

عکاسی حرفه‌ای برای مبتدی‌ها

صفحه ۱۰



فردا را شما بسازید

دنیای آی تی مجموعه وسیعی از نرم افزارها و سخت افزارهایی است که شمایل، توانمندی، کاربرد و تفکر پشت آنها هر روز در حال دگرگونی است. هنوز لب تاپها را خوب نشناخته ایم که اولترابوکها وارد میدان شدند و ما هنوز در شوق و ذوق سبکی و خوش دستی آنها بودیم که با هجمه رایانه های همراهی مثل تلفن های هوشمند و تبلت ها روبه رو شدیم. صفحات لمسی داشت نگاهمان از تعامل با ابزارها را عوض می کرد که خبر از کنترل های چشمی و ارتباط مستقیم با امواج مغزی رسید و دنیای جدیدی را پیش رویمان باز کرد. دنیای آی تی، دنیای پرهیاهو، پر خبر و سریعی است که هر لحظه



مصرف کننده صرف باشیم که کیف پولش همیشه برای پر کردن جیب صاحبان این صنعت آماده است یا تصمیم بگیریم در تعیین مسیر آینده روشمان صفر و یک، تاثیرگذار باشیم. اگر راه دوم را برگزیده ایم، کلیک همان سخت افزاری است که قطعاً به آن نیاز خواهید داشت. چون ما داریم خانه تکانی می کنیم و قرار است کلیک جدید منزلگاه آنهايي باشد که می خواهند آینده را بسازند. امیدواریم که شما هم مثل صدها هزار خواننده دیگر، همراه ما شوید. اگر جوابتان مثبت است حتماً صفحه ۱۳ این ضمیمه را که قرار است از این به بعد مال شما باشد، بخوانید.

در حال تغییر چهره زندگی ماست. اگر کسی پیدا شود و هر ماه از ابزارهای دیجیتال دور و بر خودش عکس بگیرد، آن وقت متوجه می شویم این صفر و یک های زیرک چقدر سریع می آیند و می روند و ما چقدر زود به وجود آنها عادت می کنیم. آنقدر زود که گاهی یادمان می رود تا همین چند سال پیش که صفحات لمسی وجود نداشت ما چگونه عکس های آلبوم داخل دوربینمان را ورق می زدیم. راستی چطور این کار را می کردیم؟ دنیای آی تی، خیلی هم گسترده است. این روزها از ساعت مچی روی دست ما تا ماشین لباسشویی، تلویزیون، گوشی تلفن و حتی خودروهایمان دارند با صفر و یکها کار می کنند. آن زمانی که آی تی محدود می شد به کامپیوتر بزرگ، پر مصرف و پر سر و صدای بابا یا مامان، تمام شد. در این میان دو انتخاب بیشتر وجود ندارد؛ می توانیم یک

محمدرضا قربانی

جارون لیر، دانشمند علوم کامپیوتر که در دهه ۹۰ به چهره ای مشهور در واقعیت مجازی بدل شد، در آخرین کتاب خود به مقوله شهروندان و نابودی طبقه متوسط در عصر تکامل فناوری و بخصوص اینترنت پرداخته است. او معتقد است جامعه فعال نیاز به مهندسی دوباره شبکه اطلاعات دارد تا طبقه های متوسط در دنیای دیجیتال تولید شود. انتقاد او به شرايطی است که به وقوع بحران اقتصادی در اکثر کشورهای دنیا منجر شد.

به اعتقاد لیر، قدرت و تمول در اقتصاد دیجیتال به سمت بالا حرکت کرده و به جایی می رود که «سرورهای دلفریب» نامیده است. این «سرویس» های عظیم جمع کننده اطلاعات، از فیس بوک و گوگل گرفته تا سرویس های صنعتی دولتی داده ها را از کاربران (ما) به صورت کاملاً مجانی و بعضاً با اشتیاق دریافت کرده و از تکنیک های جمع آوری داده خود استفاده کرده و آنها را به منابع سودآور عظیم مالی تبدیل می کنند.

لیر معتقد است ما از این که منبع اصلی اطلاعاتی این شرکت های «داده بزرگ» سود آورد هستیم و درآمدی کسب نمی کنیم ضرر می کنیم، اما مشکل بزرگ تر «فرهنگ رایگان» ی است که ایجاد کرده ایم؛ فرهنگی که منبع اصلی آن، همین «سرورهای دلفریب» است و صنایع و در نتیجه مشاغل مختلف را نابود می کند. هم اکنون شاید موسیقیدانان و کلا صنعت موسیقی، سوراخ های اولیه در این معدن زغال سنگ باشند، اما بزودی ناشران، سرویس دهنده های تلویزیونی، کتابها و کل صنعت مدیا زیر بار تقاضای بیش از حد محصولات دیجیتال رایگان خشک خواهد شد.

طبقه متوسط در عصر دیجیتال



هر چند در تحلیل لیر می توان به نکات صحیح زیادی رسید، اما باید در نظر گرفت به نظر او دنیای دیجیتال آینده نزدیک یا دور، ساختاری مشابه با دنیای فعلی دارد و در مثال فرضی او StreetBook - که نسخه تکامل یافته و وسیع شده فیس بوک است - اگر کسی بخواهد با فرد دیگری یک لیموناد بخورد، باید هر دو از استریت بوک استفاده کرده و نرم افزار لیموناد را روی دستگاه های خود نصب داشته باشند و استریت بوک هم این حق را برای خود قائل است که هر زمان که اراده کند، از ارائه نرم افزار لیموناد خودداری

شرکت های مبتنی بر رایانش ابری نیز از این بازار به سود خواهند رسید و تنها دلیل سودآوری آنها، ارائه سروری است که فایلها از آنجا نشات گرفته یا به آنجا راهی می شوند. این عدم مداخله باعث می شود بسیاری از مردم از کار خود بیگانه شده و اقتصاد طبقه متوسط کوچک شود، اما دردسر اینجا تمام نمی شود و با رشد بیشتر رباتیک و دیگر سیستم های اتوماتیک (از جمله پرینت سه بعدی) هر کس دیگری از نظر اقتصادی دچار مشکل خواهد شد و طبقه متوسط بعد از مدتی به طور کامل نابود خواهد شد.

کرده و این نرم افزار را از روی دستگاه های افراد پاک کند.

در حقیقت این مدل قرارداد بستن ها امری است عرف که امروزه در محصولات مختلف دیجیتال مشاهده می کنیم و ریشه آن نیز چیزی نیست بجز کاپیتالیسم قبل از عصر دیجیتال و همین جاست که بزرگترین حفره این تئوری به چشم می خورد.

بخش عمده ای از کتاب او به بررسی کاپیتالیسم دموکراتیک غرب در ۵۰ سال انتهایی قرن بیستم می پردازد و بر اساس آن، چنانچه خواهیم طبقه متوسط قدرتمند با درآمد مالی مناسبی داشته باشیم، باید سیستم های شبکه ای خود را به گونه ای تغییر دهیم که بازار، تلاشها را با پول پاسخ دهد. مشکل اینجاست که در عصر اتوماسیون نظامها تغییر خواهد کرد و بسیاری مجبورند خود را با شرایط جدید وفق دهند. از طرف دیگر بازار که همواره به محصولات فعلی توجه ویژه ای دارد، دلیلی ندارد به اندازه کافی و به افراد کافی پول پرداخت کند تا از طبقه متوسط حمایت کند.

بسیاری از ما معتقدیم نسخه سالم تری از این فرهنگ که در آن همه چیز اتوماتیک است، می تواند به روند بهتر اطلاعات عمومی و خصوصی منجر شود. مازاد درآمدی که در تولیدهای خودکار به وجود می آید اجازه می دهد مدل زندگی دینامیک تر و اقتصادی وجود داشته باشد. این مدل اقتصادی که در آن میزان خاصی از درآمد تضمین شده است و بسته به میزان رقابت در تولید یک محصول خاص می تواند اشتیاق برای رسیدن به محصول بهتر را در تولیدکننده ایجاد کند، ابتدا متوقف نخواهد شد.

ياهو در میان خریداران هولو

بر سر درآمد و سرویس های ویدیویی با آسیب زیادی روبه رو بوده و به نظر می رسد دارندگان این سرویس تمایلی به ادامه خدمت رسانی ندارند. گفته می شود هفته گذشته صاحبان هولو به نزاع بر سر مشتریان تبلیغاتی این شرکت پرداخته اند.

ماه گذشته جیسون کیلر، مدیرعامل هولو بعد از مدتی طولانی استعفا داد. جالب است بدانیم در زمان تشکیل هولو، خیلی ها بر این عقیده بودند همکاری شرکت های بسیار بزرگ برای تولید یک محصول بندرت به موفقیت می انجامد.

اکنون می توان ارزش هولو را برابر با مجوز محتوای تصویری دانست که این وبسایت در خود دارد. به احتمال زیاد خریداران می خواهند حق انحصاری پخش سریالها و فیلم های محبوب تلویزیونی را برای مدتی از آن خود کنند. هولو در دو سال پیش یک بار به حراج گذاشته شد، اما به دلیل نبود خریدار از بازار خارج شد.



