مدام برای دیدن ایمیل جدید، جعبه دریافت خود را چک کنیم چندان کار درستی نیست، ولی بسیاری از ما وسواس‌گونه در جعبه دریافت خود می‌گردیم تا مطمئن شویم ایمیل مهمی را در بین بیش از ۱۰۰ ایمیل خوانده نشده، رها نکرده باشیم. تنها راه خروج این است که به ایمیل‌های خوانده نشده خود بروید و یک‌سری اعمال را برای پیغام‌ها انجام دهید، حتی اگر حذف آن پیغام مناسب نباشد! انجام این کارها ممکن است کمی طول بکشد، ولی به

هر حال در صرف زمان شما صرفه‌جویی می‌کند. همچنین با مرتب کردن ایمیل‌ها خواهید فهمید که چه کسی از شما انتظار پاسخ دارد، چه زمانی باید دوباره به آنها نگاهی بیندازید و چه چیزی قرار است بزودی به جعبه دریافت‌های شما اضافه شود.

در بیشتر موارد ممکن است تعداد زیادی از ایمیل‌ها را انتخاب کنید تا کاری خاص با آنها انجام دهید. باین روش می‌توانید تعداد زیادی از پیغام‌های ایمیل را به همکاران خود برای اطلاع‌رسانی آنها ارسال کنید. به‌این ترتیب آنها می‌توانند درباره پروژه‌هایی که آنها منتظر پاسخ از سوی شما هستند، پیامی به عنوان یادآوری برایتان ارسال کنند. خوشبختانه بسیاری از کاربران اینترنت به انجام کارهای سخت نیازی ندارند و می‌توانند طی زمانی کوتاه جعبه دریافت پیام‌های خود را سر و سامان دهند.

ساماندهی و خودکار کردن ایمیل

با منظم کردن مجموعه ایمیل‌های قدیمی پیغام‌های جدید به موثرترین شیوه ممکن ساماندهی می‌شود. در غیر این صورت بررسی‌های دوره‌ای پاسخ‌گویی به پیغام‌های جدید را برایتان آسان‌تر می‌کند.

می‌توانید جعبه دریافت‌هایتان را برپایه پوشه و براساس اشخاص ارسال‌کننده و موضوع ارسال پیغام ساماندهی کنید. پس از تنظیم پوشه‌های مناسب، باید نامه‌های دریافتی را به‌طور خودکار درون آن پوشه‌ها بفرستید. بنابراین با یک نگاه گذرا متوجه می‌شوید کدامیک از پیغام‌ها به پاسخ نیاز دارد (برای مثال قرار دادن خودکار ایمیل‌ها در پوشه‌ها در جی‌میل توسط فیلترها در تنظیمات انجام می‌شود).

متأسفانه باوجود تعداد زیاد نرم‌افزار و سرویس‌های ایمیلی که امروزه در دسترس است، پوشش تنظیمات آنها کاری غیرممکن است، بنابراین اگر در

وبولوژی

تایپ کردن را فراموش کنید



شبکه‌های اجتماعی بیشتر برای اطلاع یافتن از این است که ببینیم دوستانمان مشغول چه کاری هستند یا چه چیزی برای گفتن دارند. چه چیز بهتر از این که به‌جای خواندن متون کامپیوتری، از شنیدن صدای آنها استفاده کنیم و صدای خودمان را هم با آنها به اشتراک بگذاریم.

این سرویس رایگان، حتی برای ورود به سیستم هم از تشخیص صدا استفاده می‌کند. برای به اشتراک گذاری صدای خود با دوستانتان، به نشانی زیر بروید:

<http://hubbub.fm>

افزونه هفته

افزونه‌هایی برای گوشی‌ها

همان‌طور که می‌دانید مرورگر فایرفاکس برای گوشی‌های موبایل اندرویدی عرضه شده است.

این مرورگر محبوب افزونه‌ها را با خود به‌صفحه‌های کوچک موبایل می‌برد. افزونه‌های موبایل فایرفاکس را می‌توان از نشانی زیر دریافت کرد:

<http://www.mozilla.org/en-US/m/>

چاپ ساده کتاب‌های الکترونیک



وبسایت Vook شبکه‌ای اجتماعی است برای نویسندگان مستقل و تازه‌وارد که می‌خواهند اثر خود را منتشر کنند. این سرویس با ارائه نرم‌افزارهای مرتبط تحت وب، تمامی کارها از جمله ویرایش، صفحه‌آرایی و انتشار به فرمت‌های مختلف را انجام می‌دهد و نقطه آغازین خوبی برای تکثیر کتاب هر فرد است:

<http://vook.com>

کارتون بسازید

اینجا تصاویر بازیگر می شوند

استفاده کنید!

این بخش از نرم افزار نیز ابزارها و امکانات مختلفی را در اختیار شما قرار می دهد که برخی از آنها عبارتند از:

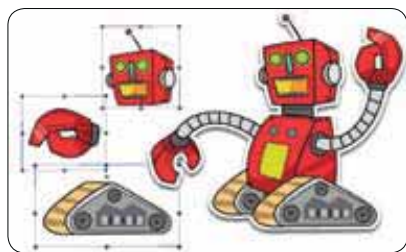
- پشتیبانی از قابلیت اعمال تناسب در ۲ حالت اصلی (تناسب صورت یا کل بدن به منظور متناسب کردن جزئیات صورت یا قسمت های مختلف بدن با تصاویر فراخوانی شده در نرم افزار)

- پشتیبانی از قابلیت ساخت کاراکترها به کمک مجموعه ای عظیم از تصاویر نقاشی شده و فانتزی (بیش از ۱۰۰ مورد)

- پشتیبانی از بخش های مختلف اعضای بدن با قابلیت انعطاف پذیری کامل در تغییر اندازه آنها برای ایجاد کاراکترها

- پشتیبانی از قابلیت گریم شخصیت ها برای هماهنگ کردن حالت چشم، ابرو، دهان و دندان در شرایط مختلف

انیمیشن های هوشمند



یکی از مهم ترین و سخت ترین قسمت های کار تولید انیمیشن، به حرکت درآوردن شخصیت های آن است. به نظر شما انجام این کار توسط نرم افزار CrazyTalk Animator نیز سخت و دشوار است؟ در این نرم افزار مجموعه ای بسیار کامل از حرکات مختلف به صورت پیش ساخته برای استفاده شما طراحی شده است که این امکان را می دهد تا بر راحتی و با استفاده از یک کلیک ماوس، آنها را روی شخصیت های پتان اعمال کرده و تمام قسمت های بدن شخصیت های انیمیشن خود را اعم از سر، گردن، دست، پا و... به حرکت درآورید.

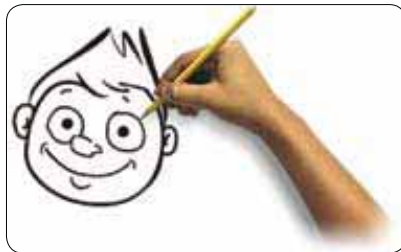
از جمله امکانات این بخش می توان به موارد زیر اشاره کرد:

- پشتیبانی از ۷۰ پرو فایل حرکتی در ۴ گروه مجزا برای حرکت دادن کل قسمت های بدن شخصیت های انیمیشن

- پشتیبانی از ۷۲ پرو فایل حرکتی مختلف در ۴ گروه مجزا برای حرکت دادن هر یک از قسمت های بدن شخصیت های شما به صورت مجزا با قابلیت

و کارگردانی صحنه ها به کمک نوار زمان و دوربین های جای داده شده در نرم افزار از جمله امکاناتی است که شما را از ابتدا تا انتهای ساخت یک انیمیشن جذاب کارتونی همراهی می کند.

ساخت انیمیشن



نرم افزار فوق بیش از صدها قابلیت و ویژگی منحصر به فرد دارد تا بر راحتی و یک نفره بتوانید یک کار تیمی را به انجام برسانید. مجموعه ابزارها و ویژگی های مختلفی برای ساخت یک انیمیشن توسط این نرم افزار در اختیار شما قرار خواهد گرفت که برخی از آنها به اختصار عبارتند از:

- رابط کاربری بسیار ساده شامل موضوعات گروه بندی شده اعم از بازیگران، انیمیشن ها، صحنه ها و افکت ها

- پشتیبانی از قابلیت ویرایش موضوعات در صفحه ساخت انیمیشن (انتخاب، تغییر اندازه، تغییر شفافیت، معکوس کردن و...) و حرکت در صحنه (بزرگنمایی و کوچک نمایی دوربین، قاب بندی و چرخش دوربین)

- پشتیبانی از ۲ موتور ویرایشی مجزا (ویرایشگر Composer برای ساخت شخصیت ها و سوژه های اصلی، ویرایشگر Stage برای ویرایش انیمیشن)

- پشتیبانی از قابلیت کشیدن و رها کردن انواع رسانه ها اعم از عکس ها، ویدئوها، انیمیشن های فلش و... برای افزودن آنها به صحنه نمایش

- پشتیبانی از ابزار مدیریت صحنه به منظور جانمایی مناسب تمامی موضوعات در صحنه نمایش

- نمایش زنده تصاویر دوربین ها در صحنه نمایش با پشتیبانی از قابلیت اعمال تغییرات در زوایای فیلمبرداری در حین نمایش انیمیشن

- پشتیبانی از نوار زمان و ویرایشگر فریم بسیار حرفه ای به منظور مدیریت کامل روی تمام فریم ها

شخصیت های داستان

همان طور که گفتیم یکی از مهم ترین امکاناتی که با استفاده از این نرم افزار در اختیار شما قرار می گیرد، خلق بازیگرها با استفاده از عکس ها و تصاویر مورد نظر شماست. به کمک این نرم افزار می توانید تصویر صورت خود را به یک بازیگر در انیمیشن تان تبدیل کرده یا از تصاویر نقاشی شده ای همچون یک سیب زمینی، یک شخصیت کارتونی و... به عنوان سر یا بدن یک بازیگر

امیر عساری

این روزها برخی تلویزیون ها فیلم سه بعدی نمایش می دهد، کارتونها به صورت انیمیشن های سه بعدی ساخته می شود و همه چیز روز به روز شکل واقعی تری به خود می گیرد؛ اما در این میان هنوز هم بسیاری از مردم، کارتونها های دوبعدی زمان کودکی خود را که از نقاشی هایی کودکانه ایجاد شده بود به این فیلم ها و کارتونها های جدید ترجیح می دهند و از مشاهده آنها لذت می برند. کارتونها هایی همچون پلنگ صورتی، موش و گربه، گوریل انگوری و... از جمله کارتونها هایی است که با وجود دوبعدی بودن، از طرفداران بسیار زیادی برخوردار بوده و هست. تا چند سال پیش بیشترین موارد کاربرد نقاشی های متحرک، ساخت کارتونها های سرگرم کننده بود؛ اما این روزها این نقاشی های متحرک علاوه بر کاربرد در ایجاد این گونه کارتونها، در ساخت تیزرهای تبلیغاتی، انیمیشن های آموزشی، نماهنگ های معرفی محصولات و خدمات و... نیز کاربرد دارد.

دوست دارید به جمع سازندگان این انیمیشن ها بپیوندید و کارتونها هایی را به سلیقه و فیلمنامه خودتان بسازید؟

همان طور که می دانید انجام این کار به مهارت های مختلفی همچون مهارت در نقاشی، مهارت در کار با رایانه و نرم افزارهای ساخت انیمیشن، مهارت در فیلمنامه نویسی و کارگردانی و... نیاز دارد. اگر فکر می کنید مهارت کافی در این زمینه ها را ندارید ناامید نشوید؛ چرا که این هفته پیشنهادی منحصربه فرد را برایتان آماده کردیم! نرم افزار پیشنهادی این هفته ما به شما این امکان را می دهد تا با کمترین مهارت در زمینه های فوق بتوانید کارتونها هایی بسیار زیبا و جذاب خلق کنید.

نسل جدید انیمیشن های دوبعدی



نرم افزار CrazyTalk Animator ابزاری قدرتمند برای ایجاد انیمیشن های دوبعدی است که همه کاربران اعم از مبتدی و حرفه ای را قادر می سازد در مدت زمانی کوتاه، ساخت انیمیشن به صورت انفرادی را آغاز کنند.

نرم افزار فوق به شما این امکان را می دهد تا از تمام تصاویر (نقاشی یا چهره های واقعی افراد)، بازیگر انیمیشن های خود را ایجاد کرده و با ابزارهای حرکت دهنده خودکار که در نرم افزار طراحی شده است به دست ها، پاها، صورت، لب و اعضای آنها تحرک بخشید.

ساختن صحنه ها و خلق سناریوها با کشیدن و رها کردن موضوعات مختلف روی صفحه، فیلمبرداری

ترکیب چند حرکت روی یک قسمت از بدن - پشتیبانی از قابلیت فراخوانی یک فایل صوتی یا ضبط صدای شما و به حرکت درآوردن خودکار لب و دهان شخصیت ها به طور کاملاً هماهنگ با متون تلفظ شده از لحاظ زمان و نوع حرکت

طراحی صحنه



ترکیب لایه های مختلف از نقاشی ها، موضوعات و تصاویر زمینه به شما این امکان را می دهد تا بر راحتی صحنه نمایش خود را آماده کنید و با پشتیبانی از قابلیت گروه بندی تمامی موضوعات، با یک کلیک ماوس تمام صحنه را به صحنه دیگری تغییر دهید

پشتیبانی از امکاناتی همچون فراخوانی تصاویر روی هارد دیسک و دیگر منابع علاوه بر استفاده از تصاویر موجود در کتابخانه تصاویر نرم افزار، پشتیبانی از تصاویر به صورت alpha channel، چیدمان لایه های موضوعات در صحنه به ترتیب قرارگیری روی یکدیگر، اعمال افکت های ویژه در ۳ گروه مختلف (موضوعات، متون و صداها) و بسیاری از امکانات دیگر از جمله ویژگی های این بخش به شمار می رود.

بارگذاری و خروجی

یکی از مهم ترین موارد قابل توجه هنگام استفاده از نرم افزارهای مرتبط با فایل های صوتی و تصویری، امکانات موجود در بخش بارگذاری و ذخیره سازی فایل نهایی است. خوشبختانه نرم افزار CrazyTalk Animator همه امکانات لازم برای این بخش را نیز در خود جای داده است و شما را قادر می سازد تا فایل نهایی خود را در فرمت های مختلفی همچون AVI, MPEG-4, FLV, RM, WMV ذخیره کنید. پشتیبانی از ۲ حالت NTSC و PAL، پشتیبانی از قابلیت ذخیره فایل نهایی با کیفیت HD، پشتیبانی از قابلیت تبدیل تمامی فریم ها به تصاویر مجزا و پشتیبانی از آنها با حداکثر اندازه ۳۰۰۰ در ۳۰۰۰ پیکسل از جمله ویژگی هایی است که در این بخش مشاهده می شود.

این نرم افزار در همه نسخه های سیستم عامل ویندوز اکس پی، ویستا و ۷ قابل استفاده است و می توانید نسخه محدود آن را با قابلیت استفاده به مدت ۱۵ روز از لینک زیر دانلود کنید:

http://ns.reallusion.com/crazytalk_animator.exe

توجه: پس از دانلود و نصب نرم افزار می توانید تا ۷۰ درصد منابع از پیش طراحی شده و کتابخانه های نرم افزار را نیز دانلود و از آنها استفاده کنید.



Galaxy S III

ورقبا



این مشکل ساخت موبایلی است که تشخیص دهد شما چه زمانی به صفحه آن نگاه می کنید یا چه زمانی کارتان با صفحه نمایش تمام شده و لازم است صفحه خاموش شود. به همین منظور تنها سیستم عامل اندروید ۴ دارای این قابلیت است، ولی علاوه بر این شما می توانید دوستانتان را روی عکس های موجود در گالری موبایل تان تگ کنید. این کار عینا مشابه سایت هایی مانند Facebook انجام می گیرد. یکی دیگر از مزایای این مدل از گوشی ها ایجاد ارتباط مستقیم با کاربران است، یعنی شما می توانید برای انجام کارها با موبایل تان گفتگو کنید و تمام کارهای مورد نیازتان را در کوتاه ترین زمان انجام دهید. برای مثال متد Direct call هم عینا همین کار را برایتان انجام می دهد. یکی از روش های برقراری تماس به صورت Direct call زمانی است که شما در حال ارسال sms باشید، ولی یکباره تصمیم بگیرید به صورت مستقیم با دوستتان صحبت کنید. برای انجام این کار تنها لازم است موبایل تان را نزدیک گوش تان قرار دهید. به این طریق موبایل به شکل خودکار شماره دوستتان را می گیرد و شما می توانید با او مکالمه کنید. البته روش های دیگری هم وجود دارد؛ مثلاً به موبایل تان اسم دوستتان را بگویید تا بلافاصله شماره وی گرفته شود. علاوه بر این، برقراری تماس مستقیم مخصوص اپلیکیشن خاصی نیست و می تواند در برنامه های مختلفی چون Google voice، Gmail و Messaging از این شیوه شماره گیری استفاده کرد.

یکی از مهم ترین رقبا Galaxy S III موبایل HTC One X Review است. به طور کلی مهم ترین اصل برای جلب نظر کاربران، به کار رفتن سخت افزاری فوق پیشرفته برای اولین بار یا انجام کار بسیار متفاوت تر نسبت به دیگر گوشی های تولید شده است. برای مثال اولین موبایل دارای پردازشگر دو هسته ای LG Optimus X بود که به دلیل همراه داشتن همین پردازشگر در سال گذشته نظر بسیاری از کاربران را به خود جلب کرد. این در حالی است که امسال HTC اولین شرکتی بود که فناوری پردازشگرها را از دو هسته ای Tegra 2 را به نوع بسیار پیشرفته Tegra 3 ارتقا داد. تلفن های همراه one X، one S و one V همگی مجهز به این تکنولوژی جدید است.

در نگاه اول HTC one X دارای مشخصات بسیار جذاب و متفاوتی است، مثلاً پردازشگر دو هسته ای Tegra 3، فناوری بسیار پیشرفته Sense برای دوربین ها، صفحه نمایش ۴/۷ اینچی از نوع S-LCD 2HD، حجم بسیار بالا برای حافظه داخلی و دیگر فناوری های پیشرفته برای موبایل. سیستم عامل این گوشی از نوع اندروید ۳، ۴۰۰ یا همان Ice Cream Sandwich طراحی شده، که این تفاوت های زیادی با سیستم های عامل پیشین دارد؛ تغییراتی چون UI، جستجوگر، اپلیکیشن های اصلی، شیوه کارکرد و تغییراتی از این دست. شرکت سازنده HTC برای این که شما به عنوان کاربر با interface های ICS مواجه نشوید، interface موبایل های خود را به Sense ۴ UI تغییر داده است. منبع: www.phonearena.com

الهام اندرابی

شرکت سامسونگ بتازگی خبر تولید موبایل های جدید Galaxy S III را اعلام کرده است و بر اساس اظهارات مسوولان کمپانی سازنده، کاربران از موبایل گلکسی اس ۳۰ انتظارات بسیار زیادی دارند تا جایی که برخی کاربران، آن را با iPhone 4S مقایسه کرده و این دو را رقیب سرسخت یکدیگر می دانند. یکی از مهم ترین پیش بینی ها در زمینه امکانات این گوشی داشتن پردازشگرهای چهار تایی است؛ این در حالی است که این گوشی ها چنین پردازشگرهایی ندارند، در عوض در داخل آنها از نوع پردازشگرهای دو هسته ای Snapdragon جا سازی شده است. از طرف دیگر، این پردازشگر عینا مشابه موبایل های HTC One X است. از ویژگی های این موبایل ها می توان به صفحه نمایش آن اشاره کرد؛ صفحه نمایش گلکسی اس مشابه موبایل های Galaxy Nexus طراحی شده است، یعنی دقیقاً با ماتریس مشابه Pen Tile نصب شده روی Nexus کار می کنند. تنها تفاوت موبایل های گلکسی اس ۳۰ و نکسوس در اندازه صفحه نمایش آنهاست. اندازه صفحه نمایش گلکسی اس ۳۰ حدود ۲ اینچ بزرگتر از گلکسی نکسوس ساخته شده است.

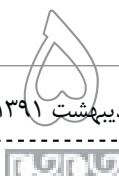
درباره سیستم عامل این موبایل باید بگوییم همانند دیگر گوشی های پیشرفته، سیستم عامل آن از نوع اندروید است و واژه S قرار داده شده در نام این گوشی، در حقیقت مخفف سرویس صدایی مخصوص است که به سیستم های عامل اندروید اضافه شده است. علاوه بر اینها دوربین این موبایل دارای shutter lag صفر است که می توانید فقط این مدل از دوربین ها را در سیستم های سری ۴ اندروید پیدا کنید.

یکی از مهم ترین شاخص های گوشی های اپل برنامه هایی چون Face Time و Siri است، در حقیقت این دو برنامه یکی از کاربردی ترین برنامه ها برای انجام کارهای مورد نظر کاربران است. مثلاً برنامه

Face time یکی از بارزترین مزیت های گوشی های اپل در مقایسه با سیستم های عامل HTC Sandwich است. البته در گوشی های HTC برنامه ای با نام Sense UI به عنوان رقیب سرسخت اپلیکیشن های اپل طراحی شده که کارها را بسیار متفاوت تر از هر دو رقیب خود انجام می دهد. در اصل تولید گلکسی اس ۳۰ بر پایه رقابت سرسخت بین شرکت های سامسونگ و اپل بنا نهاده شده؛ زیرا پیش از این سامسونگ در بسیاری از موارد از رقیب سرسخت خود انتقادهای شدیدی کرده بود. بر اساس همین انتقادهای بود که این کمپانی سخت کوشید محصولی برتر از رقیب خود تولید کند تا بتواند از رقیب خود پیشی گیرد. یکی از مهم ترین این تفاوت ها در گلکسی اس ۳۰ نرم افزار S Voice است. با این حال بسیاری از منتقدان بر این باورند که این برنامه نسبت به برنامه صدای نصب شده روی گوشی های اپل ضعیف تر عمل می کند.

برنامه S Voice امکان پوشش زبان های بسیار متنوعی را دارد؛ یعنی شما می توانید به زبان مادری تان با موبایل تان صحبت کنید و کارهای مورد نظر تان را انجام دهید. در حقیقت شما از طریق مکالمه به موبایل تان می گوید چه کارهایی را برایتان انجام دهد. مثلاً برای باز کردن برنامه مورد نظر تان تنها لازم است نام آن برنامه را به موبایل بگویید پس از این مرحله اپلیکیشن به صورت خودکار باز می شود. همین قابلیت یکی از مهم ترین تفاوت های گلکسی در مقایسه با دیگر موبایل هاست؛ زیرا هیچ یک از موبایل های دیگر قابلیت انجام دستورهای صوتی شما را به عنوان کاربر ندارند.

تصور کنید در حال خواندن مطلبی روی موبایل تان هستید یا این که فیلمی را مشاهده می کنید که به یکباره صفحه موبایل تان خاموش می شود. برای دوباره روشن کردن این صفحه لازم است دوباره روی صفحه آن کلیک کنید. تنها راه حل موجود برای رفع



به کارگیری منبع باز در سازمان های بزرگ و دولت ها



مترجم: محمدرضا قربانی

سازمان گاسلینگ، که مخفف عبارت «ورود منطق منبع باز به دولت ها» است، دهمین سالگرد تاسیس خود را جشن می گیرد. این سازمان مشوق کاربرد نرم افزارهای منبع باز و الگوهای آن در دولت هاست. گاسلینگ مدعی بود که دولت کانادا می تواند با به کارگیری نرم افزارهای منبع باز، یک میلیارد دلار در هزینه هایش صرفه جویی کند.

یکی از بنیانگذاران گاسلینگ، راسل مک آرموند نام دارد. او معتقد است نرم افزارهای منبع باز و آزاد امروزه کاربردی خاص ندارد و عمومی شده است، در حالی که تا یک دهه پیش خبری از آگاهی مردمی نبود. حتی تولیدکنندگان نرم افزار نیز وارد این محیط شده اند؛ شرکت هایی چون گوگل، مایکروسافت و آمازون بخشی از این مجموعه را تشکیل می دهند و با آن همکاری دارند. با این حال در بخش مشاغل متوسط، هنوز مدیرانی هستند که به این نرم افزارها اهمیتی نمی دهند. این دسته از مدیران معتقدند نرم افزارهای منبع باز پشته کمتری دارند و از نظر امنیتی برای کارهای جدی مناسب نیستند؛ در صورتی که پیشتر در کلیک مطلبی درباره این که کدهای آزاد امن تر از کدهای نرم افزارهای تجاری است، ارائه شده است. او معتقد است: «امروزه وقتی صحبت از کد قانونی می شود، کمتر کسی را می یابیم که از امنیت بیشتر یا هزینه پایین تر صحبت کند.»

نرم افزارهای منبع باز هرچند کامل نیست، اما بهترین روشی است که به آن دست یافته ایم. البته منظورمان از دیدگاه کاربر نرم افزاری است و این مطلب جنبه دیگری ندارد. به عنوان مثال، می توان هزینه سیستم عامل را به عنوان یک موضوع در نظر گرفت. فرض کنیم ایران قانون کی راییت جهانی را به رسمیت بشناسد، حال چه تعداد رایانه فعلی به کار گرفته شده در دستگاه های دولتی باید به سیستم عامل مجوز دار مجهز شود؟ استفاده از سیستم ها و نرم افزارهای منبع باز، باعث می شود دولت وامدار کسی نباشد. حالا اگر به کسی بدهی نداشته باشیم، می توان این هزینه را صرف انجام بهتر امور کرد. مثلاً می شود نرم افزارهای منبع باز را گرفت و هزینه ای برای بهبود آن پرداخت.

اما ممکن است این تصور به وجود بیاید که با وجود چرخه حیات نرم افزارهای منبع باز، این اقدام برای دولت ها گران تر تمام خواهد شد.

همچنین شرکت ها و سازمان های دولتی حقیقتاً نیازی به ارتقای مدام و روزمره سیستم های خود ندارند. مدیریت سیستم های لینوکسی در شبکه های بزرگ امتحان خود را پس داده است و مشکلات کمتری برای پشتیبانی نرم افزاری وجود دارد و این در نهایت ترازو را به نفع سیستم های منبع باز برمی گرداند.

منبع: linuxtoday.com

به عنوان مثال سیستم های عامل لینوکس را در نظر بگیرید، توزیع های زیادی برای این سیستم عامل تولید شده است. هریک از آنها تقریباً هر ۶ ماه یکبار به روز می شود و معمولاً تغییرات به وجود آمده در آنها نیز رادیکال است. از این رو هزینه به روز بودن و نگهداری از سیستم های منبع باز زیاد خواهد شد. شرکت هایی همچون ردهت و کانونیکال به این سوال پاسخی جدی داده اند؛ توزیع هایی که مخصوص سازمان ها طراحی شده است و زمان پشتیبانی از آنها به مراتب زیادتر خواهد بود.

خوش اقبال ها و حذف شده های دنیای منبع باز

کند. این شرکت اخیراً به بنیاد لینوکس پیوسته است.

شرکت های ناموفق

۱- **اوکالیتوس سیستمز**: این شرکت ماه گذشته ۳۰ میلیون دلار تزریق سرمایه کرد، اما به نظر می رسد رقابت با OpenStack و CloudStack برایش دشوار باشد.

۲- **GroundWork**: هنوز در تلاش است تا سیستم های مدیریت و نظارت بر آی تی خود را توسعه دهد، اما خیلی موفق نبوده و جریان ساز نشده است.

۳- **Ingres**: توسعه دهنده دیتابیس است و به دنبال ارائه زمینه ای ابری برای نرم افزارهای مصرف گراست، اما تاکنون با تغییرات ساختاری زیادی روبه رو بوده و موفقیت زیادی کسب نکرده است.

۴- **ایتالیو**: هنوز در حال توسعه سرویس های رایانش ابری برای شرکت های خصوصی است، اما صفحه اخبار این شرکت از یک سال گذشته تاکنون به روز نشده است.

۵- **نالج تری**: سال ۲۰۰۷ این شرکت خودش را بین بزرگترین شرکت های عرضه کننده سیستم های مدیریت سند می دانست، اما امروز این شرکت یک سرویس دهنده معمولی بیشتر نیست.

۶- **میول سافت**: سال ۲۰۰۷ بزرگترین

بیشتر توسعه می دهد و شاید شناخته شده ترین نام لینوکسی در میان کاربران دیگر باشد. این شرکت سراغ تبلت ها، گوشی های هوشمند و سرویس های رایانش ابری رفته است.

۵- **کامپیر**: سال ۲۰۱۲ توسط شرکت Consona خریداری شد. کامپیر ارائه کننده نرم افزارهای ERP بود. وبسایت قدیمی کامپیر هنوز بالاست اما توصیه می شود وبسایت کانسونا را مشاهده کنید.

۶- **کانتینوئنت**: شرکتی است که در زمینه فناوری رپلیکیشن دیتابیس ها مشغول فعالیت است.

۷- **دات نت نیوک**: که سیستم منبع باز مدیریت محتوای مایکروسافتی تحت دات نت را توسعه می دهد.

۸- **EnterpriseDB**: هنوز در تلاش است در مقابل اوراکل، از پایگاه داده PostgreSQL حمایت کند. این شرکت شرکای زیادی در زمینه رایانش ابری برای خودش دست و پا کرده است.

۹- **فلوندو**: هنوز در تلاش است سیستم های مالی مدیای منبع باز را بهتر

از زمان گسترش مفهوم منبع باز، شرکت های زیادی از این روش (منبع باز) استفاده می کنند. در این میان ناموفق ها از فهرست حذف شده و موفق ها جای آنها را گرفته و برخی تغییر کار داده است.

شرکت های موفق

از میان شرکت های موفق در حوزه منبع باز می توان به شرکت های زیر اشاره کرد، که شاید نام برخی از آنها ناآشنا باشد.

۱- **Acquia**: شرکت پشتیبان سیستم Drupal با ارائه خدمات به سرویس دهنده ها توانسته موفقیت خودش را تضمین کند و دروپال هم به رشد خوبی رسیده است.

۲- **آلفرسکو**: شرکتی است که مدیریت محتوای سازمانی را ارائه می کند و هم اکنون بیش از ۶/۶ میلیون کاربر دارد.

۳- **آستارو**: شرکتی بود که سیستم یکپارچه مدیریت تهدید منبع باز را توسعه می داد و هم اکنون شرکت آنتی ویروس Sophos آن را خریده است.

۴- **کانونیکال**: حامی توزیع اوبونتو خودش را هر روز



عرضه کننده نرم افزارهای زیرساختی و یکپارچه بود، اما امروزه ترجیح می دهد خودش را شرکتی بنامد که در گذشته محبوب بوده است. میول سافت هم اکنون در حال یکپارچه کردن سرویس های مختلف SaaS با یکدیگر است.