ياهو هم به جمع علاقه مندان خرید شرکت هولو (Hulu) سرویس دهنده مدیاهای تصویری اضافه شد. این سرویس دهنده اکنون در اختیار ان.بی.سی یونیورسال، شبکه تلویزیونی فوکس و تهیه کننده بزرگ برنامه های کودک، دیزنی است. در کنار ياهو، شرکت های دیگری مثل دایرکت وی و تایم وارنر نیز قرار دارند. طبق اخباری که از هولو درز پیدا کرده، گویا بخش عمده ای از کارمندان این شرکت در حال جدا شدن از آن هستند.

هولو سرویسی است که توسط گروهی از سرویس دهنده های تلویزیونی بزرگ حدود شش سال پیش و به منظور پاسخ به رشد تقاضا در زمینه ویدئوی آنلاین تشکیل شد. در آن زمان، یوتیوب حکمران بی چون و چرای ویدئو در دنیای اینترنت بود. هولو به دلیل عرضه برنامه های تلویزیونی با فرمت HD در اینترنت میان کاربران محبوبیت پیدا کرد و توانست سهم خوبی از بازار را از آن خود کند، اما این سرویس به دلیل جدال صاحبانش

مرور وب در عینک گوگل

در حالی که گفته می شود عینک گوگل در حال بررسی قابلیت هایی است که هنوز عمومی نشده، ژوی ژانگ، از وبسایت AndroidPolice بخش عمده ای از این قابلیت ها را به معرض نمایش گذاشته است. بعد از اصلاح و انتشار آخرین نرم افزار عینک گوگل، گویا یک مرورگر گوگل کروم نیز در این عینکها تعبیه شده، اما گوگل هنوز آن را وارد دنیای عمومی نکرده است. همچنین قابلیت OK Glass باعث می شود کاربران در هر لحظه و هر کجای



سیستم، دستورات صوتی وارد کنند، اما قابلیت پایداری تصویر دوربین گویا هنوز به مرحله نهایی نرسیده است و فاصله زیادی تا تکمیل شدن دارد.

برای مشاهده فهرست کامل تر امکاناتی که بزودی به عینک گوگل اضافه می شود، می توانید به نشانی زیر بروید:

<http://www.androidpolice.com/2013/05/24google-glasses-hidden-labs-features-ok-glass-everywhere-web-browsing-video-stabilization-and-more-video>

پرده برداری مایکروسافت از کنسول ایکس باکس وان

رامین فتوت

بعد از ماه‌ها انتظار بالاخره کنسول بازی ایکس باکس وان از سوی مایکروسافت، در دمووند واشنگتن - مقر غول نرم‌افزاری دنیا - رونمایی شد. دان ماتریک، رئیس بخش سرگرمی‌های تعاملی شرکت مایکروسافت که معرفی و شرح این محصول را در مراسم رونمایی آن به عهده داشت، گفت: ایکس باکس وان به گونه‌ای ساخته شده است تا در همان روز اول عرضه همه را تحت تاثیر قرار دهد. معرفی وان در حالی از سوی مایکروسافت صورت گرفته که رقیب ژاپنی آن یعنی سونی بیکار ننشسته و قصد دارد طی چند ماه آینده کنسول معروف و مورد انتظارش یعنی پلی‌استیشن چهار را به بازار عرضه کند؛ اما در حال حاضر برگ برنده در دست مایکروسافت است، زیرا موفق شده است پیش از سونی و زودتر از آن پرده از محصول خود بردارد.



استفاده کرده است تا زمان تاخیر اتصال را کاهش دهد. وان حدود سه کیلوگرم وزن دارد، اما ۱۰ درصد از برادر بزرگ‌تر خود، ایکس باکس ۳۶۰، حجیم‌تر است. نکته جالب در مورد قابلیت‌های سخت‌افزاری وان این است که توسعه‌دهندگان می‌توانند با استفاده از سرورهای خارجی قدرت پردازش و سخت‌افزار دستگاه را افزایش دهند که طبعاً نیازمند یک اتصال اینترنتی است؛ به این ترتیب قدرت وان به مشخصات ذکر شده محدود نمی‌شود. این یعنی بهره‌برداری از قدمت پردازش ابری در یک دستگاه بازی! درون جعبه وان یک کنترلر 1080P، ۶۰ فریم بر ثانیه کینکت نیز وجود دارد که ۶۰ درصد میدان دید گسترده‌تری نسبت به گذشته

دارد. تکنولوژی به کار رفته در کینکت وان به گونه‌ای است که می‌تواند تداخل نوری را حذف کند و در آن واحد بدن شش نفر را تشخیص دهد.

یکی از مدیران ارشد سرگرمی‌های تعاملی مایکروسافت اذعان داشته که کنسول وان نحوه استفاده و کارهایی را که می‌توان با تلویزیون انجام داد به کلی دستخوش تغییر و تحول خواهد کرد.

قابلیت جالبی که در مورد وان شنیده می‌شود (اما معلوم نیست چقدر واقعی است!) این که بازیکن قادر است از طریق نرم‌افزار ارتباطی اسکایپ و از راه دور با وان بازی کند؛ ویژگی‌ای که مایکروسافت در دقایق آخر به کنسول خود افزوده است.

این قاب فقط قاب نیست

لاجیتک، شرکتی که بیشتر در زمینه تولید قطعات جانبی از قبیل ماوس، صفحه کلید، میکروفن، دسته کنترل و وبکم رایانه‌های رومیزی شناخته می‌شود، فعالیت خود را از سال ۱۳۶۰ در سوئیس آغاز کرد. این شرکت از آن سال تا به حال روی تولید قطعات و لوازم جانبی دنیای کامپیوتر از جمله بلندگو و هدفن برای گوشی‌های همراه و پخش‌کننده‌های قابل حمل موسیقی نیز تمرکز داشته است؛ اما بتازگی لاجیتک کمی پای خود را از رسم سی و دو ساله خویش فراتر گذاشته و قابی مخصوص برای تبلت‌های اپل موسوم به آی‌پد تولید کرده است. این پوشش که فابریک اسکین (FabricSkin) نام دارد، تنها یک محافظ ساده نیست، بلکه در دل خود یک صفحه کلید شکل را نیز پنهان کرده که کار تایپ با آی‌پد را آسان‌تر می‌کند. این قاب علاوه بر ضدآب بودن، ضدضربه نیز هست و می‌تواند در برابر سقوط از ارتفاع یک و نیم متری، از تبلت محافظت کند. پلاستیکی به کار رفته در این پوشش با وجود محکم بودن، خیلی هم انعطاف‌پذیر است.

اما نکته اینجاست که با قرار دادن آی‌پد درون این قاب، وزن و ضخامت آن از تبلت سرفیس پرو کیوردار مایکروسافت، بیشتر می‌شود.



از آنجا که این کیبورد در برابر آب مقاوم است، لاجیتک مجبور بوده کیفیت پاسخ‌دهی به تایپ را کمی فدای ضدآب بودن بکند؛ قابلیت‌ای که جذاب است ولی از کیفیت و دقت تایپ کم کرده است. با این حال این صفحه کلید خوب ساخته شده و اثر انگشت را نشان نمی‌دهد و احساس خوبی را در لمس کردن کلیدها به کاربر انتقال می‌دهد. علاوه بر آن وقتی تبلت به صورت افقی روی صفحه کلید قرار می‌گیرد با استفاده از قابلیت مغناطیسی‌ای که در درون آن به کار رفته است، مانع از حرکت و لیز خوردن تبلت می‌شود.

با اقدام مایکروسافت در تولید یک تبلت مجهز به صفحه کلید، به نظر می‌رسد که اپل باید فکری جدی در ساخت یک کیبورد مناسب برای رقابت با مایکروسافت کند.

لحظه تاریخی ۵۰ میلیارد دانلود از آپ استور

اوهاییو آمریکا دانلود شده و پاداش کارت هدیه ده هزار دلاری خرید از آپ استور را برای وی به ارمغان آورده است.

فروشگاه اپل از سال ۱۳۸۷ تنها با ۵۰۰ برنامه فعالیت خود را آغاز کرد و طی پنج سال توانست به رقم ذکر شده دست یابد. اقدام اپل در راه‌اندازی یک فروشگاه نرم‌افزاری منسجم و یکپارچه نه تنها نحوه استفاده مردم از دستگاه‌های قابل حمل‌شان را دستخوش تغییر کرد، بلکه باعث ایجاد رونقی پویا در صنعت اپلیکیشن‌سازی نیز شد که طی آن بیش از ۹ میلیارد دلار درآمد نصیب توسعه‌دهندگان شده است. در حال حاضر فروشگاه آپ استور در

۲۳ گروه مختلف از مجله، روزنامه، بازی، ورزش و سفر بیش از ۸۵۰ هزار برنامه دارد. در پایان لازم به ذکر است که رقم ۵۰ میلیارد دانلود به غیر از دانلودهای تکراری یا آپدیت‌ها محاسبه شده است.

منبع: apple.com



بیست و ششم اردیبهشت امسال شرکت اپل اعلام کرد که تعداد برنامه‌های دانلود شده از سوی مشتریان آپ استور به بیش از ۵۰ میلیارد رسیده است. با توجه به این رقم به طور میانگین کاربران فروشگاه نرم‌افزاری اپل در هر ثانیه بیش از ۸۰۰ اپلیکیشن از طریق این سایت روی دستگاه اپلی خود بارگذاری کرده‌اند. به این ترتیب با یک حساب سرانگشتی می‌توان به رقم تقریبی دو میلیارد دانلود در هر ماه دست یافت.