۷- **ناول**: سال ۲۰۱۱ به Attachmate فروخته شد، تنها یک فایده برای کاربران لینوکس داشت و آن هم آزاد شدن سوسه از دست این شرکت بود.

۸- **استارپاند**: سال ۲۰۰۸ سرویس های یکپارچه ارتباطی منبع باز ارائه می کرد، اما امروزه به یک مرکز تماس تحت Cloud تبدیل شده است.

۹- **Xandros**: امور تخصصی لینوکس را انجام می داد، سال ۲۰۱۰ منحل شد.

محتوای نامناسب، دلیل مسدود شدن سایتها

محمد سعید نمازی

ممکن است تا به حال برایتان پیش آمده باشد که بخواهید جلوی باز شدن یک وبسایت خاص یا وبسایت‌هایی شامل یک موضوع یا محتوای خاص را بگیرید، اما ساده‌ترین روش برای رسیدن به این مقصود در محیط‌های کوچک همچون خانه یا اداره چیست؟! گذشته اینترنت اکسپلورر وجود داشته و در IE9 بهینه شده است، به شما این امکان را می‌دهد تا روی نوع خاصی از محتواهای اینترنتی، کنترل داشته باشید و برای مشاهده شدن یا نشدن آنها قوانینی وضع کنید. Content Advisor با توجه به این که چطور تنظیم شود، می‌تواند با استفاده از رتبه‌ای که وبسایت‌ها به صورت داوطلبانه در نظر گرفته و توسط برخی مؤسسات بین‌المللی جمع‌آوری می‌شود، دسترسی به وبسایت‌ها را مسدود یا مشاهده آنها را امکان‌پذیر کند.

از آنجا که تمامی وبسایت‌ها رتبه‌بندی نشده‌اند، Content Advisor پس از فعال شدن، مانع باز شدن تمامی وبسایت‌های بدون رتبه است که البته می‌توانید این گونه وبسایت‌ها را نیز مجاز در نظر بگیرید.



برای استفاده از Content Advisor باید ابتدا یک کلمه عبور ایجاد کنید؛ پس از آن می‌توانید قوانین و فیلترهایی برای نحوه دسترسی به وبسایت‌ها و استفاده از اینترنت برای کاربران رایانه‌تان و بویژه کودکان در نظر بگیرید. برای هر بار تغییر در تنظیمات Content Advisor به این کلمه عبور نیاز خواهید داشت؛ پس آن را با دقت به خاطر بسپارید!

برای ایجاد یا تغییر Supervisor password مراحل زیر را دنبال کنید:

روی آیکن چرخ‌دنده در سمت راست و بالای پنجره IE9 کلیک کرده و Internet options را انتخاب کنید، سپس به برگه Content بروید. اگر برای اولین بار است که به این قسمت سر می‌زنید، باید ابتدا Content Advisor را فعال کنید. کافی است روی دکمه Enable کلیک کرده و در صورت نیاز کلمه عبور حساب کاربری با دسترسی Administrator سیستم‌عامل را وارد کنید. اگر پیش از این Content Advisor را فعال کرده‌اید، روی دکمه Settings کلیک کرده و کلمه عبور خود را وارد کنید. سپس در پنجره Content Advisor به برگه General



بروید. برای بار اول دکمه Create password و در دفعات بعد دکمه Change password را خواهید داشت که می‌توانید از طریق آنها اقدام به ایجاد یا تغییر کلمه عبور کنید. در پنجره‌ای که برای این منظور باز می‌شود می‌توانید یک کلمه یا عبارت به عنوان Hint در نظر بگیرید که هنگام وارد کردن کلمه عبور، نمایش داده شود. می‌توانید از این عبارت برای به خاطر آوردن کلمه عبور کمک بگیرید!

در نهایت با کلیک روی دکمه Apply یا Ok، تنظیمات جدید ذخیره می‌شود و از این پس برای غیرفعال کردن یا تغییر تنظیمات Content Advisor به این کلمه عبور احتیاج خواهید داشت. البته در صورت فراموش کردن کلمه عبور می‌توانید از طریق Registry ویندوز آن را حذف کنید.

برای بار اول دکمه Create password و در دفعات بعد دکمه Change password را خواهید داشت که می‌توانید از طریق آنها اقدام به ایجاد یا تغییر کلمه عبور کنید. در پنجره‌ای که برای این منظور باز می‌شود می‌توانید یک کلمه یا عبارت به عنوان Hint در نظر بگیرید که هنگام وارد کردن کلمه عبور، نمایش داده شود. می‌توانید از این عبارت برای به خاطر آوردن کلمه عبور کمک بگیرید!



برای مشاهده نحوه این کار به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://www.pchell.com/support/contentadvisor.shtml>

پیش از این اشاره شد که با فعال شدن Content Advisor تمامی سایت‌های بدون رتبه به طور خودکار Block می‌شوند. در پنجره Content Advisor و برگه General می‌توانید با فعال کردن گزینه Users can see websites ... اجازه باز شدن این گونه وبسایت‌ها را نیز بدهید.

پس از فعال شدن Content Advisor، به صورت پیش‌فرض هنگام باز شدن وبسایت‌های محدود شده، می‌توانید با وارد کردن Supervisor password اجازه باز شدن آنها را بدهید، اما اگر گزینه

به صورت پیش‌فرض، با فعال شدن Content Advisor، بالاترین محدودیت دسترسی به وبسایت‌های شامل محتواهای فهرست‌شده اعمال می‌شود. برای مشاهده Level محدودیت اعمال شده برای هر گروه محتوا می‌توانید در پنجره Content Advisor به برگه Rating بروید و گروه مورد نظر را انتخاب کنید. حال اگر Slider را جابه‌جا کنید، Level مربوط به گروه مورد نظر تغییر خواهد کرد. به عنوان مثال از فهرست موجود در برگه Rating، گروه Violence را انتخاب کنید و سپس Slider را به سمت راست حرکت دهید. با قرار گرفتن آن روی گزینه‌های Limited، Some و... توضیحات مربوط به آن Level در پایین برگه نمایش داده می‌شود. اگر Slider را روی Unrestricted قرار دهید، در واقع وبسایت‌هایی با محتوای «خشونت» را مجاز (Allow) دانسته‌اید!



علاوه بر اعمال قوانین برای گروه‌های محتوا، می‌توانید یک یا چند وبسایت را از مجموعه وبسایت‌ها مستثنا کرده و اجازه مشاهده آنها را بدهید یا از باز شدن شان جلوگیری کنید.

به همین منظور از پنجره Content Advisor به برگه Approved site بروید. در این برگه، نشانی وبسایت‌ها یا صفحات وب مورد نظرتان را وارد و سپس دکمه Always یا Never را به ترتیب برای مجاز دانستن یا Block کردن آن انتخاب کنید. برای حذف نشانی وبسایت‌هایی که قبلاً اضافه شده نیز از گزینه Remove استفاده کنید.

حال که تنظیمات Content Advisor را انجام دادید، خواهید دید که هنگام باز شدن سایت‌های Block شده از شما Supervisor password خواسته می‌شود (البته اگر گزینه مربوط به آن را غیرفعال نکرده باشید).

تغییر تنظیمات ذخیره‌سازی خودکار در IE9
AutoComplete یکی دیگر از ابزارهای موجود در برگه Content زیرمجموعه Internet options است. این برنامه آنچه را شما در صفحات وب وارد می‌کنید، ذخیره کرده و پس از آن اگر با ورودی‌های جدید مطابقت داشته باشد، به شما پیشنهاد می‌کند و این دقیقاً همان ابزاری است که مثلاً اکانت G-mail شما را به خاطر می‌سپارد!

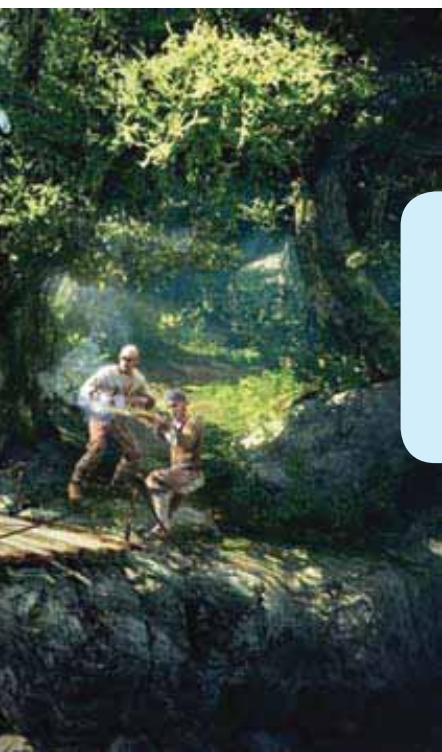
با کلیک روی گزینه Settings در قسمت AutoComplete پنجره تنظیمات آن باز می‌شود. در این پنجره قسمت‌هایی که قابلیت استفاده از AutoComplete را دارد، فهرست شده که به دلخواه می‌توانید آنها را تغییر دهید. اگر گزینه User names and passwords on forms در حالت انتخاب باشد، می‌توانید حساب‌های کاربری آنلاین خود را ذخیره کنید. البته طبق حالت پیش‌فرض، بهتر است گزینه زیرمجموعه آن نیز فعال باشد تا هنگام ذخیره حساب کاربری از شما در این باره سوال شود.



برای حذف آنچه در گذشته ذخیره کرده‌اید کافی است روی دکمه Delete AutoComplete history کلیک کنید تا به پنجره Delete Browsing History هدایت شوید. توضیحات مربوط به این پنجره در شماره‌های گذشته ارائه شده است.

منبع:

<http://windows.microsoft.com>
<http://technet.microsoft.com>



کشتی‌های به گل نشسته

ضعف در پیاده‌سازی ایده‌ها، پتانسیل‌ها را به تباهی می‌کشد

مجید رحمانی

عنوان بازی: Risen 2: Dark Waters

پلتفرم: Xbox360، PS3، PC

تهیه‌کننده: Deep Silver

سازنده: Piranha Bytes

سبک: نقش‌آفرینی

امتیاز: ۶/۱۰

لاابالی دریافت می‌کنید که انجام دادن یا ندادن آنها بر روند مأموریت‌های اصلی تقریباً بی‌تاثیر است. متأسفانه همانند نسخه قبلی حرکت در جزیره و کنترل بازی با ضعف همراه بوده و برای ما که سال‌ها به سیستم هدایت و حرکت بازی‌های مدرن عادت کرده‌ایم و آن را دوست داریم، بیش از حد قدیمی و از رده خارج شده به نظر می‌رسد. شخصیت اصلی برای این که در جزیره گم نشود، از یک قطب‌نما بهره می‌برد، اما این وسیله خیلی کم به کار می‌آید و مدام مجبور می‌شوید به نقشه کلی مراجعه کنید تا از موقعیت خود نسبت به نقطه مأموریت بدرستی مطلع شوید. بعد از این که در جزایر بازی به اندازه کافی گشت زدید، نقاطی برای مسافرت سریع در دسترس قرار می‌گیرد؛ اما نحوه قرارگیری بعضی از آنها کاملاً اتفاقی بوده و به وضوح معلوم است که در بعضی مناطق سازندگان کلاً فراموش کرده‌اند باید یک کارهایی انجام بدهند. خوشبختانه جزایر به اندازه کافی بزرگ نیست و بعد از این که موفق به خریداری کشتی شدید می‌توانید با سرعت قابل قبولی بین آنها تردد کنید. بازی‌کننده با کشتن دشمنان، کشف مکان‌ها و انجام مأموریت‌ها

اولین نسخه بازی «برخاسته» یک عنوان نسبتاً کوچک اما جاه‌طلبانه بود که تمرکز اصلی‌شان را بازی‌های هم‌سبک خود که تمرکز اصلی‌شان را به بهبود و ارتقای شخصیت می‌گذارند، این بازی قهرمان را در یک دنیای فانتزی مملو از گنجینه، انتخاب و کارهای فراوان قرار می‌داد. به عبارت دیگر گشت‌وگذار، مکانیسم اصلی بازی به شمار می‌رفت. از بعضی جهات تلاش سازندگان قابل تقدیر بود، اما کنترل زمخت، تکیه بیش از حد بر کمین کردن و متعادل نبودن کل بازی، بازی‌کننده را خیلی زود از پای آن بلند می‌کرد. در «برخاسته ۲: آب‌های تیره» کمین کردن‌ها و یک سری از ضعف‌ها همچنان باقی است، با این حال احتمال این که بازی‌کننده‌ها این نسخه را تا انتها ادامه دهند بیشتر است. داستان بازی چند سال بعد از وقایع نسخه اول اتفاق می‌افتد و همان دنیای پرخطر قدیمی را در قاب تصویر قرار می‌دهد. قهرمان بی‌نام ما به «دنیای قدیم» بازمی‌گردد تا از طرف کلیسا ترویج‌دهنده عقاید مذهبی باشد، آن هم در جزیره‌ای که هیولاها و مخلوقات مختلف از عمق دریا بیرون آمده‌اند و در سراسر آن به چشم می‌خورند. جنگل‌های گرمسیری، قبایل بومی‌کهن و دزدان دریایی جنایتکار مواردی است که در این جزیره بیش از هر چیز باید با آنها دست و پنجه نرم کنید تا بلکه موفق شوید برای غلبه بر شیطان برخاسته از اعماق دریا راهی بیابید. «برخاسته ۲: آب‌های تیره» در واقع یک عنوان نقش‌آفرینی اکشن سنتی است؛ به این معنی که قلب آن با مکانیسم اکتشاف می‌تپد. شما در محیط جزیره مأموریت‌هایی مسخره و مبتذل از افرادی

اخبار



میاموتو، مدیر دوست‌داشتنی نینتندو، بالاخره درباره کنسول تازه سونی به حرف آمد و دلیل عدم موفقیت آن را بیان کرد. به گفته میاموتو، همان‌گونه که کنسول 3DS در ابتدا با فروش پایین دست به گریبان بود، کنسول ویتای سونی هم از کمبود منابع نرم‌افزاری خوب، رنج می‌برد. به گفته وی، دستگاه سونی پتانسیل بسیار بالایی دارد؛ اما هنوز نتوانسته‌اند آن را درک و بازی‌هایی در خور کنسول به بازار عرضه کنند.



سرانجام عنوان Elder Scrolls: Online

توسط بتسدا تایید شد. این بازی قرار است سال ۲۰۱۳ عرضه شود و داستان آن هزار سال پیش از ماجراهای اسکاریم، در زمان حکومت شاهزاده مولاک بال رخ می‌دهد. قرار است تمامی قاره تمریل، شامل سرزمین‌های گذشته مانند سیرویل و مورویند قابل سیاحت باشد.



نسخه جدید سری بازی‌های خدای جنگ که Ascension نام دارد و تابستان عرضه خواهد شد، حالت مولتی آنلاین را هم در خود جای داده است. تاکنون یک مد از این حالت معرفی شده که در آن، ۲ گروه ۴ نفره بازیکنان، در نقشه‌ای برای تصاحب اشیایی زنجیر شده به یک سایکلایس، با هم نبرد می‌کنند. در نهایت تیم برنده می‌تواند هیولا را به قتل برساند. بازیکنان می‌توانند کاراکترهای اسپارتن یا تروجان را برای بازی انتخاب کنند و به مرور شخصیت و توانایی آنها را بهبود بخشند. عملکرد بازیکن در زمین مبارزه، به هدایایی از جمله سلاح‌ها و نیروهای تازه و البته امتیازات خاصی می‌انجامد. طبق خدایی که بازیکنان کاراکتر خود را به آن وقف می‌کنند (هیدیس، پوسایدون، زئوس یا اریس) نقش‌های مختلفی در بازی به کاراکتر آنها داده می‌شود. شایعات نسخه چندنفره از زمانی قوت گرفت که گروه سانتا مونیکی سونی در یک آگهی از افراد وارد برای ساخت یک حالت چند نفره فراخوان کرد. ظاهراً هیچ چیزی جلودار کریتوس نیست تا یک بار دیگر کنسول‌های خانگی را فتح کند!