اما نکته جالب در مورد این خبر منتشر شده به‌وسیله اپل این است که چه اپلیکیشنی و از سوی چه کسی به‌عنوان ۵۰ میلیاردمین برنامه

دانلود شده است؟ ۵۰ میلیاردمین برنامه Say the Same Thing نام داشته که در واقع یک برنامه سرگرمی حدس لغات است که می‌توان آن را دو نفری بازی کرد. این برنامه که به صورت رایگان در فروشگاه اپل عرضه شده است از سوی فرد خوش‌شناسی به نام براندون آشمور (Brandon Ashmore) از شهر مینتور ایالت

وبولوژی

از تولید تا سودرسانی



موسیقیدانان جوانی که می‌خواهند آهنگ‌های خود را در فروشگاه‌های خارجی نیز به فروش برسانند، با درس‌های زیادی روبه‌رو می‌شوند، وبسایت TuneCore سرویس جالبی دارد و آن هم قرار دادن آلبوم موسیقی در بیش از ۲۰ وبسایت مشهور خرید دیجیتال موسیقی از جمله iTunes، آمازون و Google Play است. برای کسب اطلاع بیشتر به نشانی زیر بروید:

<http://www.tunecore.com/>

ابزارهای ویرایش صدا در یک محل



وبسایت eJamming سرویس جالبی دارد و آن هم برقرار کردن ارتباطی بلادرنگ میان چند کامپیوتر برای برگزاری یک تمرین مجازی موسیقی است. این وبسایت نرم افزارهای مخصوص را در اختیار کاربران قرار می‌دهد تا از نظر نرم‌افزاری نیز به چیزی نیازمند نباشند. برای کسب اطلاع بیشتر به نشانی زیر بروید:

<http://ejamming.com/>

افزونه هفته

آزمایشگاه شیمی کوچک

افزونه Little alchemy برای علاقه‌مندان به علم شیمی می‌تواند بسیار جالب باشد، چرا که با کمک این آزمایشگاه مجازی می‌توان به ترکیب مواد پرداخت و نتیجه را مشاهده کرد. این افزونه جالب از چهار عنصر پایه آتش، خاک، آب و هوا شروع کرده و هر چه بسازید، می‌توانید بعد از آن نیز استفاده کنید. برای دریافت این افزونه به نشانی زیر بروید:

https://chrome.google.com/webstore/detail/little-alchemy/knkapncibofjjgicpkfoagdjhlfjhpdp?hl=en-US&utm_source=chrome-ntp-launcher

نگاهی دقیق به یک سرویس ناوبری مبتنی بر وب که این روزها بر سر زبان‌ها افتاده است

ویز، هدفی جدید برای فیس‌بوک و گوگل

محمدحسین کردونی

اول فیس‌بوک، بعد اپل، دوباره فیس‌بوک و حالا گوگل! به نظر می‌رسد تمام شرکت‌های بزرگ فناوری تکه‌ای از ویز (Waze) را می‌خواهند؛ یک سرویس محبوب در زمینه نقشه‌برداری و ناوبری. گوگل قصد دارد برای به‌دست آوردن ویز با فیس‌بوک وارد جنگ شود. این جنگ با قیمت پایه یک میلیارد دلار شروع خواهد شد. اگر فیس‌بوک برنده این کارزار شود، دومین بار در عرض یک سال خواهد بود که مبلغ بسیار زیادی را برای گرفتن مالکیت یک سرویس پرداخت می‌کند؛ بعد از خرید اینستاگرام با مبلغ یک میلیارد دلار در اواسط سال گذشته. دلایل فیس‌بوک یا گوگل برای به‌دست گرفتن ویز، کاملاً محرمانه و استراتژیک است. برای هر دو شرکت، موبایل یک جزء اصلی به حساب می‌آید و مکان‌یابی در موبایل همه‌چیز است. محل‌ها به شما امکان می‌دهد تبلیغات هدفمند انجام دهید، سرویس‌های جدید و جالب‌تر ارائه کنید و البته ناوبری را تأمین کنید. ویز همه اینها را دارد. گوگل واقعا چیزهایی را که ویز ارائه می‌کند نیاز ندارد درحالی‌که این سرویس می‌تواند به فیس‌بوک جنبه‌ای بدهد که درحال حاضر کمبود آن را حس می‌کند.

همه چیز درباره اطلاعات است

سال گذشته این شرکت یک نرم‌افزار ناوبری رایگان ارائه می‌کرد و تبلیغات آن را به فروش می‌رساند. همچنین اطلاعات ترافیک و نگاهت خود را به مشتریان سازمانی که نیاز به مجموعه بزرگ اطلاعات ترافیک داشتند، می‌فروخت. فروش تبلیغات، اطلاعات نقشه و اطلاعات جمع‌آوری شده ترافیک کمک می‌کرد ویز برای کاربران رایگان باشد، ولی با وجود افراد زیادی که از پایگاه داده ویز استفاده می‌کنند چطور ممکن است از امن بودن اطلاعات خصوصی مطمئن بود؟

پاسخی که سازندگان سرویس به این پرسش می‌دهند این است که آنها هیچ چیز خاصی درباره کاربران نمی‌دانند: «ما شماره تلفن یا شماره شناسایی تلفن کاربر را نمی‌دانیم. اگر کاربر اسم خود را بگوید آن را خواهیم دانست، ولی تنها مواردی را می‌دانیم که کاربران می‌خواهند به ما بگویند.»

ویز هیچ اطلاعات شخصی از کاربر را نمی‌فروشد و شما می‌توانید در هر زمان اطلاعات خود را از روی سرورهای آنها پاک کنید. البته اگر این کار را انجام دهید، پیشینه رانندگی و دیگر اطلاعات شما روی سرورهای شرکت برای مدت نامعلومی باقی خواهد ماند؛ چیزی که کاربران نگران آن هستند. این اولین شایعه درباره فروش ویز نیست. اواسط سال گذشته نیز این سرویس مورد توجه مسئولان فیس‌بوک قرار گرفت. در آن زمان شایعه شده بود که فیس‌بوک قصد خرید ویز به مبلغ ۲۰۰ یا ۳۰۰ میلیون دلار را دارد. بعد از شایعات خرید فیس‌بوک، شایعات خرید ویز توسط اپل زمستان گذشته گسترش یافت. بعد از آن دوباره شایعه اقدام فیس‌بوک وارد شد و حالا شایعات تلاش گوگل بر سر زبان‌ها افتاده است، اما به نظر می‌رسد مساله به‌دست گرفتن مالکیت ویز بزودی تمام نمی‌شود و ویژگی‌ها تلاش دارند تا با بازار گرمی بیشتر، قیمت را بالا ببرند.

ویز؛ ناوبری اجتماعی

حدود هفت سال پیش چند دوست نرم‌افزارنویس برای تهیه بلیت‌های کنسرت خواننده محبوبشان مشکل داشتند. آنها تصمیم گرفتند برای فرار از بازار سیاه شبکه‌ای اجتماعی مبتنی بر موقعیت جغرافیایی به‌وجود آورند تا خریداران و فروشندگان بلیت‌های کنسرت که در یک محله زندگی می‌کنند بتوانند براحته همدیگر را پیدا کنند. این ایده اولیه برای اجرایی شدنش امروز به یک تجارت چند صد میلیون دلاری تبدیل شده است. حالا آن رفقای هفت سال پیش، سرویس اینترنتی پرطرفداری به نام ویز را رهبری می‌کنند که کارش ناوبری اینترنتی است.

تیم ویز تا امروز توانسته به بیش از ۴۰ میلیون مسافر در سراسر جهان کمک کند تا هنگام رفتن به سر کار از ترافیک‌های سنگین پرهیز کنند. گزارش‌ها نشان می‌دهد تقریباً یک‌سوم کاربران ویز در آمریکا قرار دارند؛

جایی که مقام دوم استفاده از نقشه‌های گوگل را در اختیار دارد. طبق این گزارش‌ها، در کشورهای در حال توسعه، کاربران این سرویس، که از گوگل قدرتمندتر است، نیز بیشتر هستند.

در ویز برخلاف نقشه‌های اپل شما هیچ حرکت سه‌بعدی به سمت مقصد را نمی‌بینید. تصاویر مشاهده خیابان‌ها به شیوه گوگل یا حتی عملکرد ناوبری ایستا مانند TomTom را نخواهید یافت. ویز یک تجربه نقشه‌یابی است که روی سفرهای شهری تمرکز کرده و به بیش از ۹ میلیون راننده در آمریکا کمک می‌کند تا در ترافیک گیر نکنند، مسیرهای روزانه خود به سمت محل کار یا منزل را بهتر انتخاب کرده و با دیگر رانندگانی که در مسیرهای مختلف هستند، ارتباط برقرار کنند.

اگر این سرویس به یک شرکت بزرگ‌تر نیبوند، با چالش‌های جدی از سوی قدرتمندان این حوزه یعنی اپل، گوگل و مایکروسافت روبه‌رو خواهد شد. تمام این ارائه‌کنندگان سرویس‌های ناوبری برای iOS، اندروید و ویندوز فون، می‌توانند محبوبیت این سرویس را براحته از بین ببرند.

کاری که ویز می‌کند

برنامه کاربردی ویز برای اندروید و iOS، تعدادی نقشه ارائه کرده که می‌تواند کاربر خود را با توجه به شرایط ترافیکی که در لحظه به‌روز می‌شود، هدایت کند. کاربران ویز به این سرویس اجازه می‌دهند محل ماشین و سرعت



شروع با یک نقشه

محصولات ویز چیزی بیش از شرایط در لحظه راه‌هاست. نقشه‌های این شرکت نیز توسط کاربران ساخته می‌شوند؛ حداقل جزئیات آنها. ابتدا ویز، یک نقشه پایه‌ای برای سرویس خود ایجاد کرد سپس کاربران ویز به‌وسیله رانندگی در راه‌های جدید یا مسیرهایی که در نظر گرفته نشده بودند آن را تکمیل‌تر کردند. این کار مانند مشارکت در یک بازی پکنم زنده بود که هر راننده با رانندگی در مسیرها می‌توانست جایزه راه‌های جدید مجازی را به‌دست آورد. جایزه هر مسیر جدید (که معمولاً مانند بخش‌های بازی‌های کامپیوتری مثل گیلاس، چکش و بسته‌های هدیه بودند) به آن کاربر امتیازی اضافه می‌کرد. هرچه امتیاز کاربر بیشتر باشد سطح اعتماد به او بیشتر می‌شود و توانایی بیشتری در ویرایش نقشه‌ها در waze.com خواهد داشت.

تعداد بیشتر اطلاعات کاربران ویز و ویرایش آنلاین باعث می‌شود نقشه‌های این سرویس به‌روز باقی بماند، ولی چرا آنها باید به‌طور رایگان روی نقشه‌های یک شرکت دیگر کار کنند؟ پاسخ این است که کاربران برای خودشان کار می‌کنند. آنها مکان‌هایی را که نیاز دارند روی نقشه مشخص می‌کنند. ایجاد بهترین نقشه ممکن برای یک مسافر درون‌شهری برای خود او نیز ارزش دارد. شناسایی و جهت‌دهی افرادی که نیازهای یکسان دارند سبب می‌شود آنها در به‌روز نگه داشتن آن اجتماع انگیزه بیشتری داشته باشند.

برای تشویق کاربران در ادامه استفاده از این سرویس، ویز قابلیت‌هایی نظیر یکپارچگی با فیس‌بوک، توییتر و foursquare را نیز ارائه کرده است. این شرکت همچنین بتازگی بستری برای تبلیغات منتشر کرده است که کسب‌وکارهای کوچک‌تر می‌توانند به کاربرانی که در محدوده آنها هستند شرایط فروش‌شان را اطلاع دهند.

آنها را ردیابی کرده تا شرایط ترافیک هر دقیقه به‌روز شود. این کاربران همچنین می‌توانند گزارش‌هایی از مشکلات مختلف که در مسیر با آنها برخورد کرده‌اند مانند تصادف را ارسال کنند. به این ترتیب می‌توان براحته تشخیص داد که در کدام محل به مشکلات احتمالی برخورد خواهیم کرد. اگر ترافیک سنگین باشد، ویز حتی می‌تواند مسیر شما را در لحظه تغییر دهد. این سرویس می‌تواند اطلاعات مفید زیادی را ارائه دهد، ولی زمانی کارایی آن مشخص می‌شود که تعداد زیادی کاربر، این اطلاعات را وارد کنند.

مریم محمدبیگی فراهانی

اگر گذری کوتاه به فروشگاه‌های تلفن همراه انداخته باشید، می‌دانید که تنوع این دستگاه‌های هوشمند آنقدر زیاد شده که بسیاری از کاربران فقط با توجه به تبلیغات فراوان یک مدل خاص یا توصیه دوستان و آشنایان، تلفن آینده خود را انتخاب و خریداری می‌کنند؛ چرا که این روزها و باتوجه به تعدد مدل‌ها و مارک‌های مختلف، بررسی تمام دستگاه‌ها، مقایسه آنها با یکدیگر و انتخاب بهترین دستگاه تقریباً ناممکن شده است!

برخی بدون داشتن اطلاعات و البته بدون سختگیری، یک تلفن همراه می‌خرند و از خرید خود هم کاملاً راضی‌اند. در شرایط بالعکس، کاربرانی نیز وجود دارند که با وجود برخورداری از اطلاعات کافی نسبت به امکانات نرم‌افزاری و سخت‌افزاری تلفن‌های همراه، دستگاهی را خریداری می‌کنند اما بلافاصله پس از خرید، از انتخاب خود پشیمان می‌شوند.

کاربری که بدون آگاهی نسبت به خرید تلفن همراه جدید اقدام می‌کند، انتظار دارا بودن امکانات اولیه و پایه را از دستگاه خود دارد و مسلماً باتوجه به همین انتظار، هنگام خرید هم می‌تواند تمام دستگاه‌های موجود را انتخاب کند. در چنین شرایطی این کاربران باتوجه به بودجه و همچنین زیبایی ظاهری دستگاه‌های موجود، یکی را انتخاب کرده و در نهایت نیز از خرید خود رضایت دارند. در شرایط مشابه، کاربری را در نظر بگیرید که انتظارات فراوانی از تلفن همراه آینده خود دارد و گاهی اوقات نیز بسیاری از این انتظارات ناشی از تبلیغاتی است که توجه او را جلب کرده است. این کاربر برای تلفن همراه به بازار مراجعه می‌کند و با در نظر گرفتن انتظارات و ایده‌آل‌های خود از یک تلفن همراه

با مدل‌های متفاوت و قیمت‌های مختلفی روبه‌رو می‌شود. در چنین شرایطی کاربر باید مزایا و معایب هر دستگاه را بررسی و در نهایت نیز باتوجه به محدودیت بودجه و برخی مشخصات سخت‌افزاری و نرم‌افزاری، دستگاهی را خریداری کند. این کاربر ممکن است پس از تهیه تلفن همراه جدید خود متوجه شود یک یا چند قابلیت که خرید خود را مطابق آن انجام داده است، چندان هم مهم نبوده و ای کاش دستگاهی را که در دیگر قابلیت‌ها قوی‌تر بود، تهیه می‌کرد!

اگر قصد دارید یک گوشی تلفن همراه خریداری کنید و در این میان می‌خواهید انتخابی از روی آگاهی داشته باشید، پیشنهاد می‌کنیم با در نظر گرفتن این نکات به انتخاب و مقایسه میان تلفن‌های همراه مختلف پرداخته و اشتباهات رایجی را که بیشتر کاربران مرتکب می‌شوند و پول خود را بیهوده هدر می‌دهند، تکرار نکنید:

مگاپیکسل‌های بیشتر

تا دو سال پیش پیش‌گوشی‌های هوشمند تجمعاتی به دوربین‌های پنج مگاپیکسلی مجهز بودند و پس از آن این عدد به هشت مگاپیکسل ارتقا یافت. چندمایی است که تلفن‌های مجهز به دوربین‌های ۱۳ مگاپیکسلی به بازار آمده است. و این جریان همین‌طور ادامه خواهد داشت به عبارت دیگر اگر بخواهید ذهن خود را درگیر مگاپیکسل‌های دوربین تلفن همراه کنید، چندان در انتخاب خود موفق نخواهید بود؛ زیرا امروز بیشترین مگاپیکسل را انتخاب می‌کنید

اما یک ماه بعد ممکن است انتخاب شما جزو کمترین‌ها باشد. توجه داشته باشید مگاپیکسل بیشتر در تمام شرایط بیانگر کیفیت بالاتر نیست، چرا که به‌عنوان مثال ایفون ۴ به دوربین پنج مگاپیکسلی مجهز است اما هنگام مقایسه عکس‌های آن با دوربین‌های هشت مگاپیکسلی بسیاری از تلفن‌های همراه بوضوح می‌توان شکست هشت مگاپیکسلی‌ها را نظاره‌گر بود.

همچنین تلفن‌های هوشمند Galaxy S III و HTC One X به دوربین هشت مگاپیکسلی مجهزند اما عکس‌های HTC از کیفیت بیشتری برخوردار است. پس می‌توان این‌طور نتیجه‌گیری کرد که یک مشخصه به تنهایی نمی‌تواند بیانگر کل موضوع باشد و عاملی که در کیفیت دوربین‌های تلفن هوشمند تاثیرگذار است، ترکیبی از حسگرهای با کیفیت و نرم‌افزار موجود است که عکس‌هایی با بالاترین کیفیت را برای شما ثبت می‌کند.

امکانات بی‌تاثیر در کیفیت

همان‌طور که پیشتر به آن اشاره کردیم، نرم‌افزار موجود برای گرفتن عکس یا فیلمبرداری در کیفیت کار تاثیرگذار است؛ اما گاهی اوقات امکاناتی در این نرم‌افزارها گنجانده می‌شود که هیچ تاثیری در کیفیت عکس یا فیلم‌های تهیه شده ندارد. به‌عنوان مثال

می‌توان به قابلیت HTC's Zoe در تلفن‌های هوشمند HTC One اشاره کرد که چند عکس پشت‌سرهم را همراه یک کلیپ ویدئویی چند ثانیه‌ای برای شما ضبط می‌کند. همچنین در مثال دیگری می‌توان به قابلیت ضبط همزمان دو دوربین در LG Galaxy S4 و Optimus G Pro اشاره کرد.

توجه داشته باشید که ضبط ویدئوها با کیفیت ۱۰۸۰ تنها در صورتی مفید است که شما پس از تهیه فیلم در نمایشگرهای مجهز به قابلیت پخش ویدئوها در اندازه ۱۰۸۰ به مشاهده فیلم ضبط شده بپردازید.