مردگان کاخ‌نشین

تازه‌ترین سریال دیدنی دنیای بازی‌ها

فضای کمیک‌ها را ایجاد می‌کند. رنگ‌پردازی بدقت انجام شده و تمیز دادن جزئیات از یکدیگر بسادگی انجام می‌گیرد و با وجود به روز نبودن گرافیک بازی در مقایسه با عناوین دیگر، انیمیشن‌های صورت و بدن آنقدر خوب کار شده است که هیچ کمبودی در این بین حس نمی‌شود. احساسات به زیبایی در چهره کاراکترها پیاده‌سازی شده و تاثیر خوبی روی برقراری ارتباط بازیکن با شخصیت‌های مختلف می‌گذارد. صدایگان نیز با احساس و باورپذیر به ادای دیالوگ‌ها پرداخته‌اند. همه این المان‌ها دست به دست هم داده‌است تا بازیکن در تمام سکانس‌های دراماتیک بخوبی درگیر شود.

گیم‌پلی بازی همان طور که گفته شد تا حد زیادی بر پایه صحبت با دیگران و انتخاب‌های مختلف بنا شده است. کمتر پیش می‌آید که با معمای خاصی روبه‌رو شوید. سکانس‌هایی هم که باید به جمع‌آوری بخش‌های مختلف و استفاده از آنها بپردازید، خیلی کم است. کنترل در نسخه رایانه توسط دکمه‌های WASD و ماوس انجام می‌شود. از دکمه‌های

آشنا می‌شود که پدر و مادر خود را از دست داده است. لی و کلمتاین محل را ترک می‌کنند و به دنبال یک پناه امن رهسپار می‌شوند. در مسیری که برای نجات خود طی می‌کنند با افراد زیادی مواجه می‌شوند. نحوه برخورد لی با این افراد و صحبت‌هایش، اتفاقات بعدی را شکل می‌دهد. در طول داستان مجبور به انتخاب‌های سخت و بی‌رحمانه‌ای خواهید شد که دمار از روزگارتان درمی‌آورد! بین یک کودک خردسال و تنها پسر جوان یک پیرمرد، کدامیک را برای نجات دادن انتخاب می‌کنید؟! این انتخاب‌ها در کنار نوع برخوردی که با کاراکترها در پیش می‌گیرید، بر تعامل آنها نیز اثر می‌گذارد. کاراکترهای دیگر، وفاداری یا خیانت و دروغ شما را به خاطر سپرده و بعدها انتخاب می‌کنند به شما یاری برسانند یا فاصله‌شان را با شما حفظ کنند. دیدن عکس‌العمل‌های متفاوت کاراکترها، ارزش تکرار قابل توجهی به بازی می‌بخشد. اما یک داستان عالی، به تنهایی نمی‌تواند مخاطب را درگیر خود کند. گرافیک بازی حالتی هنری و سل - شید دارد و خطاهای سیاه روی مرزهای طراحی، بخوبی

عنوان بازی:

The Walking Dead: Episode 1 – A New Day

پلتفرم: Xbox360، PS3، PC، MAC

ناشر: Telltale Games

سازنده: Telltale Games

سبک: ماجراجایی

امتیاز: ۸/۰

سیاوش شهبازی

به یادماندنی‌ترین کاراکترها، ثبت شدن در ذهن بازیکن را مدیون شخصیت‌پردازی و داستان خوب است. مردگان متحرک نام یک‌سری داستان‌های کمیک‌استریپ است که تا به حال چند جایزه کسب کرده و حدود ۲ سال پیش برای ساخت سریالی تلویزیونی، اقتباسی بر اساس آن انجام گرفته است. داستان بازی درباره فردی به نام لی است که رازی نهفته دارد. او محکوم به قتل یک مقام سیاسی است. در ابتدا او را سوار خودروی پلیس و در حال انتقال به زندان می‌بینیم. اتومبیل با یک عابر تصادف کرده و از جاده منحرف می‌شود. لی پس از به هوش آمدن با حمله مأمور پلیس که اینک تبدیل به یک زامبی شده روبه‌رو می‌شود و از صحنه فرار می‌کند. او به خانه‌ای پناه برده و در آنجا با کودکی خردسال

بازی هفته



این هفته سرانجام شاهد عرضه بازی Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier خواهیم بود. این بازی که در سبک شوتر تاکتیکی ساخته شده، برای کنسول‌های ایکس‌باکس، پی‌اس‌۳، رایانه‌های شخصی و نسخه‌های دیگری برای دی‌اس و پی‌اس‌پی به بازار می‌آید. قرار است در این نسخه، بازیکنان به انواع تجهیزاتی که جنگ‌های آینده را تداعی می‌کند مجهز شده و مانند کلیشه‌های رایج با تروریست‌های بدطینت مبارزه کنند! البته این قضایا به کنار، بازی‌های Ghost Recon همیشه از بهترین‌های این سبک بوده و هست. اگر اهل یک اکشن ارتشی حرفه‌ای هستید، این بازی را از دست ندهید.



یکی دیگر از عناوین ظاهراً قابل توصیه این هفته، بازی Dragon's Dogma است. این بازی در سبک اکشن نقش‌آفرینی و به سبک بازی‌های غربی اما با تمی ژاپنی به بازار خواهد آمد. در بازی همه چیز طبق روال عادی این سبک پیش می‌رود. جادو و جنبل، زرها، دخمه‌ها، اژدهایان و دیگر المان‌های این سبک در بازی حضور دارد. در «عقیده اژدها» می‌توانید ۳ دستیار را با خود همراه کنید تا در مبارزه‌ها شما را یاری کنند. به گفته سازندگان، این بازی تحولی در سبک اکشن نقش‌آفرینی خواهد بود.



۳ بازی مطرح دیگر نیز در این هفته عرضه خواهد شد. بازی Silent Hill: Book of Memories برای کنسول دستی ویتا به بازار خواهد آمد. ظاهراً آنقدر روی بازی کار شده که از آن یک تجربه منحصر به فرد بسازد. عنوان دیگر Sorcery برای کنسول پی‌اس‌۳ است که در آن توسط کنترل موو پلی‌استیشن چوبدستی او را حرکت داده و جادوهای مختلفی را اجرا می‌کنید. فیلم بازی مردان سیاهپوش ۳ هم در سبک اکشن، مهمان ۳ کنسول خانگی خواهد بود.

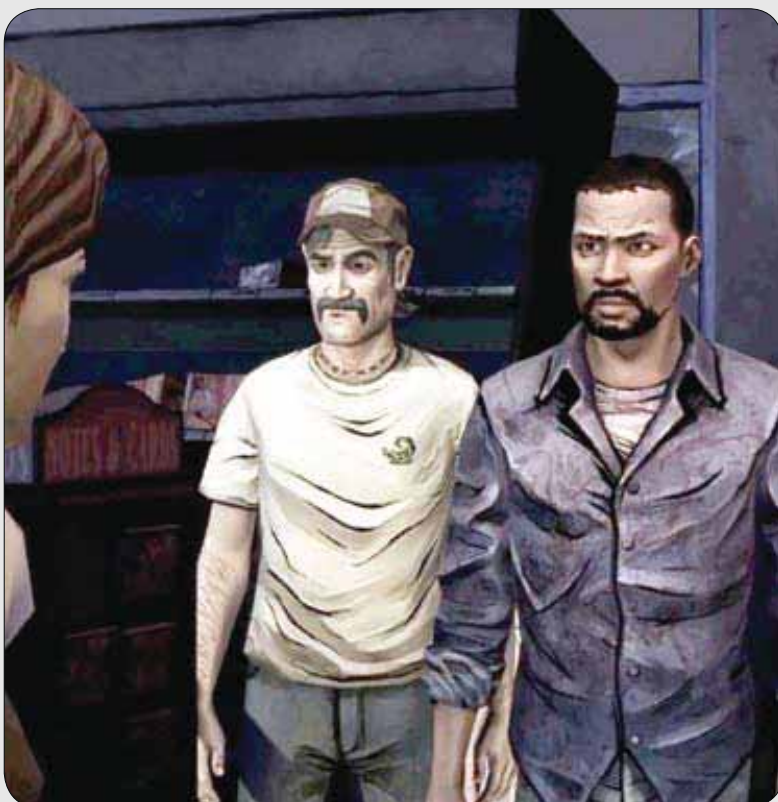
مثل پرتاب آتش و از این قبیل را به سوی کاراکتر روانه می‌کنند! به همین دلیل شخصیت اصلی نسبت به بیشتر دشمنانی که با آنها روبه‌رو می‌شود، عاجز و ناتوان است و بازی‌کننده اصلاً دوست ندارد قهرمان بازی‌اش به گوشه‌ای بخزد و انگشت شستش را میک‌بزند! «برخاسته ۲» بازی ستمگری است و با متعادل نبودن خود، اشک مخاطبش را درمی‌آورد. اولین NPC که در بازی می‌بینید شما را به دوئل فرا می‌خواند و حرکاتی انجام می‌دهد که کاراکتر به ساعت‌ها زمان نیاز دارد تا آنها را فرا بگیرد یا دشمنانی که کوچک‌ترین رحم و مروتی سرشان نمی‌شود و مثل لاشخورهایی گرسنه انتظارتان را می‌کشند. در ضمن قبل، بعد و حتی میان مبارزات از ذخیره بازی غافل نشوید. حال اگر چنان حوصله داشته باشید که پای بازی بنشینید و کاراکتر خود را به نهایت ارتقا برسانید یا صاحب کشتی شخصی شوید، آن وقت تازه اوج لذت بازی است؛ زیرا می‌توانید برای کشتی خدمه استخدام کرده، به آنها امر و نهی کنید و حتی در مأموریت‌های روی خشکی یکی از آنها را همراه خود بیاورید. یکی از ویژگی‌های جدید این مجموعه، جادوی سیاه است که بازی‌کننده‌های سرسخت برای دستیابی به آن حاضرند هر کاری انجام بدهند. می‌توان با این جادو کاراکتر را به شکل افراد مختلف درآورد و سوءاستفاده‌هایی نیز انجام داد! استفاده از این جادو در بعضی از مراحل داستان بسیار حیاتی است. به عنوان جمع‌بندی باید گفت «برخاسته ۲: آب‌های تیره» بازی دشواری محسوب می‌شود، در عین حال که لذت ارتقا یافتن کامل در آن غیرقابل توصیف است. گرافیک و جلوه‌های بصری آن با توجه به این که به اندازه کافی زمان بین ۲ نسخه وجود داشته، پیشرفت چشمگیری نکرده است و تنها به لطف محیط جنگلی و جزایر گرمسیری است که بازی زیباتر به نظر می‌رسد. با این که سازندگان تلاش زیادی برای بهبود این بازی کرده‌اند، اما برای ورود به بازار رقابت هنوز راه زیادی باقی است.



که می‌توانند خیلی سریع‌تر و مرگبارتر از شما ضربه وارد کنند و حتی اگر قصد فرار از مهلکه را داشته باشید، بعضی از آنها با یک حمله تمام‌کننده شما را به دیدار خزانه‌دار دوزخ می‌فرستند! حملات بیشتر دشمنان بسیار سریع است، حتی به شما فرصت نفس کشیدن هم نمی‌دهند. ساده بگویم اگر هم‌زمان با چند دشمن روبه‌رو شوید، یکی از آنها چنان شما را به دیوار میخ می‌کند که فرصت دفاع کردن و حتی فریاد کشیدن نداشته باشید. بقیه هم با خیال آسوده دور از دسترس شما می‌ایستند و حملات دوربرد خود

قیمتی جیب خود را پر نگه دارید. به همین دلیل مدت نسبتاً طولانی‌تری لازم است تا احساس کنید کاراکتر خود را به اندازه کافی ارتقا داده‌اید. ناگفته نماند که سیستم ارتقای توانایی‌ها جذابیت‌هایی هم دارد. مثلاً اگر میزان حيله‌گر بودن کاراکتر زیاد باشد، او می‌تواند میمون‌ها را آموزش دهد تا برای او دزدی کنند، اما همان‌طور که اشاره شد رسیدن به چنین مرحله‌ای در بازی، صبر و بردباری می‌طلبد. بزرگ‌ترین ضعف این نسخه از بازی، مرگ‌های بی‌ارزش و فراوان آن به شمار می‌رود؛ یعنی هیولاهای بسیاری هستند

شماره‌ای نیز برای انتخاب اعمال مورد نظر استفاده می‌شود. کنترل نسخه‌های کنسولی نیز به آنالوگ‌ها و دکمه‌های نمایی محول شده است. سکانس‌های دراماتیک اکشن که شما را در برابر زامبی‌ها قرار می‌دهد، تنش بالایی دارند. در این صحنه‌ها، عمدتاً باید هدفگیر را روی چهره زامبی تنظیم کرد، سپس با زدن دکمه مورد نظر، با تقلا و مقاومت و در نهایت زدن ضربه‌های مرگبار، جان خود را نجات دهید. این سکانس‌ها کارگردانی تحسین‌برانگیزی دارد. از همان اولین رویارویی با زامبی‌ها، این حس را که در آخرالزمان قرار دارید و به عنوان یک انسان ناتوان باید برای زنده ماندن خود، با چنگ و دندان بجنگید، در خود حس خواهید کرد. اما در این بین زاویه دوربین و عدم حرکت صحیح هدفگیر، ظاهر بازی را مخدوش می‌کند. در قسمت‌های ماجراجویی، زاویه دوربین و بسته بودن بیش از حد آن، مشکل‌زاست و بازیکن بیش از حد لازم مجبور به تلاش می‌شود. عادت به حرکات ناگهانی هدفگیر هم کمی زمان می‌برد. در نهایت این بازی را به تمام طرفداران سری کمیک و فیلم، تمام دوستداران عناوین آخرالزمانی با موضوع زامبی‌ها و به تمام دوستداران یک داستان و روایت خوب توصیه می‌کنیم. اما اگر به دنبال معماهای درگیرکننده هستید، این بازی نمی‌تواند آنچه را که شما می‌خواهید برآورده کند.



واقعیت‌هایی که مجازی‌اند



خود را به آسانی تغییر دهد تا به آسانی تصویر مورد نظر را تماشا کند. مثلاً اگر درون تصویر اتاقی با یک ستون در وسط آن نمایش داده می‌شود، باید این امکان برای کاربر فراهم شود تا بتواند ستون را از هر زاویه‌ای که خواست مشاهده کند. به عبارتی دیگر تصویر باید بر اساس شیفت‌هایی که کاربر در حین تماشای زاویه‌های مختلف ستون می‌دهد بچرخد و مناظر متناسب با همان زاویه را نمایش دهد. به همین دلیل در هر ثانیه باید حدود ۲۰ تا ۳۰ فرم برای هر تصویر نمایش داده شود، این حداقل مقداری است که دنیای مجازی مورد نظر نیاز دارد تا بسیار طبیعی جلوه کند.

در دهه ۹۰ کمتر کسی به این فکر می‌کرد که دنیای مجازی بتواند از نمایش تعداد محدودی شکل به صورت چند بعدی گامی فراتر گذارد، ولی تمام این تصورات تغییر یافت؛ چرا که صنعت بازی‌سازی بویژه در این زمینه پیشرفت‌های بسیاری کرد تا جایی که می‌توانید براحتی بازی‌ها، فیلم‌ها و دیگر ابزارهای سرگرم‌کننده اینچنینی را با کمک دنیای مجازی تماشا کنید.