گرچه تبلیغات بسیاری از تلفن‌های همراه روی همین موارد متمرکز شده است، اما توجه داشته باشید که هنگام انتخاب تلفن همراه موردنظر خود، وقت خود را صرف بررسی این موارد نکنید و به‌جای آن به مواردی که در کیفیت عکس نهایی تاثیرگذار است، بپردازید. تلفن‌های مجهز به لنزهای با قابلیت عکسبرداری سریع و نرم‌افزارهایی که امکان ایجاد تغییرات در روشنایی و توازن نورسفید را در اختیار شما قرار می‌دهد، موارد قابل توجه هنگام انتخاب دوربین و در نهایت تلفن همراه دلخواه شما می‌تواند باشد.

پیشرفت‌های صوتی غیرواقعی

باوجود نرم‌افزارهای فراوانی که برای بارگیری و

نکاتی برای خرید تلفن همراه

پول خود را هدر ندهید



پخش موزیک در تلفن‌های همراه هوشمند وجود دارد، بسیاری از کاربران از این دستگاه‌ها به‌عنوان پخش‌کننده موزیک استفاده می‌کنند و به‌همین دلیل بسیاری از تولیدکنندگان تلفن‌های همراه نیز تبلیغات خود را به پیشرفت‌های صوتی به‌عمل آمده در محصولاتشان اختصاص می‌دهند. توجه داشته باشید که بسیاری از این پیشرفت‌ها می‌تواند غیرواقعی باشد و به‌واسطه یک نرم‌افزار اکولایزر، نیازتان به تهیه تلفن همراه جدید را رفع کند. به‌عنوان مثال نرم‌افزار رایگان Equalizer EQ می‌تواند صدای خروجی موزیک، ویدئو و بازی‌های شما را بسیار بهبود ببخشد.

کلیدهای اضافه

گوگل پس از انتشار اندروید ۳ سعی کرد سازندگان تلفن‌های همراه و تبلت را متقاعد کند تا از طراحی کلیدهای اضافه روی دستگاه‌های خود بپرهیزند. دستگاه‌های مجهز به سیستم‌عامل اندروید نیازی به کلیدهای فیزیکی «منو»، «صفحه‌اصلی» و «بازگشت به صفحه قبلی» ندارند؛ زیرا این گزینه‌ها در صفحه‌نمایش وجود دارد و هر لحظه می‌توان آنها را جابه‌جا کرد یا عملکرد آنها را تغییر داد. با این حال بسیاری از تولیدکنندگان این کلیدها را از دستگاه‌های خود حذف نکردند و مشتریان خود را هم از دست ندادند! اما گاهی اوقات دستگاه‌هایی تولید می‌شود که کلیدهای اضافه و غیرمفیدی را در طراحی به خود اختصاص می‌دهند. برای مثال کلید QButton در LG Optimus G Pro برای یک نرم‌افزار کاربرد دارد، اما به‌نظر شما آیا برای دسترسی به یک نرم‌افزار، وجود یک کلید اضافه‌تر ضروری است؟

اجرا به شرط یکسان بودن

ممکن است دستگاه شما امکانات فراوانی را در خود جای داده باشد، اما دسترسی به این امکانات براحتی امکان‌پذیر است؟ امروزه امکانات بسیاری در تلفن‌های همراه هوشمند وجود دارد که تنها با تلفن‌های هوشمند مشابه خودشان قابل استفاده است.

پخش گروهی در GalaxyS4 نمونه‌ای از این امکانات است که گروهی از کاربران مجهز به این دستگاه را قادر می‌سازد با یکدیگر موزیکی را به‌طور همزمان پخش کرده و قابلیت‌های صوتی هنگام پخش را افزایش دهند. به‌نظر شما در یک جمع دوستانه چهار، پنج نفره چند نفر از Galaxy S4 استفاده می‌کنند؟

نگاه بی‌هدف به آینده

اگر دست‌های خود را بالای صفحه‌نمایش (بدون تماس با صفحه‌نمایش) به سمت چپ و راست حرکت دهید و موضوعات موجود در صفحه به همان سمت و سو حرکت کنند، جذاب است اما نتیجه این کار با چپ و راست کردن صفحه با انگشتان شما تفاوت چندانی ندارد! امکانات بسیاری را می‌توان به این شکل مثال زد که چندان مهم نیستند و به‌نوعی نگاه به آینده و اجرایی شدن تخیلات بشر به‌شمار می‌روند. اما این امکانات جزو موارد تاثیرگذار در انتخاب تلفن همراه به‌شمار نمی‌رود و می‌توان از آنها چشم‌پوشی کرد. طراحی مناسب، صفحه‌نمایش با کیفیت، عمر طولانی باتری و امکانات نرم‌افزاری از جمله موارد دیگری است که باید هنگام انتخاب تلفن همراه به آنها توجه داشته باشید.

منبع: techlicious.com

شروع کار با MongoDB در C#

```
var collection =
db.GetCollection<Post>();

var post = new Post();

//init post

collection.Save(post);
```

در چهار خط اول یک شیء از کلاس Mongo ایجاد می‌کنیم و به سرور آن وصل می‌شویم، سپس یک شیء برای برقراری ارتباط با پایگاه داده مورد نظرمان را که **blog** است، ایجاد می‌کنیم. در مرحله بعد یک شیء از مجموعه (جدول) Post که بر اساس مدل طراحی شده ماست، ایجاد می‌کنیم. حالا برنامه آماده انجام عملیات روی پایگاه داده است. سپس یک شیء از کلاس Post ایجاد می‌کنیم و آن را مقداردهی سپس در پایگاه داده ذخیره می‌کنیم. اما داده ما به چه صورت ذخیره می‌شود؟

```
{ _id: ObjectId("4be05365340d00000
0002554"),
  Title: "My First Post",
  Body: "This isn't a very long post.",
  CharCount: 28,
  Comments: [
    { TimePosted: "Fri May 24 2013
00:00:00 GMT0600- (Central Standard
Time)",
      Email: "bob_mcbob@gmail.com",
      Body: "This article is too short!"
    }
  ]
}
```

داده ما سرانجام به این صورت در پایگاه داده ذخیره می‌شود. این سند که بر اساس فرمت BSON است در واقع Serialize شده یک شیء از کلاس Post است که با Deserialize کردن آن به یک شیء از کلاس Post می‌تواند در برنامه خود به مقادیر آن دسترسی پیدا کرد.



متها با تغییراتی. فرمت اصلی ذخیره سازی داده‌ها در این پایگاه‌داده‌هاست و خواندن هر رکورد به معنی خواندن یک سند BSON است: این سند BSON باید بک کلاس که خصوصیات آن سند را دارد Deserialize شود تا بتوان براحتی به آن دسترسی داشت. خب این کار به چه صورت انجام می‌گیرد؟ قبل از هر چیز ما یک شیء از کلاس بالا را در پایگاه داده ذخیره کرده سپس ساختار BSON و مدل کلاس را بررسی می‌کنیم. برای درج یک رکورد این به صورت عمل می‌کنیم:

```
var mongo = new Mongo();
mongo.Connect();
var db = mongo.GetDatabase("blog");
```

```
public class Comment
{
  public DateTime TimePosted { get;
set; }
  public string Email { get; set; }
  public string Body { get; set; }
}
```

مدل داده ما یک پست و کامنت‌های آن است که یک‌سری صفات داخل خود دارد. اما از دیدگاه پایگاه داده، این مدل داده چگونه تفسیر می‌شود؟ در بخش ویژگی‌های این مدل پایگاه‌داده‌ها توضیح دادیم که BSON توسعه‌یافته همان JSON است،

پیشتر در مورد MongoDB و پایگاه‌داده‌های غیر رابطه‌ای که بر اساس الگوریتم‌های کلید/مقدار و بر اساس اسناد، پیاده‌سازی شده‌اند، صحبت کردیم. در این شماره قصد داریم نگاهی کاربردی‌تر به این موضوع داشته باشیم.

همان‌طور که می‌دانید برای برقراری یک رابطه بین برنامه خود و پایگاه‌داده مورد استفاده به یک Driver نیاز است، این درایور به برنامه شما امکان می‌دهد که به پایگاه‌داده خود وصل شوید و دستورهای مورد نیاز خود را در آن اجرا کنید.

در پلتفرم دات‌نت مایکروسافت درایورهای زیادی مانند ODBC, Oracle, OleDb, MS SQL Server را پشتیبانی می‌کند.