ولی این دنیا تنها به چنین ابزارهایی محدود نشد و کمی جلوتر رفت تا جایی که بسیاری از مشاغل نیز توانستند از آن استفاده کنند؛ مثلاً یک مهندس معمار می‌تواند ساختمان مورد نظر خود را به این طریق ایجاد کند. این یعنی خریدار این طرح می‌تواند با کمک این فناوری درون ساختمان ساخته نشده جستجو کند تا ببیند علاقه‌ای به خرید آن دارد یا نه!

از طرف دیگر سازندگان خودرو توسط این دنیا مدل جدید محصولات خود را تولید می‌کنند، پیش از آن که حتی قطعه‌ای فیزیکی از طرح را ساخته باشند. با تولید این مدل از ماشین یا همان **prototype** خودروی اصلی، کمپانی سازنده می‌تواند به آسانی مدل مورد نظر را آزمایش کرده و نتایج لازم را به دست آورد. این کار باعث می‌شود مرحله تولید کم‌هزینه‌تر شود و نتایج حاصل از آن بهتر باشد.

علاوه بر آن، این دنیا در زمینه پزشکی نیز کاربردهای زیادی دارد. مثلاً پرستاران می‌توانند با کمک دنیای مجازی آموزش‌های لازم در زمینه یاری‌رساندن به بیماران را طی کنند یا دکترها می‌توانند به آسانی بیماری بیماران مجازی‌شان را تشخیص دهند و اگر لازم بود آنها را تحت عمل جراحی قرار دهند. اولین عمل جراحی رباتیک که با کمک این فناوری انجام گرفت، سال ۱۹۹۸ در یکی از بیمارستان‌های پاریس بود.

در نهایت چنانچه در هیچ کدام از این موارد ذکر شده از دنیای مجازی استفاده نشود، در ارتش کارهای زیادی می‌توان انجام داد؛ کارهایی چون شبیه‌سازی ماشین‌های جنگی یا ساختن صحنه حقیقی میدان جنگ و ارائه آموزش‌های لازم به سربازان. در حقیقت این سیستم‌ها بسیار مطمئن بوده و هزینه کمتری در مقایسه با آموزش‌های لازم در دنیای حقیقی به خود اختصاص می‌دهد. سربازانی که با این روش آموزش دیده‌اند عیناً مشابه دیگر سربازان می‌توانند با دشمن حقیقی مبارزه کنند.

منبع: www.howstuffwork.com



دانشمند اضافه کرده است که پهنای اطلاعات جابه‌جا شده به تعداد بعدهایی که این محیط در آن تعریف می‌شود بستگی دارد؛ یعنی هر قدر این بعدها بیشتر باشد، محیط مجازی تعریف‌شده به واقعیت نزدیک‌تر خواهد بود. پس چنانچه این دنیای مجازی بتواند تمام حواس چندگانه شما را همزمان جذب کند و تصویر مورد نظر را نشان‌تان دهد، در حقیقت توانسته اطلاعات را با وسعت بسیار زیادش به شما انتقال دهد. اغلب دنیاهای مجازی طراحی شده تنها ۲ حس بینایی و شنیداری کاربران را تحت‌تاثیر خود قرار می‌دهد؛ در حالی که بسیاری از دانشمندان به دنبال راهکارهایی برای تحت‌تاثیر قرار دادن حس لامسه کاربران خود هستند تا از این طریق بتوانند کاربر را بیشتر در درون خود غرق کنند. این مدل از سیستم‌ها که به همکاری شما به عنوان کاربر نیاز دارد، سیستم‌های **haptic** نامیده می‌شود. البته این همکاری می‌تواند هم به صورت لمسی باشد و هم انجام کارهایی خاص.

برای این که این دنیای طراحی شده طبیعی جلوه کند، باید برای کاربر این امکان فراهم شود تا در دنیایی با ابعاد واقعی مواجه شود و بتواند زاویه دید

ایجاد کند. پس در حالت کلی می‌توان گفت که تصاویر سه‌بعدی که از لحاظ اندازه مشابه دنیای واقعی است، در حالی که در دنیای مجازی ساخته شده به معنای **virtual environment** است.

در دنیای واقعیت مجازی شما به عنوان کاربر این حس را دارید که در همان فضای شبیه‌سازی شده قرار گیرید یا به عبارتی در همان فضا غرق شوید. برای بهتر ایجاد کردن این حس، حتی ممکن است به شما این امکان داده شود که بتوانید با این دنیای مجازی **interact** کنید. به بیان دیگر دنیای مجازی شما را به درون خود می‌برد، به طوری که حتی ممکن است از دنیای واقعی اطرافتان غافل و محو این دنیای درونی شوید.

یکی از دانشمندان علوم رایانه به نام جان‌اتان استور دنیای مجازی را احساسی معنا می‌کند که گویی شما در دنیای تعریف‌شده در درون رایانه حضور دارید، به جای این که در دنیای حقیقی اطرافتان قرار داشته باشید. در کنار این مطالب، این دانشمند اضافه کرده است که شما به ۲ دلیل در این دنیای مجازی اطراف غرق می‌شوید، یکی به دلیل عمق اطلاعات انتقال داده شده به شما و دیگری وسعت این اطلاعات. اولین دلیل یا همان عمق اطلاعات شامل مقدار و کیفیت بالای سیگنال‌های اطلاعاتی است که از طریق رایانه به شما به عنوان کاربر منتقل می‌شود. همین روش باعث می‌شود شما احساس نزدیکی بیشتری با این محیط داشته باشید و علاقه‌تان به حضور در آن بیشتر شود. این بحث شامل **resolution** بالای تصاویر تولید شده، پیچیدگی تصاویر تولید شده و دیگر تجهیزات صوتی است که تمام این محیط مجازی را تشکیل می‌دهد. این

الهام اندرایی
آیا تا به حال درباره واقعیت مجازی فکر کرده‌اید؟ حقیقتاً وقتی کلمه واقعیت مجازی را می‌شنوید یاد چه چیزی می‌افتید؟ در حال حاضر در خیلی از مکان‌ها با واژه **virtual environment (VE)** مواجه می‌شوید، شاید این فکر به ذهن شما خطور کند که معنی دقیق این کلمه چیست؟ آیا همان واقعیت مجازی است یا مطلب متفاوت‌تری است؟ به صورت کوتاه و مختصر باید بگوییم که **virtual environment** همان واقعیت مجازی است و در بسیاری موارد این دو کلمه به یک معنا به کار برده می‌شوند.

معنای دقیق این فناوری استفاده از رایانه برای شبیه‌سازی دنیای سه‌بعدی است. در حقیقت این شبیه‌سازی باید به نحوی صورت پذیرد که شما به عنوان کاربر این فناوری تصور کنید که در دنیای مجازی قرار دارید. برای ایجاد چنین فضایی که عیناً مشابه واقعیت باشد و بتواند حس حقیقی بودن را به شما بدهد، گروهی از دانشمندان و مهندسان با همکاری هم مجموعه‌ای از ابزارها و برنامه‌ها را طراحی کرده‌اند که در کنار هم چنین فضایی را برای شما به عنوان بیننده



مدیر عامل مجمع فعالان فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال انقلاب اسلامی (فرا):

«فرا»؛ پل ارتباطی فعالان دیجیتال انقلاب با مسوولان



می‌رسد علاوه بر تعامل موثر فعالان این بخش با مسوولان، نیازمند مدیریت واحد فضای مجازی هستیم. مهدی صرامی، مدیرعامل مجمع فعالان فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال انقلاب اسلامی (فرا) معتقد است که باید زمینه‌های مورد نیاز برای فعالیت بخش خصوصی بیش از پیش فراهم شود. وی همچنین با اشاره به تشکیل شورای عالی فضای مجازی تاکید دارد که تشکیل این شورا و در عین حال مرکز ملی مدیریت فضای مجازی راهکاری برای مدیریت متمرکز در عرصه فناوری اطلاعات و جلوگیری از موازی کاری در عرصه فضای مجازی و رسانه‌های دیجیتال باشد. گفت‌وگوی مشروح ما با ایشان در ادامه می‌آید.

امروز فضای مجازی به جامعه‌ای جهانی تبدیل شده و گسترش روزافزون این فضا فرصت‌ها و تهدیدهای متعددی را در برابر کشورها قرار داده است. بر این اساس با توجه به جایگاه مهم ایران اسلامی در منطقه و دنیا، بسیاری از هجده‌ها که امروز رنگ و بوی فرهنگی به خود گرفته، از طریق فضای مجازی به کشور و بخصوص نسل جوان صورت می‌گیرد. در این شرایط، حضور بیش از پیش ما در فضای مجازی و پیشرفت و توسعه فناوری اطلاعات بر اساس شاخص‌های فرهنگی اسلامی - ایرانی بیش از گذشته ضرورت دارد و در عین حال با توجه به فعالیت بیش از پیش بخش خصوصی و گسترش روزافزون عرصه رسانه‌های دیجیتال به نظر

ارزیابی شما از عرصه رسانه‌های دیجیتال در کشور چیست و مهم‌ترین مشکلات ما در این زمینه را در چه می‌دانید؟

رسانه‌های دیجیتال امروز به عنوان یک ضرورت در کشور ما مطرح است و همه درک درستی از جایگاه رسانه‌های دیجیتال دارند. ضوابط و قوانین ما در حوزه رسانه‌های دیجیتال و فناوری اطلاعات از اهمیت بسزایی برخوردار است. البته در این عرصه قوانین و ضوابطی همچون قانون جرایم رایانه‌ای و قانون حمایت از حقوق پدیدآورندگان در محیط رایانه وجود دارد، اما این قوانین بیشتر جنبه سلبی دارد و در این حوزه کمتر حمایت مشخص و سامان‌مندی در قوانین ما دیده می‌شود.

بخش خصوصی چه نقشی در ایجاد قوانین جدید در عرصه رسانه‌های دیجیتال دارد؟

وقتی بخش خصوصی بخواهد صدای خود را به قانونگذاران برساند به واسطه‌هایی از جنس مردمی و غیردولتی نیاز دارد تا حرف‌ها و نظرات این بخش به صورت دسته‌بندی‌شده و مشخص و البته قوی‌تر به قانونگذاران برسد و حل مسائل بخش خصوصی و دغدغه‌های مردمی از نهادهای حاکمیتی از این طریق مطالبه شود. در این میان به شکل یا تشکلهای مردمی با محوریت دغدغه‌های مردمی و انقلابی نیاز داریم و البته این تشکلهای نباید دغدغه‌های کسب و کار و بعضا شخصی و رانت‌خواهی داشته باشند. ما تشکلهای قوی با محوریت دغدغه‌های فرهنگی و نیازهای مردمی کم داریم تا بتواند مطالبه درستی در جهت اهداف انقلاب اسلامی از قانونگذاران، مسوولان و بخش دولتی داشته باشد و صدای مطالبات بخش مردمی و غیردولتی را به قانونگذاران برساند؛ لذا ضرورت دارد در ضوابط و قوانین کشور اثری از بخش غیردولتی دیده شود. پیشتر در فرایندهای قانونی کشور و قانونگذاری اثری از بخش غیردولتی دیده نمی‌شد، اما در چند سال اخیر و براساس آسیب‌شناسی‌های انجام شده، توجهاتی صورت گرفته است. البته همیشه جمع معدودی به دنبال کسب رانت و اخذ منافع شخصی از قبل قانونگذاری‌ها بوده‌اند که ما با این روند بشدت مخالف بوده و به دنبال تغییر این رویه هستیم.

چه ساز و کاری برای تشویق بخش خصوصی در فعالیت مستمر در عرصه رسانه‌های دیجیتال وجود دارد؟

متأسفانه زیر ساخت‌های ارتباطی و توزیع شبکه‌ای محتوا در کشور به گونه‌ای تعبیه شده که تمام مزیت‌ها در اختیار محتوای خارجی است و عملاً سرعت بالاتر، قیمت پایین‌تر و امنیت اطلاعات در خدمت تولید داخل نیست که این امر از معماری نامناسب گردش اطلاعات در داخل کشور نشأت می‌گیرد. در این معماری، خارجی‌ها

سهم و بهره بیشتری از فعالان و تولیدکنندگان داخلی دارند. به عنوان نمونه موتور جستجوی گوگل سالانه حدود ۲۸۰ میلیون دلار از کاربران ایرانی سود کسب می‌کند و در مقابل بهترین سایت‌های داخلی ما حتی یک‌صدم از این سود را به دست نمی‌آورند. مشکل در این نیست که بخش غیردولتی ما ظرفیت یا توانایی‌های لازم را ندارد، بلکه زیرساخت‌ها و معماری گردش اطلاعات و ارتباطات ما به نحوی بوده که مزیت‌های موجود را به خارجی‌ها داده است.

بخش خصوصی در عرصه رسانه‌های دیجیتال ظرفیت‌های لازم برای جهانی شدن را دارد؟

آمار و ارقام نشان می‌دهد ایران اسلامی در عرصه فضای مجازی و رسانه‌های دیجیتال نسبت به بسیاری از کشورهای دنیا ظرفیت‌های بسیاری دارد و ما جزو نخستین کشورهای دارای جمعیت جوان، فعال، متخصص و مشتاق در دنیا هستیم. جمعیت جوان ما با تخصص، اشتیاق و آموزه‌های فرهنگی که دارند می‌توانند در عرصه رسانه‌های دیجیتال اقدامات خیره‌کننده‌ای داشته باشند و ما می‌توانیم به لحاظ تولیدات محتوایی در فضای وب پیش‌تاز باشیم. بارها مقامات غربی این موضوع را به عنوان خطری بالقوه برای خود اعلام کرده‌اند.

در زمینه تربیت و پرورش نیروهای متخصص در عرصه رسانه‌های دیجیتال چه مشکلاتی وجود دارد؟

ما بدون این که دوره‌های آموزشی مشخصی در سطح آموزش و پرورش و دانشگاه داشته باشیم، در عرصه رسانه‌های دیجیتال پیشرفت‌های قابل توجهی نداشته‌ایم که نشان می‌دهد حجم ظرفیت‌های سرگردان ما بسیار بالاست؛ به عبارتی با ایجاد پشتوانه علمی و آموزشی در کشور، پیشرفتی جهشی خواهیم داشت. البته اکنون در فضای دانشگاهی چند رشته مرتبط با رسانه‌های دیجیتال و فضای مجازی وجود دارد که بیشتر به کلیات می‌پردازد و در دانشگاه‌ها به این مقوله نگاه تخصصی و تولیدمحور دیده نمی‌شود و منابع درسی ارائه شده به دانشجویان نیز ترجمه منابع متفرقه خارجی است. منابع خارجی دانشگاه‌ها در خدمت شکوفایی ظرفیت‌های داخلی ما نیست و در نهایت در این عرصه آموزش آکادمیک به معنای حقیقی وجود ندارد.

متأسفانه مدرک محور بودن نظام آموزشی ما موجب شده به ظرفیت‌های داخلی کم‌توجهی شده و بعضا در حوزه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال سرکوب استعدادها از طریق خود نظام آموزشی انجام می‌شود. مدرک‌محوری با فعالیت مبتنی بر کار حقیقی در تناقض است، اما با وجود این، ظرفیت‌های خوبی به صورت خودجوش در کشور به منصه ظهور رسیده و در سطح دنیا نیز درخشانده‌اند. ما باید استعدادهای موجود در کشور

را شناسایی کنیم و نظام آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور را در خدمت پرورش تولید محتوا در فضای مجازی قرار دهیم. باید رشته‌هایی در این زمینه داشته باشیم و زیرساخت‌های ارتباطاتی و فضای کسب و کار در جهت اولویت‌دادن به محتوای داخلی باشد و علاوه بر این از محتوای داخلی پشتیبانی خوبی شود.