حال می‌خواهیم از دیتابیس MongoDB در برنامه‌ای که با دات نوشته‌ایم، استفاده کنیم. برای این کار باید درایور آن را داشته باشیم تا بتوانیم براحتی به پایگاه داده وصل شده و با آن ارتباط برقرار کنیم. برای دانلود درایور MongoDB برای دات‌نت، می‌توانید از لینک زیر استفاده کنید:

<http://github.com/mongodb/mongo-csharp-driver>
پس از این‌که درایور را نصب کردید، دو فایل DLL را باید به طرح خود اضافه کنید:

```
MongoDB.Bson.dll
MongoDB.Driver.dll
```

همان‌گونه که در شماره‌های پیش گفتیم، شما برای استفاده از اطلاعات موجود در پایگاه داده به این نیاز دارید ساختار داده‌های خود را به مدل‌های مفهومی یا همان ساختار کلاس تبدیل و از آن استفاده کنید. برای مثال، ما یک مدل داده نمونه بر اساس کلاس‌های مفهومی ایجاد کردیم تا بتوانیم براحتی از MongoDB در برنامه‌های خود استفاده کنیم:

```
public class Post
{
  public ObjectId Id { get; private set; }
  public string Title { get; set; }
  public string Body { get; set; }
  public int CharCount { get; set; }
  public IList<Comment> Comments { get; set; }
}
```

به کارگاه نرم‌افزارنویسی کمک کنید

تفریح بزرگ هم هست. اگر در هفته‌های آینده همراه ما شوید، حقه‌های نرم‌افزاری زیادی را برایتان رو خواهیم کرد که به کمک آنها خواهید توانست حس لذتبخش خلق کردن را نیز تجربه کنید. خلق یک نرم‌افزار هوشمند که می‌تواند علاوه بر حل مشکلات ریز و درشت شما، ثروت هم برایتان به ارمغان آورد. براساس زیرساخت‌های لازم برای چه شغلی در دنیا بسادگی و آسانی نرم‌افزارنویسی در دسترس قرار دارد. یک رایانه، یک میز تحریر، یک صندلی راحت و مغز شما، بفرمایید پول در بیاورید. یادمان نرود که ارزش افزوده واقعی این صنعت در تفکری است که پشت آن قرار دارد و آن هم مفت و مجانی به شما اعطا شده است. پس شکرگزار خداوند باشیم و از مغزآرمان برای تولید ثروت استفاده کنیم. کاری که هندی‌ها هوشمندانه انجام دادند و میلیون‌ها شغل و میلیاردها ثروت برای کشورشان به ارمغان آوردند. چرا ما این کار را نکنیم؟

را آموزش داد و آموزش در این حوزه یعنی نرم‌افزاری مناسب که بتواند کار شما را بخوبی انجام دهد. اما راستش را بخواهید ما که علم غیب نداریم. خیلی که هنر کنیم، می‌توانیم چند موضوع یا مشکل کوچک مثل آنهایی که مثالش را زدیم، پیدا کنیم و به شما کمک کنیم تا با ساده‌ترین روش ممکن، نرم‌افزار مناسبی برای رسیدن به هدفتان بنویسید. این خود شما هستید که می‌توانید به ما کمک کنید و بگویید که چه کار می‌خواهید انجام دهید. شما از ما بخواهید و ما برای شما پیچیدگی‌های فراوان این صنعت بزرگ را به زبانی ساده بازگو خواهیم کرد. صحبت از صنعت بزرگ شد، تا یادمان نرفته بگوییم که نرم‌افزارنویسی غیر از این‌که یک صنعت است، یک

حوزه تخصصی خودتان راه بیندازید، شاید هم شما همان بقال سر کوچه دفتر روزنامه ما هستید که می‌خواهید حساب و کتاب‌های خودتان را روی گوشی هوشمند جدیدتان نگهدارید، یا احتمالاً خانم خانه داری هستید که اراده کرده‌اید شوهرتان کمی لاغر شود و حالا می‌خواهید کالری‌هایی را که او هر روز استفاده می‌کند یا می‌سوزاند جمع و تفریق کنید، حتی می‌توانید یک کوهنورد باشید که قصد دارد اطلاعات هر مسیر کوهنوردی را به صورت داده‌های قابل جستجو ذخیره کند.

خلاصه هر شغلی که داشته باشید و هر قصدی که دارید، رایانه می‌تواند به شما کمک کند. اما رایانه‌ها موجودات هوشمندی نیستند. برای هر کاری باید آنها



استفاده از ابزارهای Zoom و Hand در فتوشاپ

بزرگنمایی تصویر در فتوشاپ

نوید حاتمی

هنگام کار با فتوشاپ برای دسترسی دقیق نقاط مورد نظر از تصویر به بزرگنمایی و همچنین برای دسترسی و مشاهده همه تصویر به صورت یکجا به کوچک کردن تصویر نیاز خواهیم داشت. در این شماره قصد داریم با روش‌های اعمال بزرگنمایی و کوچک‌نمایی روی تصویر و دسترسی به بخش مورد نظر از تصویر آشنا شویم. به این منظور ابزارهای Zoom و Hand و برخی منوها و کلیدهای میانبر را بررسی خواهیم کرد. به این نکته باید دقت کنیم که استفاده از ابزارهای بزرگنمایی هیچ تغییری در اندازه چاپی تصاویر ندارد و برای تغییر سایز چاپی تصاویر از فرامین دیگری استفاده خواهیم کرد.



مقدار بزرگنمایی تصویر

قبل از بررسی روش‌های اعمال بزرگنمایی و کوچک‌نمایی روی تصویر، بهتر است مقدار بزرگنمایی فعلی تصویر را بررسی کنیم. برای مشاهده این مقدار دو بخش وجود دارد: الف) قسمت عنوان پنجره یا Tab تصویر ب) بخش پایین و سمت چپ تصویر که هر دو به صورت درصدی نسبت به حالت معمولی تصویر نمایش داده می‌شود.



تغییر مقدار بزرگنمایی از پنجره پروژه

بین دو حالت نمایش مقدار بزرگنمایی در بالای تصویر و پایین آن، این تفاوت وجود دارد که در

قسمت پایین علاوه بر نمایش مقدار بزرگنمایی، در صورت کلیک روی آن می‌توانیم مقدار نمایش داده شده را تغییر داده و به مقدار دلخواه برسانیم. به این منظور می‌توانیم در قسمت مشخص شده کلیک کرده و پس از انتخاب کل عدد قبلی عدد دلخواه جدید را برای بزرگنمایی تصویر تایپ کرده و با زدن اینتر از صفحه‌کلید، آن را روی تصویر اعمال کنیم. در این حالت نیاز به تایپ علامت % نبوده و به صورت خودکار پس از زدن اینتر اضافه می‌شود. مزیت این روش در امکان تعریف دقیق مقدار دلخواه برای بزرگنمایی است؛ مثلاً اگر بنابه دلایلی بخواهیم اندازه بزرگنمایی ۴۷/۳ باشد ب راحتی با تایپ این مقدار و تأیید آن می‌توانیم به بزرگنمایی مورد نظر خود برسیم. عیب این روش در کندی اعمال آن به دلیل زمانبر بودن تایپ عدد است.

اعمال بزرگنمایی از طریق نوار منو

از منوی View نیز می‌توانیم برخی عملیات مربوط به تنظیم بزرگنمایی تصویر را انجام دهیم. در این بخش علاوه بر فرامین Zoom in و Zoom out برای بزرگ و کوچک‌نمایی می‌توانیم از فرامین Fit on screen برای بزرگنمایی به اندازه محدوده فضای کاری، Actual Pixel برای بزرگنمایی برای ۱۰۰ درصد پیکسل‌های اندازه تصویر و Print Size برای بزرگنمایی برابر اندازه چاپی تصویر نیز استفاده کنیم.

Zoom In	Ctrl++
Zoom Out	Ctrl+-
Fit on Screen	Ctrl+0
Actual Pixels	Ctrl+I
Print Size	

مقادیر زوم در هر بار استفاده از فرمان Zoom in فتوشاپ مقادیر ثابتی را برای اعمال بزرگنمایی استفاده می‌کند مثلاً اگر برای بزرگنمایی فعلی تصویر ۲۵ درصد باشد، با یک بار استفاده از Zoom in مقدار آن به ۳۳/۳۳ افزایش می‌یابد، در صورت تکرار استفاده از فرمان به ترتیب مقادیر ۵۰ درصد، ۶۶/۶۷ درصد و ۱۰۰ درصد اعمال می‌شود در صورت ادامه دادن استفاده از فرمان تا ۳۲۰۰ درصد امکان اعمال بزرگنمایی روی تصویر در فتوشاپ وجود دارد. همین مراحل برای اعمال Zoom out نیز وجود دارد. نکته جالب در اعمال Zoom روی تصاویر وجود کلیدهای میانبر بسیار مفید برای رسیدن به اندازه دلخواه است که صرفه‌جویی فراوانی در زمان کار با فتوشاپ را

Zoom in (بزرگنمایی) است. برای معکوس کردن عملکرد این ابزار کافی است دکمه Alt را بعد از انتخاب ابزار فشار دهیم تا علامت - در داخل آن ظاهر شود. به این منظور از آیکون مربوط در نوار تنظیمات ابزار Zoom نیز می‌توانیم استفاده کنیم.

میانبرهای ابزار Zoom

سریع‌ترین روش برای دسترسی به ابزار Zoom استفاده از دکمه‌های Ctrl و Alt همراه دکمه Space صفحه‌کلید است، به این شکل که برای فراخوانی موقت ابزار بزرگنمایی Ctrl+Space و برای فراخوانی موقت ابزار کوچک نمایی Alt+Space را فشار می‌دهیم.



درگ همراه با ابزار Zoom

پس از انتخاب ابزار Zoom روش پر کاربرد دیگر برای اعمال بزرگنمایی مورد نظر در یک محدوده کشیدنی کادری حول محدوده مورد نظر با ابزار Zoom است که به کمک درگ ماوس در محدوده مورد نظر انجام می‌گیرد. با این کار بزرگنمایی محدوده انتخاب شده به اندازه فضای موجود در محیط کاری انجام خواهد گرفت.