زیرساخت‌های موجود در فضای مجازی تا چه حد در اختیار تولید ملی است؟

زیرساخت‌های موجود در جهت حمایت از محتوای داخلی نیست و هزینه پشتیبانی از محتوای داخلی چندبرابر هزینه پشتیبانی در خارج کشور است، برای مثال قیمت‌هاست داخلی ۱۰ برابر مشابه خارجی است و این نشان می‌دهد زیرساخت‌های پشتیبانی از محتوای داخلی به سود تولیدات خارجی است و به نوعی شرایط برای بخش خصوصی در داخل دشوار است. اما با وجود این دشواری‌ها بخش خصوصی در حال سودآوری و بعضا صادرات نسبتاً بالا به سایر کشورهاست. به عنوان نمونه چند شرکت که به تولید محتوای فرهنگی و اسلامی در عرصه رسانه‌های دیجیتال اقدام می‌کنند در ۲ سال اخیر توانسته‌اند ۲۰ تا ۲۵ میلیون دلار از محصولات خود را به سایر کشورها صادر کنند. معتمد ظرفیت‌های موجود مردمی و انقلابی باید در قالب تشکلهای غیردولتی شناسایی و پرورش پیدا کنند تا تولیدات قابل توجه داخلی و خدمات ملی تأثیرگذار در داخل و خارج کشور به ثمر برسد و با باروری ظرفیت‌های داخلی در عرصه رسانه‌های دیجیتال، بسیاری از تولیدکنندگان خارجی عقب‌نشینی کنند. امیدوارم با حضور فعال بخش غیردولتی این اتفاق در کشور رخ دهد.

تشکیل شورای عالی فضای مجازی را در توسعه و پیشرفت کشور در این عرصه چگونه ارزیابی می‌کنید؟

شورای عالی فضای مجازی اقدامی بی‌نظیر بود و می‌توان گفت که این اقدام مشابه تشکیل شورای عالی انقلاب فرهنگی در اوایل پیروزی انقلاب اسلامی بود که به دستور امام(ره) انجام شد. تشکیل شورای عالی فضای مجازی نشان از دغدغه‌های رهبر معظم انقلاب در عرصه فضای مجازی دارد و در عین حال نگاه عمیق ایشان به فضای سایبر منجر به تشکیل این شورا شد.

دست‌آورد تشکیل شورای عالی فضای مجازی چه خواهد بود؟

شورای عالی فضای مجازی با توجه به احکام صادره، برخی از کم و کاستی‌هایی را که در مدل شورای عالی انقلاب فرهنگی وجود داشته برطرف می‌کند. ظرفیت‌های اجرایی بسیار خوبی برای شورای عالی فضای مجازی نیز در نظر گرفته شده است که این ظرفیت‌ها در قالب تشکیل مرکز ملی مدیریت

فضای مجازی نمود پیدا خواهد کرد. مهم آن است که این مرکز هرچه سریع‌تر تشکیل و دبیر شورای عالی فضای مجازی با روحیه‌ای خلاقانه و تحول‌خواه و معتقد به بهره‌مندی از ظرفیت‌های داخلی و جوانان کشور کار را دنبال کند تا از این طریق شاهد به ثمر رسیدن تدبیر مقام‌مهربری در تشکیل شورای عالی فضای مجازی باشیم. عملاً در حال حاضر شاهد این هستیم که دستگاه‌های مختلف در حیطه فضای مجازی فعالیت‌های مختلفی را دنبال می‌کنند که متأسفانه منجر به موازی کاری‌ها و صدور مجوزهای مکرر و بعضاً متناقض با یکدیگر شده است. این روند گاهی اوقات بخش غیردولتی و مردمی فعال در عرصه رسانه‌های دیجیتال را سردرگم کرده و به نوعی مانع تبلور ظرفیت‌های داخلی در این عرصه شده است. در این شورا این ظرفیت وجود دارد که یک نظام تقسیم کار ملی به وجود آید و امیدواریم این شورا و مرکز ملی مدیریت فضای مجازی بتوانند کار بخش خصوصی را تسهیل کنند و بخش خصوصی برای انجام امور مختلف با یک نهاد مواجه باشد و از موازی کاری در عرصه رسانه‌های دیجیتال جلوگیری شود. در چنین شرایطی آمادگی برای تشکیل یک مجمع فعال مردمی و انقلابی با سابقه فرهنگی برای انتقال دیدگاه فعالان مردمی حوزه فناوری اطلاعات به شورای عالی فضای مجازی به وجود خواهد آمد و تصمیمات مرکز مدیریت فضای مجازی نیز براساس ظرفیت‌های بسیار زیاد بخش خصوصی شکل می‌گیرد تا در عرصه رسانه‌های دیجیتال به جایگاه حقیقی خود در سطح دنیا برسیم. این امر موجب می‌شود مقابله با چالش‌های موجود در فضای مجازی به عهده نیروهای انقلابی مردمی گذاشته شود و بدون شک در این زمینه دستاوردهای بسیاری را حتی بیش از آنچه در حوزه انرژی هسته‌ای به دست آورده‌ایم، شاهد باشیم. امیدوارم بزودی با تشکیل «مجمع فعالان فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال انقلاب اسلامی (فرا)» شاهد استفاده از ظرفیت‌های بخش خصوصی و مردمی در ارائه قابلیت‌های بالقوه کشور در عرصه فناوری اطلاعات و تعامل فعالان مردمی با شورای عالی فضای مجازی و مرکز ملی مدیریت فضای مجازی باشیم.

پایان انتظار

نوید حاتمى

بالاخره پس از ۲ سال انتظار در چهارم اردیبهشت نگارش نهایی سیزدهمین نسخه فتوشاپ یعنی CS۶ به صورت رسمی ارائه شد. این اتفاق پس از ارائه نسخه آزمایشی آن حدود ۲ ماه پیش بود که در شماره‌های گذشته اشاره‌ای مختصر به ویژگی‌های نوع جدید آن کردیم.

تقریباً کمتر کسی را می‌توان پیدا کرد که آشنایی مختصری با دنیای رایانه داشته باشد، ولی اسمی از فتوشاپ به گوش نخورده باشد. این موضوع به مدد قریب به ربع قرن سابقه این نرم‌افزار عظیم در زمینه کار روی تصاویر است. اینک با ارائه آخرین نسخه نرم‌افزار فتوشاپ، شرکت ادوب تحولی عظیم در این نرم‌افزار به وجود آورده است؛ اتفاقی که در نسخه‌های پیشین فتوشاپ کمتر به چشم می‌خورد و در هر نسخه فقط شاهد پیشرفته شدن ابزارها بودیم و تغییر عمده‌ای در نرم‌افزار مشاهده نمی‌کردیم. اما با ارائه این نسخه فتوشاپ، مهندسان شرکت ادوب نشان دادند در طول این دو سال فعالیت توانسته‌اند تغییرات شگرفی را در ابزارها و کارایی‌ها این نرم‌افزار به وجود آورند، به صورتی که نزدیک به ۱۸۰۰ آیکون جدید و ۲۵۰ شکل کرسر ماوس به محیط کاربری آن افزوده شده است. در واقع فتوشاپ دیگر صرفاً یک نرم‌افزار ویرایش تصویر نیست، بلکه ترکیبی از نرم‌افزارهایی چون فلش، این‌دیزاین، ایلیستریتور و افتر افکت است که توانایی‌های آن را تا حد فراوانی افزایش می‌دهد. اگر فتوشاپ CS۲ را مبدأ بررسی قرار دهیم، در این نسخه نزدیک به ۶۰ قابلیت و ویژگی جدید اضافه شده که در مقابل ۳۴ قابلیت CS۵، ۱۸ قابلیت CS۴ و ۱۱ قابلیت CS۳ شاهد تغییرات فراوانی در آن هستیم.

ملموس‌ترین تغییر این نسخه درباره کاربری آن رخ داده و با تغییر رنگ محیط برنامه به رنگ تیره و جمع‌تر شدن منوها و پنجره‌های محیط کاری، تمامی حواس و تمرکز کاربر روی پروژه متمرکز می‌شود.

از مهم‌ترین ویژگی‌های آخرین نسخه فتوشاپ که جلب نظر می‌کند، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

– رابط کاربری تیره به منظور خستگی کمتر چشم و تمرکز بیشتر کاربر

– افزوده شدن بخشی با عنوان نوع لایه (Kind)، در پنل لایه‌ها

– افزایش قابلیت‌های ویرایش ویدئویی

– فضاهای کاری بیشتر (Workspace)

– سهولت در سبدهای کردن اجزا

نرم‌افزار شرکت ادوب استفاده می‌کنند، مجموعه‌هایی در ۶ حالت زیر ارائه شده است:

۱- Standard Design: برای طراحان گرافیکست با ۶ عنوان

نرم‌افزار با قیمت ۱۲۹۹ دلار

۲- Web Premium & Design: برای طراحان گرافیکست و

طراحان وب با ۹ عنوان نرم‌افزار با قیمت ۱۸۹۹ دلار

۳- Production Premium: برای فیلمسازان با ۱۱ عنوان

نرم‌افزار با قیمت ۱۸۹۹ دلار

۴- Master Collection: مجموعه کلی شامل ۱۶ عنوان

نرم‌افزار با قیمت ۲۵۹۹ دلار

۵- Creative Cloud: لایسنس آنلاین مجموعه محصولات

فتوشاپ شامل تمامی نرم‌افزارهای شرکت ادوب (۲۳ عنوان) با حق

اشتراک ماهانه ۴۹/۹۹ دلار

جالب‌ترین خبر در مورد نسخه جدید فتوشاپ انتشار نسخه خاورمیانه

با امکان تایپ مستقیم فارسی به صورت پیشفرض، همزمان با نسخه

اصلی است که از همان ابتدا با امکان تایپ فارسی در آن لذت یک

طراحی واقعی بدون دردسر را فراهم می‌آورد.

منبع اعداد و ارقام: www.adobe.com

– افزوده شدن فیلترهای تازه‌ای به مجموعه Blur

– کار با خطوط نقطه‌دار و ابزارهای پرکاربرد در استفاده از وکتورها

– افزایش سایز برخی قلم‌ها به ۵۰۰۰ پیکسل

– اسلایدر تنظیم روشنایی و کنتراست در حال کار کردن در

Texture

– نمایش نمونه سایزها برای ابزارهای Eyedropper

– حالت جدید برای Eyedropper برای انتخاب لایه جاری

– پشتیبانی از فرمت BIGTIFF

– پشتیبانی از فرمت تصاویر سه بعدی JPS و PNS (دو تصویر

برای یک تصویر)

– اضافه شدن منوهایی که با آنها می‌توان تاثیر لایه‌ها را یافت

– اضافه کردن tooltip به لایه‌ها

– قابلیت تغییر رنگ برچسب لایه‌های چندگانه

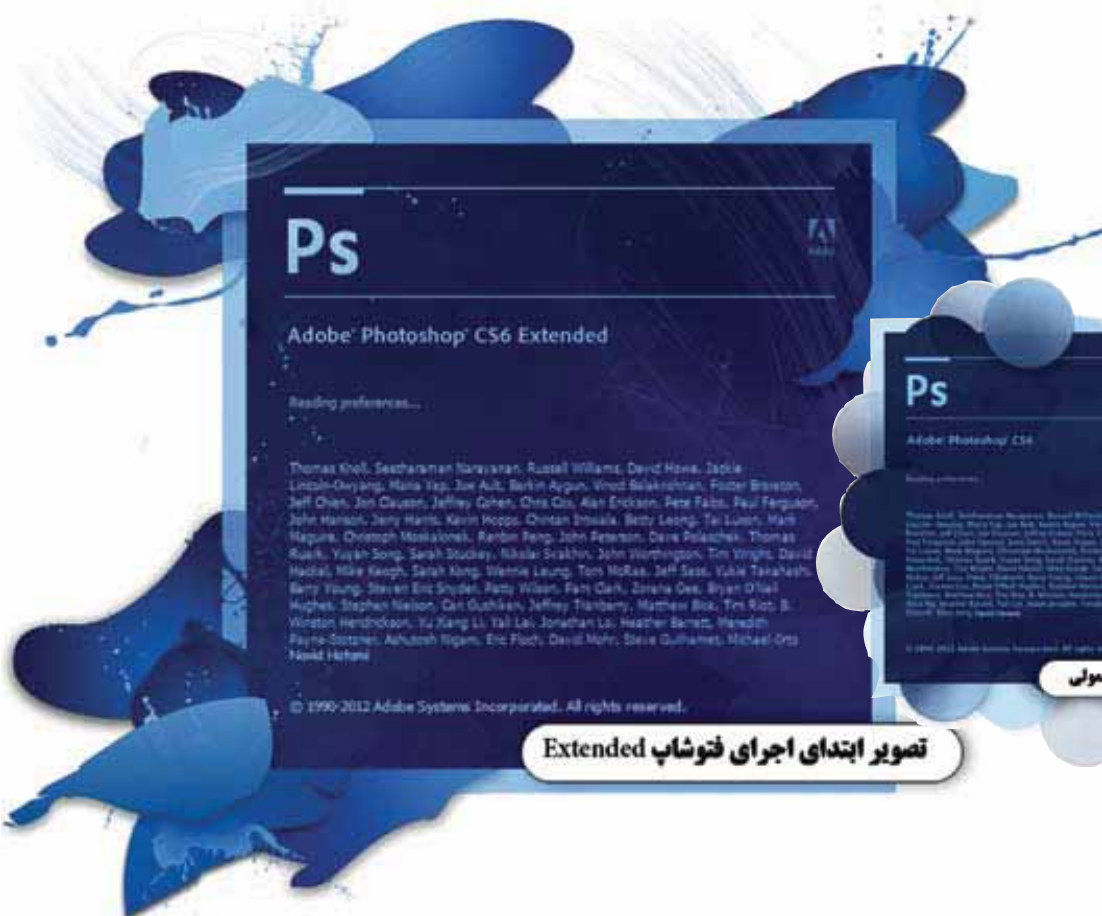
– ابزار جدید برای ویرایش عکس‌ها با فرمت RAW

– و...

نسخه ۱۳ نرم‌افزار فتوشاپ نیز همانند نسخه‌های پیش در ۲ نگارش

معمولی با قیمت ۶۹۹ دلار و حرفه‌ای Extended با قیمت ۹۹۹ دلار

ارائه شده که البته برای کاربران حرفه‌ای محصولات ادوب که از چند



تصویر ابتدای اجرای فتوشاپ معمولی

تصویر ابتدای اجرای فتوشاپ Extended

نمایش متون فارسی و عربی در اندروید

زبان مادری خود را به اندروید بیاورید



قبل از آن به حرف دیگری چسبیده باشد مثل ولی، منطقی و...

ی آخر: حرف «ی» در آخر کلمه می آید و به هیچ حرف دیگری چسبیده است مثل شهری، ابری و...