ابزار Hand



هنگام اعمال بزرگنمایی روی تصویر نیازمند پیمایش در تصویر و مشاهده بخش‌های مختلف آن خواهیم بود. برای این منظور می‌توانیم از ابزار Hand استفاده کنیم. برای فراخوانی باید در جعبه ابزار فتوشاپ روی شکل دست کلیک کرده یا دکمه H را از صفحه‌کلید فشار دهیم، سپس با درگ ماوس در داخل محدوده مورد نظر آن را به جهت دلخواه خود هدایت کنیم. اما راحت‌ترین روش برای دسترسی به این ابزار استفاده از کلید Space است که امکان فراخوانی موقت ابزار حتی در حین استفاده از ابزارهای دیگر را نیز فراهم می‌آورد.

در صورتی که بخواهیم تصویر را به اندازه واقعی خود ببینیم، ولی کلید میانبر آن را فراموش کرده باشیم، با دو بار کلیک روی ابزار Zoom در جعبه ابزار فتوشاپ می‌توانیم به خواسته خود دست یابیم.

در پی خواهد داشت. برای اعمال بزرگنمایی از طریق صفحه‌کلید کافی است Ctrl و + را فشار دهیم و برای اعمال کوچک‌نمایی نیز می‌توانیم Ctrl و - را فشار دهیم برای تنظیم مقدار بزرگنمایی به اندازه صفحه مانیتور می‌توانیم از کلیدهای Ctrl+0 و برای تنظیم بزرگنمایی برابر پیکسل‌های تصویر از Ctrl+Alt+0 استفاده خواهیم کرد. در صورتی که حالت نمایش تصویر در محیط کاری در حالت Window بوده و از حالت Tab استفاده نکرده باشیم، می‌توانیم با فعال کردن گزینه Zoom Resizes Windows در صورت اعمال بزرگنمایی به تصویر پنجره حاوی تصویر را نیز بزرگنمایی کنیم.



ابزار ZOOM

تقریباً ساده‌ترین و عمومی‌ترین روش بزرگنمایی در فتوشاپ ابزار Zoom است که از پالت ابزارها قابل انتخاب و استفاده است. برای دسترسی به این ابزار در همین شکل که در قسمت پایین جعبه ابزار قرار گرفته، می‌توان روی آن کلیک کرده یا حرف Z را از صفحه‌کلید فشار دهیم تا انتخاب شود.



مزیت استفاده از این ابزار در انتخاب محل مورد نظر برای انجام بزرگنمایی است که امکان بزرگنمایی را دقیقاً در محل مورد نظر فراهم می‌کند. هنگام انتخاب این ابزار به صورت پیش‌فرض علامت + در وسط آن ظاهر می‌شود که نشان‌دهنده حالت

جریان نامرتب

همان وپروسی بسازد که قبلا برای اهداف نامعلوم ساخته شده است (دلیلی مستند بر این که بها دادن بیش از حد و ارائه بودجه نامحدود به اهل علم، عاقبت خوشی ندارد!) با حمله زامبی‌ها به ناو جنگنده، ضدقهرمانان ما که عضو جدیدی نیز به آنها ملحق شده، به دریا می‌افتند و مدتی بعد خود را در جزیره‌ای دیگر می‌یابند. این جزیره گرچه از زامبی‌ها اشباع شده اما بازماندگانی هم وجود دارند که با چنگ و دندان قصد دارند از این جهنم خلاصی یابند؛ درست مثل قسمت قبل! ضدقهرمانان ما بیش از پیش به قلب این دسیسه شوم نفوذ کرده و دست‌های مخفی پشت پرده را رو می‌کنند. متأسفانه این دست‌ها پشت پرده چنان استخوانی و بی‌محتوا هستند که نه آمدنشان و نه رفتنشان، توجه بازیکن را جلب نمی‌کند. شخصیت‌پردازی در این بازی به یکی از مفتضح‌ترین حالت‌های ممکن انجام شده است.

در تمام مدت بازی حس می‌کنید در حال قدم برداشتن در یکی از محله‌های درب و داغان و بدنام شهر هستید. همه دچار ضعف اعصاب بوده و دنبال بهانه‌ای برای کُری خواندن هستند؛ اما پای مشقت کاری که به میان می‌آید، تیزی به دست می‌گیرند تا احساس قوی بودن کنند! دیالوگ‌ها مانند چارچوب اصلی داستان از ضعفی غیرقابل تحمل رنج می‌برد و آدم را یاد صحبت‌های فلسفی قهوه‌خانه‌ای می‌اندازد. فضای ابتدا و انتهای داستان با ماموریت‌های ضعیف و سطحی فراوانی پر شده که اگر آنها را حذف کنیم، حداکثر با دو ساعت محتوا طرف هستیم. این ماموریت‌های ضعیف، بجز موارد محدود، همگی از فرمول خسته‌کننده: «برو فلان جا، فلان چیز را بیاور»، تشکیل شده‌اند.

گویا صدایشگان هم در زمان صدابرداری از شخصیت‌های بازی تاثیر گرفته‌اند. گاهی شاهد

عنوان: Dead Island: Riptide
پلتفرم: Xbox360, PS3, PC
ناشر: Deep Silver
سازنده: Techland
سبک: اکشن / نقش‌آفرینی
امتیاز: ۶,۰

سیاوش شهپازی

چند توریست و افراد بومی عجیب و غریب که هر کدام به نحوی از مشکلات آشکار مغزی رنج می‌برند در حال گذراندن اوقاتی خوش در یک جزیره استوایی هستند که یک زامبی خرابکار وارد جمع آنها شده و خوشی را از دماغشان در می‌آورد. کمتر از ۲۴ ساعت بعد، تمام جزیره با حضور زامبی‌های بی‌عقل و گرسنه پر شده و حال، این وظیفه ضدقهرمانان ماست که گله‌گله آنها را از دم تیغ (یا چوب بیسبال، یا شاید هم پارو!) بگذرانند تا بلکه راهی به خارج از جزیره بیابند. پس از ماجراهایی بسیار (بخوانید تکرار چندباره چند ماجرا!) ضدقهرمانان ما متوجه می‌شوند ماجرا بودارتر از این حرف‌هاست و عامل اصلی این انفولانزای سگی، یک آزمایش از سوی ارتش بوده و فقط آن چند نفر در مقابل وپروس مقاوم هستند.

این داستان قسمت اول سری جزیره مردگان بود که گویا از یکی از خطوط داستانی بازی Left4Dead کپی و با اندکی تغییر به مخاطب ارائه شده بود. اما داستان قسمت دوم: ضدقهرمانان ما که به واسطه یک هلیکوپتر نظامی از جزیره فرار کرده‌اند، روی یک ناو عظیم فرود می‌آیند. نیروهای ارتش سریعاً آنها را به اسارت می‌گیرند تا دانشمند دیوانه و همیشه حاضر در صحنه این داستان‌ها، آنها را مورد آزمایش‌های مخوف قرار دهد. او می‌خواهد تا از خون آنها سرمی برای مقابله با

سرانجام کنسول بعدی مایکروسافت با نام Xbox One معرفی شد (مدیران سونی قطعاً دارند از خنده ریسه می‌روند. بعد از کنایه‌های بیرحمانه مایکروسافت به سونی، هنگام معرفی Xbox360 در سال ۱۳۸۴، این نامگذاری مانند گل مایکروسافت به دروازه خودی است!) اول از همه باید خیال دوستان را راحت کنیم و بگوییم که خبر احتیاج به اتصال ۲۴ ساعته اینترنت رسماً توسط خود مایکروسافت تکذیب شده است، اما خبر دیگر، با این مضمون که اجرای بازی‌های دست دوم نیاز به خرج مبلغ اضافه دارد، تأیید شد.

این کنسول که live TV و اسکایپ را پشتیبانی کرده، مجهز به ۵۰۰ گیگابایت فضای سخت، هشت گیگابایت رم، درایو بلو-ری، معماری ۶۴ بیتی، wi-fi و usb ۳.۰ است. تمام کنسول‌های ایکس باکس وان با کینکت ۲.۰ عرضه خواهند شد. کینکت ۲.۰ از زاویه عریض p1080 بهره می‌برد و می‌تواند تصاویر رنگی RGB را با سرعت ۳۰ فریم در ثانیه ضبط کند. کینکت جدید می‌تواند میچ‌ها، شانه‌ها، توازن و تبادل وزنی در کاربر خود را تشخیص دهد و به‌طور خودکار کاربران خود را شناسایی کرده و آنها را به صفحه شخصی خود وارد می‌کند.



مایکروسافت ادعا می‌کند کنسول بعدی‌اش تقریباً بی‌صداست. گیم‌ترک ایکس - باکس - لایو کاربران، به همراه تمام دستاوردهای کسب شده، قابل انتقال به ایکس باکس یک است. تاکنون عناوین بزرگی مانند Watchdogs Assassin's Creed IV و نسخه جدید عنوان Thief برای ایکس باکس وان تأیید شده‌اند Forza Motorsport ۵. از عناوین زمان عرضه ایکس باکس وان خواهد بود. همچنین مایکروسافت اعلام کرده است که برای یک سال اول حضور ایکس باکس وان در بازار، ۱۵ عنوان انحصاری عرضه خواهد کرد که هشت عنوان آن عناوین کاملاً جدید است. البته اگر عملکرد مایکروسافت در نسل بعد هم مانند نسل کنونی باشد، باید توقع داشته باشیم که ۱۱ عنوان از این تعداد، عناوین حرکات ناموزون با انواع تم هیلو و جنگ‌های ستاره‌ای و... برای کینکت و دراستای گرما بخشیدن به کانون خانواده باشد!