بنابراین برای هر حرف مدل های مختلفی داریم؛ در حالی که اندروید زمانی که یک متن را می خواهد نمایش دهد همان حالت اول را در نظر می گیرد، اما چگونه این مشکل را حل کنیم؟

شما می توانید برای نمایش متون فارسی و عربی از «یونیکد» آنها استفاده کنید. همان طور که می دانید هر کاراکتر یک کد خاص دارد. به طور مثال هر چهار حالت حرف «ی» دارای یک کد منحصر به فرد است. کاری که شما می توانید انجام دهید این است که رشته متنی ورودی خود را بگیرید و با تشخیص مکان حرف «ی» در یک کلمه، یونیکدی را که برای نمایش آن حالت از حرف «ی» است جایگزین کنید و سپس

کمپانی ارائه شود که این موضوع در برخی مدل ها و بعضی از کمپانی ها هنوز لحاظ نشده است. البته شما می توانید با نصب Custom ROM های اندروید ICS روی دستگاه های خود لذت استفاده از آن را امتحان کنید.

برگردیم به مشکل قبلی؛ می خواهیم متون فارسی را در اندروید نسخه های ۲/۳/۳ به قبل نمایش دهیم. این که سیستم عامل متن فارسی را نشان نمی دهد، کاملاً ۱۰۰ درصد نیست و شما می توانید با ترفندهایی که در پایین مطلب ذکر شده است به دستگاه خود این امکان را بدهید تا از قابلیت نمایش زبان فارسی برخوردار شود، اما این نکته را همیشه در ذهن داشته باشید که سیستم عامل اندروید با متن های Bi-Directional مثل متون عربی و فارسی و... مشکل دارد.

برای این که به مشکل موجود آشنا شوید به این عکس دقت کنید؛ همان طور که می بینید متن فارسی جدا جدا نوشته شده است. قبل از پرداختن به این مشکل، درباره رندر کردن متن توسط اندروید صحبت می کنیم. در زبان هایی مثل فارسی و عربی هر حرف اشکال مختلفی دارد؛ برای مثال ما چهار مدل «ی» داریم، مثل:

ی اول: زمانی که حرف «ی» اول کلمه می آید مثل یاء، یاور و...

ی وسط: زمانی که حرف «ی» بین دو حرف دیگر می آید مثل کیکی، کلیک و...

ی آخر چسبان: حرف «ی» آخرین حرف است ولی

همان طور که می دانید سیستم عامل اندروید از فارسی پشتیبانی نمی کند، البته از نسخه ۳ که برای تبلت ها ارائه شد، مشکل فارسی را در آن تا حدودی حل کردند، اما در نسخه ۳/۲ به کمال خود رسید و علاوه بر اجزای سیستم عامل، مرورگرها و همین طور کیبورد فارسی به سیستم عامل اضافه شد. با این حال کماکان در دستگاه های موبایل نبود نمایش متون فارسی همچنان اذیت کننده بود، اما کاربران حرفه ای با Root کردن دستگاه موبایل خود و نصب کتابخانه های فارسی شده اندروید، مشکل فارسی را در آن حل کرده اند. از سوی دیگر بعضی کمپانی ها با تغییر در سیستم عاملی که روی دستگاه های خود ارائه می کند به کاربر امکان استفاده از زبان فارسی را می دهد؛ برای مثال تمامی گوشی های تلفن همراه سامسونگ در ایران از زبان فارسی پشتیبانی می کند. اما این مشکل تا سال پیش که اندروید نسخه ۴ را که با اسم رمز Ice Cream Sandwich ICS به سستی حصیری) ارائه کند ادامه داشت. پس از ارائه این نسخه مشکل اندروید با زبان فارسی و زبان هایی که UTF-8 بودند حل شد. یکی از ویژگی های دیگر ICS اجرای همزمان روی تبلت و دستگاه های موبایل بود. این سیستم عامل امکان قابلیت اجرا شدن روی هر دستگاهی را به شما می دهد.

اما استفاده از ICS هنوز برای تمامی کاربران اندروید مقدور نیست، به روزرسانی آن باید توسط

clickhelp@jamejamonline.ir

پرسش و پاسخ

لطفا نام خود را در ایمیل ذکر کنید. به سوالات بی نام پاسخ داده نمی شود

روی سیستم شما را شناسایی کرده باشد، که بیشتر در بازی هایی است که سرویس آنلاین در اختیار کاربران قرار می دهد. سایت ESET در این باره چند راه حل پیشنهاد کرده است که برای استفاده از آنها می توانید به لینک زیر مراجعه کنید:

<http://kb.eset.com/esetkb/index?page=content&id=SOLN2274>

این مساله بیشتر در نسخه ۱۰۴۷ به قبل فایروال ESET وجود دارد و در نسخه های قبلی نیست. شما می توانید آن را به روز کنید یا این که ESET را باز کرده و کلید F5 را فشار دهید و به بخش Network سپس به Personal Firewall بروید و با کلیک روی Display Advanced options از پنل سمت چپ تیک گزینه notification after attack detection را بردارید.

نسبت به بقیه سیستم های عامل بوده که روز به روز هم در حال پیشرفت است. بدون شک یکی از بهترین گزینه ها برای شما اندروید است، با این حال انتخاب برند و مدل گوشی براساس بودجه ای که در نظر گرفته اید تعیین می شود.

امیر حسین تصدیقی - شهرضا: سلام. با مرورگر کروم نمی توانم وارد بعضی سایت ها بشوم و اغلب یک فایل دانلود می شود. مشکل کجاست؟

در صورت امکان نسخه گوگل کروم خود را به روز کنید. اگر باز هم به مشکل برخوردید روی آیکن گوگل کروم روی دسکتاپ کلیک کنید سپس در انتهای بخش Target عبارت no-sandbox را تایپ کنید.

علی - کرج: می خواستم بدانم برای مشاهده ویدئوهای یوتیوب از چه ورژن فلش پلیر باید استفاده کرد؟ از جدیدترین ورژن فلش پلیر ۱۱/۳/۳۰۰/۲۳۱ هم استفاده کردم اما باز نمی شود.

سایت youtube مدتی است که سرویس HTML5 را برای نمایش ویدئوهای خود در اختیار کاربران قرار داده است. این سرویس هنوز به صورت trial است و برای دسترسی به آن می توانید به نشانی <http://youtube.com/html5> مراجعه کنید. اگر مرورگر شما قابلیت نمایش فایل های ویدئویی در قالب html5 را داشته باشد، خود youtube ویدئو را به صورت html5 برای شما نمایش می دهد.

سعید محمدی: بعضی وقت ها که به اینترنت وصل می شوم آنتی ویروس سیستم من - نود ۳۲ ورژن ۵ - این پیغام را می دهد: detected covert channel exploit in ICMP packet Remote Ip address: 87.248.122.122

لطفا راهنمایی ام کنید و بگویید برای حل آن باید چکار کنم؟ این مشکل زمانی پیش می آید که ESET یک حمله تهدیدآمیز

محمد صفویه - تهران: با سلام، من یک گوشی ویندوز فون مانگوی هشت گیگ دارم که متأسفانه نرم افزار زون اجازه استفاده بیشتر از یک و نیم گیگش را به من نمی دهد؛ این در حالی است که من فضای رزرو شده را روی صفر گذاشته ام. لطفا راهنمایی ام کنید.

لطفا مدل گوشی خود را بگویید. شاید شما نرم افزاری روی گوشی خود داشته باشید که فضای حافظه آن را اشغال کرده باشد. از آنجا که در سیستم عامل ویندوز به دلیل نداشتن یک File Manager هر نرم افزار فقط به فایل های مختص خود می تواند دسترسی داشته باشد؛ به همین دلیل نمی توان دقیقاً فهمید که سیستم از چقدر حافظه خالی برخوردار است. پیشنهاد می شود نرم افزار System View را از Marketplace نصب کنید. این نرم افزار علاوه بر ارائه مشخصات دقیق سیستم شما، مقدار فضای استفاده شده گوشی تان را نیز معلوم می کند. در این باره از نرم افزار Phone Info هم می توانید استفاده کنید.

کوروش - اصفهان: قصد دارم یک گوشی با سیستم عامل اندروید بخرم؛ اما با توضیحاتی که در شماره ۳۷۵ صفحه ۲ دادید، سر دو راهی قرار گرفته ام و نمی دانم چه گوشی با کدام سیستم عامل را خریداری کنم. لطفا مرا راهنمایی کنید.

اندروید در مقایسه با سیستم عامل iOS که در دستگاه های اپل استفاده می شود دارای ضعف های بسیاری است، اما از آن طرف دستگاه های اپل قیمت بالایی دارد. اگر شما بودجه تهیه یک دستگاه آیفون را ندارید بهترین گزینه برای شما اندروید و ویندوزفون است. قیمت دستگاه های مجهز به ویندوزفون نسبت به مدل های مشابه با همان سخت افزار، کمتر است. سیستم عامل ویندوزفون سیستم عامل نوپایی است و برای بهتر شدن آن باید صبر کرد. بازار اندروید در مقایسه با سیستم های عامل دیگر مانند سیمبین، جواو، بادا و... وضع بهتری دارد. تنوع در انتخاب برند و مدل گوشی با سخت افزارهای متنوع و تعدد برنامه ها از مزایای دیگر اندروید



مقایسه قدرت و قابلیت های بازی پلی استیشن ویتا با آیفون 4S اپل

آخرین سنگر مبارزه پلی استیشن ویتا

جواد ودودزاده

بازیخورهای قدیمی به یاد دارند ساعت هایی را که با کنسول دستی بازی گیم بوی (Gameboy) با آن صفحه نمایش سبزرنگش سر و کله می زدند. به عقیده بعضی ها شاید دوره کنسول های بازی قابل حمل (portable gaming consoles) سر رسیده باشد، اما باید به آنها گفت کنسول های دستی حداقل تا یکی دو نسل دیگر نیز با ما خواهند بود. امروزه تلفن های همراه هوشمند فوق العاده قدرتمندی مانند Apple iPhone 4S بازی جیبی از جمله PlayStation Vita را به چالش کشیده و بتدریج دارند نیاز به این دستگاه های بازی را نیز زیر سؤال می برند! ما پس از این که با هر دوی آنها بازی کردیم و تمام اجزا و کارایی های آنها را با هم مقایسه کردیم، به این نتیجه رسیدیم که تلفن های همراه هوشمند در حوزه بازی هنوز توانسته اند به طور کامل کنسول ها را از میدان به در کنند. مطلب زیر شرح همین مبارزه و مقایسه آنها و نتایج به دست آمده در مورد این دو دستگاه است که ما در اینجا برای شما می آوریم.

راند ۱: صفحه نمایش

مقایسه صفحه نمایش (Display) این دو گجت با هم کار چندان ساده ای نیست؛ زیرا اگر چه آنها از بسیاری جهات با هم متفاوت هستند، اما هر دو بهترین صفحه نمایش را دارند. صفحه نمایش رتینای (Retina Display) آیفون 4S نمونه ای شگفت انگیز و مظهر تراکم پیکسل های تصویری است که متون (text) و تصاویر گرافیک نیز روی آن محشر بوده و کاملاً روشن و واضح دیده می شود. در سمت دیگر پلی استیشن ویتا از امتیاز فضای صفحه نمایش بیشتر بهره می برد. صفحه نمایش ۳/۵ اینچی آیفون در برابر صفحه ۵ اینچی ویتا حقیر به نظر می رسد. با این که هر



دو صفحه نمایش تعداد پیکسل های تصویری تقریباً یکسانی دارند، اما صفحه نمایش OLED ویتا به صورت محسوسی نسبت به 4S از تفکیک پذیری (رزولوشن) کمتری برخوردار بوده و تراکم پیکسلی آن ضعیف تر است. با این حال با کنتراست و روشنایی عالی و رنگ های زنده خود، خارق العاده به نظر می رسد. با وجود سطح بالا بودن هر دو صفحه نمایش، به نظر ما صفحه ویتا برای بازی، انتخاب بهتری است. بیشتر قسمت های صفحه نمایش کوچک تر آیفون در زیر اثر انگشت های به جا مانده به آن حالتی داده که عرصه را برای بازیخورها حسابی تنگ می کند!

برنده: پلی استیشن ویتا

راند ۲: کنترل های بازی

در اینجا است که ما به یکی از اشکالات بزرگ آیفون در پلتفرم بازی برمی خوریم. صفحه نمایش خازنی چند لمسی (capacitive multitouch screen) آیفون از سرعت پاسخگویی خوبی برخوردار بوده و در بازی هایی چون Infinity Blade و پرنده گان خشمگین قابلیت بازی فوق العاده ای را ارائه کرده است که باعث شده برخی کنسول های دستی

بازی در برابر آن کم بیاورند، اما این حقیقت را نمی توان کتمان کرد که دکمه های کنترل در بازی از عملکرد به مراتب بهتری در مقایسه با صفحه نمایش های چند لمس خازنی برخوردارند.

صفحه نمایش پلی استیشن ویتا نیز خازنی چند لمسی است اما کار آن با صفحه 4S تفاوت داشته و از نظر بازی دکمه های واقعی کنترل (dual analogue sticks) رویی و کناری و جلویی آن فوق العاده عمل می کند. برای مثال بازی Street fighter 4 روی آیفون 4S و بازی Ultimate Marvel Vs Capcom را روی پلی استیشن ویتا اجرا کنید. هر دو بازی های مبارزاتی مشابهی را اجرا می کنند؛ اما بازی در اولی یک حالت انجماد و بسیار پیش پا افتاده و ساختگی دارد در حالی که از بازی در کنسول ویتا همان احساس واقعی بازی را در اندازه های کوچک تر دارید.

برنده: پلی استیشن ویتا

راند ۳: سخت افزار

مقایسه مستقیم سخت افزارهای این دو سیستم کار بسیار مشکلی است؛ چرا که هم اپل و هم سونی در زمینه ارائه مشخصات دقیق تراشه هایی که در پیکربندی سخت افزاری آنها به کار رفته پنهان کاری کرده اند! پردازنده سیستم روی تراشه (system-on-chip) ۲ هسته ای A5 و در مورد ویتا ARM proc ۴ هسته ای و از نوع ۴ هسته ای است. هر دو سیستم مجهز به GPU مشابه PowerVR SGX است. پلی استیشن ویتا و آیفون 4S هر دو از ۵۱۲ مگابایت حافظه رم برخوردار است و شما می توانید آیفون 4S را با ۲ نوع فضای ذخیره داده (storage) داخلی ۳۲ و ۶۴ گیگابایت تهیه کنید. ویتا نیز با پیکربندی های گوناگون فضای ذخیره داده ۱۶/۳۲/۶۴ گیگابایتی در بازار موجود است فقط باید کارت حافظه اضافی برای آن تهیه کنید. از نظر کیفیت کلی ساخت آیفون 4S به روشنی برتر است. با این که ویتا نیز خیلی دوست داشتنی است، اما با لمس بدنه تمام پلاستیک از حس استحکامی که از لمس بدنه

فلزی - شیشه ای آیفون به کاربر دست می دهد، خبری نیست.

برنده: آیفون 4S

راند ۴: نرم افزار

آیفون 4S با بیش از ۵۰۰ هزار برنامه کاربردی (Apps) - بیش از آنچه در طول عمر خود بتوانید بازی کنید - نرم افزارهای بازی در دسترس دارد. در این مورد نیز جدال بین کیفیت و کمیت شما را در انتخاب آنها دچار سردرگمی می کند. این بازی ها نسبتاً خوب، خوش رنگ و لعاب، هوشمندانه و اعتیادآور است. بازی های آیفون 4S راه خوبی برای وقت کشی است؛ چه ۵ دقیقه باشد و چه یک ساعت. بازی های پلی استیشن ویتا همان تجربه و احساس کنسول بازی را ویژگی های کامل در حال حرکت را دارد به کاربر می دهد. از بزرگی وسعت آرشیو بازی های ویتا نیز می توان دریافت که این کنسول دستی راه درازی پیش رو دارد.

برنده: پلی استیشن ویتا

راند ۵: ویژگی های دیگر

تا الان ما این ۲ وسیله را از نظر پلتفرم بازی بررسی کردیم؛ اما هر دوی آنها از بسیاری ویژگی های دیگری نیز برخوردارند. هر دو مصرف کننده و پخش کننده محتوای رسانه ای بوده و اگر چه ویتا نمی تواند با صفات موروثی آیفاد اپل که به آیفون به ارث رسیده و غنای استریم محتوا و پویایی برنامه های کاربردی آن به رقابت بپردازد، به واسطه استفاده از برنامه های کاربردی خاص شرکت سونی - برای گوش دادن به موزیک و پخش ویدئو - این کارها را به نحو احسن انجام می دهد. همچنین هر دوی آنها از موبیت داشتن دوربین های رویی و پشتی برخوردارند. دوربین پشتی آیفون 4S به طور قطع بهترین دوربینی است که در حال حاضر در دسترس تلفن های همراه هوشمند قرار دارد. هر چه درباره دوربین های ویتا کمتر بگوییم، بهتر است. شما بهترین مورد استفاده آنها را در بازی هایی که از ویژگی واقعیت مجازی سود می برند، خواهید یافت. واقعیت دیگر در مورد آیفون 4S این است که به عنوان تلفن همراه، پهنه وسیعی از نرم افزارهای app غیر بازی را در دسترس دارد. اما باید با این واقعیت نیز مواجه شوید که آیفون یک وسیله بسیار گران قیمت است.

برنده: آیفون 4S

و سرانجام برنده نهایی

اگر پلی استیشن ویتا نمی توانست خود را به عنوان یک پلتفرم بازی مطرح کند، آن موقع بود که حسابی به دردسر می افتاد. خوشبختانه سونی از این مطمئن است که پلی استیشن ویتا، بهترین راه بازی با گیم های سطح بالاست، آن هم هنگامی که دور از منزل هستید. بازی ها روی صفحه نمایش بزرگ و غنی از رنگ ویتا بهتر به نظر می آید و تعداد کنترل های فیزیکی آن دنیایی از پاسخگویی و راهکارهایی سریع در بازی را به روی شما می گشاید. البته شما نمی توانید حجم وسیعی از بازی ها و نرم افزارهایی را که در App Store اپل برای آیفون فراهم است برای ویتا بیابید؛ اما در بازی با پلی استیشن ویتا در همان ژرفای بازی که از پیش در بازی با کنسول های بازی حس کرده اید، غرق می شوید.

منابع:

<http://www.thegameraccess.com>

<http://www.touchgen.net>

<http://www.gadgetreview.com>



سطح: حرفه‌ای

نقطه دسترسی بی سیم

در ویندوز ۸

سطح: حرفه‌ای

روش‌ها و نرم‌افزارهای مختلفی وجود دارد که به کمک آنها می‌توانید لپ‌تاپ خود را تبدیل به یک نقطه دسترسی (Access Point) بی‌سیم برای سایر رایانه‌ها کنید و با استفاده از آن، اتصال اینترنت لپ‌تاپ را با دیگران به اشتراک بگذارید. دوست دارید بدون نیاز به هیچ نرم‌افزار جانبی این کار را در ویندوز ۸ انجام دهید و لپ‌تاپ خود را به یک نقطه دسترسی جهت استفاده سایر دوستانتان از اینترنت تبدیل کنید؟

برای انجام این کار می‌توانید به روش زیر عمل کنید:

- ۱- ابتدا کلیدهای ترکیبی Win + R را از روی صفحه کلید فشار دهید تا پنجره Run نمایش داده شود.
- ۲- عبارت `ncpa.cpl` را در کادر مربوط وارد کرده و کلید اینتر را فشار دهید تا پنجره مدیریت اتصالات شبکه باز شود.
- ۳- در این مرحله باید روی اتصال مربوط به شبکه بی‌سیم خود کلیک راست کرده و از منوی به‌نمایش درآمده گزینه `properties` را انتخاب کنید.
- ۴- به تب `Sharing` بروید و علامت چک‌مارک کنار گزینه اول یعنی `Allow other network users to connect` را فعال و گزینه دوم یعنی `Allow other network users to control` را غیرفعال کنید. در نهایت کلید OK را کلیک کنید.



۵- حالا با کلیک راست در بخش پایین-سمت چپ صفحه‌نمایش، از منوی به‌نمایش درآمده گزینه `Command Prompt (Admin)` را انتخاب کنید.

۶- دستور زیر را در خط فرمان تایپ کرده و کلید اینتر را فشار دهید:

```
netsh wlan set hostednetwork mode=allow ssid=jamejam
```

توجه: در دستور فوق، عبارت `Click key=jamejam` معرف نام نقطه دسترسی و عبارت `jamejam` رمز عبور اختصاص یافته برای اتصال به آن است. با انجام این کار نقطه دسترسی جدید با سیستم کدگذاری WPA2-PSK (AES) ایجاد می‌شود.

۷- پس از ایجاد موفقیت‌آمیز نقطه دسترسی جدید باید با وارد کردن دستور زیر در خط فرمان، انتشار آن برای کاربران را فعال کنید:

```
netsh wlan start hostednetwork
```

۸- از حالا هر رایانه‌ای که به کارت شبکه بی‌سیم مجهز باشد می‌تواند با جستجوی شبکه، نقطه دسترسی ایجاد شده توسط شما را پیدا کرده و پس از وارد کردن رمز عبور مربوط به آن متصل شود و از ارتباط اینترنتی که شما به اشتراک گذاشته‌اید نیز استفاده کند.

چنانچه تمایل داشته باشید اطلاعات کامل‌تری همچون کانال‌های مورد استفاده، تعداد کاربران متصل و... را از نقطه دسترسی ایجاد شده به‌دست آورید نیز می‌توانید از دستور زیر در خط فرمان کمک بگیرید:

```
netsh wlan show hostednetwork
```

سطح: حرفه‌ای

عدم آشکارسازی رمزها در ویندوز ۸



امنیتی که در پیش دارد ترجیح می‌دهید، می‌توانید با طی

- ۱- مراحل زیر این قابلیت را در ویندوز ۸ غیرفعال کنید:
- ۱- کلیدهای Win + R را از روی صفحه کلید فشار دهید تا پنجره Run نمایش داده شود.
- ۲- عبارت `gpedit.msc` را در کادر مربوط وارد کرده و کلید اینتر را فشار دهید تا ویرایشگر سیاست‌های امنیتی سیستم‌عامل نمایش داده شود.
- ۳- در پنجره به‌نمایش درآمده مسیر زیر را دنبال کنید: `User Configuration -> Administrative Templates -> Windows Components`

۴- در بخش سمت راست، روی گزینه `Do not display reveal password button` بار کلیک کنید.

۵- به‌طور پیش‌فرض کلید `Not configured` برای این قابلیت فعال است. کلید `Enabled` را فعال کرده و با انتخاب گزینه `OK` تغییرات را ذخیره کنید.

۶- ع‌از این پس مشاهده می‌کنید که اکنون مربوط به گزینه `reveal password` در کنار فیلدهای رمز عبور نمایش داده نمی‌شود.

سطح: متوسط

بازنشانی تنظیمات در فایرفاکس

اعمال تغییرات در مرورگر، نصب افزونه‌ها، پلاگین‌ها و... از جمله دلایلی است که موجب می‌شود هنگام استفاده از مرورگر فایرفاکس با مشکلاتی مواجه شوید. هنگ کردن‌های متوالی، نداشتن کارکرد صحیح، کاهش سرعت هنگام باز کردن صفحات سایت‌ها و... برخی از این مشکلات است. یکی از روش‌های متداول برای رفع این مشکلات حذف مرورگر از روی سیستم‌عامل و نصب مجدد آن است تا تنظیمات و دیگر اطلاعات آن دوباره‌سازی شده و بتوانید همچون روز اول از آن استفاده کنید.

انجام این کار گرچه بین بسیاری از کاربران متداول است اما روش درستی نیست؛ چرا که نصب و حذف مداوم برنامه‌ها می‌تواند روی عملکرد سیستم‌عامل تاثیرگذار باشد و علاوه بر این وقت شما نیز تلف شود.

باتوجه به بروز این مشکلات، سازندگان این مرورگر قابلیت‌ای را در آن گنجانده‌اند که به کمک آن می‌توانید براحتی و با چند کلیک ساده، تنظیمات مرورگر را همچون روز اول بازنشانی کنید. برای استفاده از این قابلیت باید به روش زیر عمل کنید:

۱- ابتدا مرورگر را اجرا کنید.



سطح: متوسط

اجرای پلاگین در صورت نیاز

یکی از مشکلاتی که بسیاری از مرورگرها با آن مواجه‌اند، بارگذاری یا نبود بارگذاری پلاگین‌ها در مرورگر است. در چنین شرایطی فقط دو حق انتخاب در اختیار شماست؛ یا باید استفاده از پلاگین‌ها را غیرفعال کنید یا برای همیشه همراه با مرورگر بارگذاری شود! کرم برای رفع این مشکل قابلیت‌ای را در خود جای داده است که به کمک آن می‌توانید از مرورگر بخواهید در حالت کلی پلاگین‌ها غیرفعال باشد و هر زمان که به هر پلاگین نیاز بود با یک کلیک ماوس، آن پلاگین فعال و بارگذاری شود. با استفاده از این قابلیت علاوه بر افزایش بازدهی سیستم‌عامل، مشکلات امنیتی احتمالی نیز کاهش پیدا می‌کند و می‌توانید با خیال راحت‌تری

به وب‌گردی در اینترنت بپردازید.

۱- مرورگر کروم را اجرا کنید.

۲- پس از کلیک روی آیکون کوچکی که در بخش بالا-سمت راست مرورگر به شکل یک چرخ‌دنده است، گزینه `Settings` را انتخاب کنید.

۳- از بخش سمت چپ در صفحه تنظیمات، روی گزینه `Under the Hood` کلیک کنید.

۴- در بخش `Privacy`، کلید `Content Settings` را فشار دهید.

۵- صفحه را به پایین اسکرول کنید تا به بخش `Plug-ins` برسید، در این بخش گزینه `Click to play` را برای فعال‌سازی پلاگین‌ها در صورت کلیک ماوس انتخاب کنید.

توجه: چنانچه بخواهید برخی پلاگین‌ها را غیرفعال

کنید می‌توانید در همین بخش روی لینک `Disable individual plug-ins` کلیک کنید و پس از نمایش فهرست پلاگین‌های موجود، به‌دلخواه خود روی گزینه `Disable` مربوط به آنها کلیک کنید. از این پس هرگاه صفحات وب به‌نمایش درآمده برای نمایش بخشی از محتوای خود نیازمند پلاگین‌ها باشد، بخش مربوط به‌صورت یک کادر خالی نمایش داده می‌شود که با کلیک ماوس روی آن، پلاگین موردنظر فراخوانی و محتوای مورد نظر به شما نمایش داده می‌شود.





عکس: CNET

برق‌رسانی جیبی

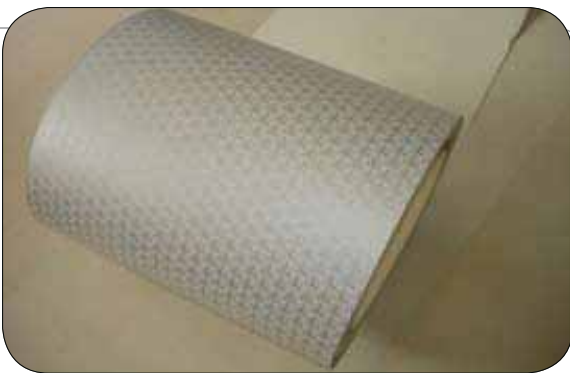
این دستگاه کوچک می‌تواند با بهره‌گیری از سوخت گاز بوتان، یک گوشی تلفن همراه را ۱۴ بار شارژ کند. شاید بهتر باشد کم‌کم با باتری‌ها خداحافظی کنیم و به برق‌های مایع درود بفرستیم!



عکس: MonsterCable

کنترل موسیقی از طریق حرکات دست

راننده‌ها معمولاً بجز گرفتن فرمان در سفر، کارهای دیگری نیز انجام می‌دهند؛ چک کردن وضع بنزین، صحبت با همسفران، تماس‌های تلفنی، چک کردن مسیر و تغییر موسیقی در حال پخش. شرکت Monster برای کم کردن یک دغدغه از دغدغه‌های موجود، داشبوردی طراحی کرده است که می‌تواند با تشخیص حرکات دست، پخش موسیقی را کنترل کند.



عکس: SlashDot

کاغذدیواری محافظ شبکه

صاحبان کافی‌شاپ، رستوران و آپارتمان‌نشین‌هایی که از سوءاستفاده اینترنتی همسایگان خود رنج می‌برند، قطعاً این کاغذدیواری را امتحان خواهند کرد که می‌تواند جلوی انتقال امواج Wi-Fi را به بیرون از دیوارها بگیرد. این کاغذ دیواری تأثیری بر امواج داخلی نخواهد داشت.



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

روبوکاپ کینکتی هم آمد

احتمالاً تا زمان عرضه روبات‌های چند تنی خانگی چیزی باقی نمانده است. گروه صنعتی Suidobashi روباتی ۱۲ فوتی ساخته است که به کمک فناوری کینکت مایکروسافت می‌تواند در صنایع به کار گرفته شود. این روبات عظیم توانایی راه رفتن در هر محیطی را دارد.



عکس: PlasticPals

ایده‌های نوین مایکروسافت

مایکروسافت ۵ راه جدید برای ارتباط انسان با رایانه ابداع کرده است. این ۵ راه شامل آنتن‌های تشخیص حرکت، راهنمای نوری (به جای معلم‌های مجازی)، به کارگیری امواج ماورای صوت برای تشخیص حضور پشت رایانه، نمایشگرهایی با قابلیت نمایش همزمان ۲ تصویر متفاوت و تصویر سه بعدی می‌شود.



عکس: Microsoft Research



عکس: Drice

اولترا بوک‌ها ارزان می‌شوند

اینتل و شرکای سازنده رایانه‌اش، بالاخره می‌خواهند این اولترا بوک‌ها را محبوب کنند. اچ‌پی این بار با عرضه Sleekbook می‌خواهد کاربران با توانایی خرید پایین‌تر را هدف بگیرد. این اولترا بوک‌ها ۵۰۰ گیگابایت فضا دارد و با قیمت ۶۰۰ دلار به فروش خواهد رسید.

تلویزیون‌های اچ‌دی اپل با قابلیت‌های آیفونی

اپل قرار است تلویزیون اچ‌دی جدیدی عرضه کند که مجهز به سیری (سیستم تشخیص صوت)، FaceTime برای تماس‌های تصویری و سرویس پخش ویدئوی AirPlay باشد. دوربین این تلویزیون‌ها هوشمندتر شده و می‌تواند روی صورت فرد زوم کند، در حالی که او در اتاق حرکت می‌کند.



عکس: CultOfMac



عکس: Phiaton

هدفون‌های بی‌سیم در مرحله‌ای جدید

هدفون‌های توگوشی نسبت به هدفون‌های با قابلیت کنسل کردن نویز، قابلیت برجسته‌ای دارد و آن هم سفت نبودن آنهاست، اما بزرگ‌ترین مشکل این هدفون‌ها، سیم‌های کوتاه آنهاست. این هدفون توگوشی با بلوتوث کار می‌کند و می‌تواند برای کسانی که می‌خواهند بیشتر از یک متر با منبع صوتی خود فاصله بگیرند، اما باز هم صدا را بشنوند، مفید خواهد بود.