دسته ایکس باکس جدید هم به همان اندازه اسمش، دچار تغییر شده است. دکمه‌های جهتی (D-Pad) بهبود یافته‌اند (گویا بالاخره بتوانیم یک عنوان مبارزه‌ای را مانند آدمیزاد روی کنسول‌های مایکروسافت بازی کنیم!) قسمت باتری با دسته یکپارچه شده است (تغییری که شدیداً به آن نیاز داشتیم) و برای اتصال هم از فناوری Wi-Fi Direct بهره می‌برد.

تریگرها نیز انگیزشی شده‌اند، اصطلاحی که ظاهراً از تسریع در عملکرد دکمه‌ها حکایت دارد. برخلاف دسته کنسول بعدی سونی، یعنی DualShock ۴، دسته ایکس باکس وان از هیچ‌گونه کنترل لمسی بهره نمی‌برد، که به نظر ما اصلاً اهمیتی ندارد. مهم این است که قسمت باتری با دسته یکپارچه شده است.

پکمن در لباس هیتمن

هستند جمع کرده، شخصیت‌هایی با تخصص‌های منحصر به فرد و آن تنش و حسی که هنگام گذشتن یک نگهبان مسلح از کنار کاراکتر بی‌دفاع به آدم دست می‌دهد، و عصاره آنها را در گیم‌پلی خود چکانده است.

یک اکشن مخفیکاری Top-Down با تمرکز ویژه روی همکاری تیمی. بازی به شما نشان می‌دهد چگونه بهترین نقشه‌هایتان می‌توانند نقش بر آب شود. برای پی بردن به ماهیت موناکو باید آن را به صورت آنلاین یا آفلاین چندنفره تجربه کنید. با این حال همان طور که یک فرد تنها هرگز نمی‌تواند در سرقت‌های بزرگ به موفقیت برسد، تجربه انفرادی موناکو نیز توفیق چندانی به همراه ندارد.

شما و نهایتاً سه نفر دیگر از دوستانتان می‌توانید در کنار هم به بازی پرداخته و لذت بسیاری از آن ببرید، اما به صورت تک نفره، چیزی نیست که هرکسی دنبال آن باشد. به هر حال در ابتدا باید کاراکتر موردنظر خود را از میان چند کاراکتر

عنوان: Monaco: What's Yours is Mine
پلتفرم: PC, Mac, Xbox360
ناشر: Pocketwatch Games
سازنده: Pocketwatch Games
سبک: مخفی کاری
امتیاز: ۸,۵

مجید رحمانی

حتماً تا به حال فیلم‌هایی را که در مورد سرقت هستند دیده‌اید. شاهکاری مثل Heat یا مخصوص بدون شک در ذهن خیلی از ما نقش بسته است. اگر اهل سریال دیدن هم باشید قطعاً با فرار از زندان آشنایی دارید. عنصر مشترکی که در این قبیل سناریوها وجود دارد هیجان فراوان و تنش است که هنگام اجرایی کردن یک نقشه به مخاطب دست می‌دهد.

بازی موناکو تقریباً تمام المان‌های هیجان‌انگیز فیلم‌ها و سریال‌هایی را که در مورد سرقت و فرار



گوش خوب آنها هستیم، اما بیشتر اوقات با ملغمه‌ای از اکتاو بالا و پایین طرفیم که تعریفی تازه برای آکسان‌گذاری به دست می‌دهند. صدای شیشه یکی از شخصیت‌های جدید، به‌طور کلی لهجه آمریکایی جنوبی را سلاخی کرده و از آن غذایی لذیذ برای هند جگرخوار پخته است! نمای کلی بازی پیشرفت محسوسی نسبت به نسخه اول بازی داشته است. شخصیت‌ها ظاهر شسته رفته‌تری دارند و زامبی‌ها نیز لباس پلوخوری‌های خود را به تن کرده‌اند! با وجود خشونت که در بازی موج می‌زند، قدم گذاردن در محیط استوایی جزیره واقعاً لذتبخش است. هرچند مرتباً باید



موجود انتخاب کنید. هر کدام از این کاراکترها توانایی بخصوصی دارد؛ به عنوان مثال یکی قفل‌ها را سریع‌تر باز می‌کند و دیگری با سرعتی که دارد نگهبان‌ها را خوب دست به سر می‌کند.

نام بازی: Remember Me

ناشر: Capcom

سازنده: Dontnod Entertainment

تقریباً تنها بازی این هفته چیزی نیست جز Remember Me یا مرا به خاطر بسپار. این بازی به نوعی IP جدید شرکت کپکام است و تصاویر و تریلرهایی که تا الان از آن منتشر شده گویای این نکته است که Remember Me بازی ای نیست که بخواهیم تجربه آن را از دست بدهیم. بازی از زاویه دید سوم شخص دنبال می شود و سبک آن نیز اکشن ماجراجویی علمی - تخیلی است. اتفاقات در Neo Paris که نسخه آینده شهر پاریس است و سال ۲۰۸۴ اتفاق می افتد. شخصیت اصلی نیلین نام دارد که یک شکارچی ماهر حافظه است که بنا به دلایلی کار خود را رها کرده است ولی توانایی های او در نفوذ کردن به حافظه افراد و دزدیدن یا حتی دستکاری کردن آنها،



هر جا که برود همراهش هستند! بعد از این که حافظه خود نیلین توسط نیروهای امنیتی پاکسازی می شود، شما باید به او کمک کنید تا هویت از دست رفته خود را بازیابد. البته آگاه باشید نیروهای سازمانی که زمانی از بهترین خدمه آن بودید، حالا به دنبال نیلین افتاده اند و دست از پا خطا کردن مساوی است با گیر افتادن در چنگ آنها. فضای بازی Open World بوده و می توانید آزادانه در آن به گشت و گذار پردازید. مبارزات بازی به طور عمد روی نبردهای تن به تن تمرکز دارند و به نظر می رسد بسیار شبیه مبارزات بازی بتمن: شهر آرکام طراحی شده است. البته Remember Me هم مثل هر IP دیگری که باید چیز جدیدی برای ارائه کردن داشته باشد، با یک ویژگی جالب همراه است که اگر واقعا آن طور که در تبلیغات بازی نشان داده شده، باشد می تواند موفقیت آن را تضمین کند. این ویژگی در واقع همان دست کاری کردن خاطرات است. به نظر می رسد در هر خاطره چند شیء قابل تعامل وجود دارد که دستکاری کردن هر یک از آنها می تواند خاطره فرد را به طور کل از بین برده یا تغییر دهد. حتی در مواردی می تواند به مرگ وی منجر شود. فکر می کنم دیگر وقت آن رسیده که خودمان را در Remember Me تجربه کنیم و ببینیم آیا این ویژگی در نهایت تا چه اندازه جذاب است؟ دستکاری کردن خاطرات به طور قطع روی گیم پلی تاثیر می گذارد، اما پرسشی که مطرح می شود این است که آیا تاثیری هم روی روند داستان خواهد داشت یا خیر و اگر جواب مثبت است، میزان این تاثیر تا چه حد گسترده خواهد بود؟ Remember Me علاوه بر PC برای کنسول های X360 و PS3 نیز عرضه می شود.

نظر شما برای ما مهم است

صفحه بازی از جمله صفحات بسیار پرخواننده ضمیمه کلیک است. اما برای ما مهم است بدانیم نظر شما درباره این صفحه چیست؟ آیا مایلید تغییری در آن داده شود؟ ما را از نظرات خود مطلع سازید:

click@jamejamonline.ir

شماره پیامک: ۰۰۱۱۲۱۹۳۰۰

چندانی نمی کند تا تمایزهای قدرتی شخصیت ها را به نمایش بگذارد و با وجود متفاوت بودن توانایی ها، در نهایت خسته کننده بازی بر تنوع آن چیره می شود و در تمام حالات انگار با یک شخصیت بازی می کنید. با جمع آوری اعتبارات می توانید در کارگاهها، اسلحه خود را نیز ارتقا دهید. این ارتقا از تقویت کردن سلاحها تا القای عناصر آتش و... را شامل می شود. تیراندازی در بازی چندان خوشایند نیست و دبری نمی باید که ترجیح بدهید از همان سلاح های سرد برای پیشروی استفاده کنید. البته در مواجهه با دشمنان بزرگتر در استفاده از سلاح گرم خود تردید نخواهید کرد. دشمنان نسبت به نسخه قبل تفاوت خاصی نکرده و از هر ده تا یکی عینا تکرار می شوند. البته حضور یکی دو نوع زامبی جدید مانند «جیج کش»ها که شما را در جای خود میخکوب می کنند و «غرقی»ها که در آب خود را به مردن می زنند (بدون شرح)! تکانی هر چند ضعیف به روند خسته کننده بازی می دهند. خودروها و قایقها هم مانند بقیه کنترلها دچار نقص هستند و چیز قابل عنوانی ندارند. صرف نظر از این مسائل، تمام بازی از ساختار برو و بیابور تشکیل شده و ماموریتها خیلی زود عذاب آور می شود. مبارزات هم در این نسل که بازی های اول شخص را به اوج رساند واقعا ناامید کننده کار شده اند. مهم نیست چگونه این سبک را بازی می کنید، در این بازی، طولی نمی کشد که متوجه شوید فرمول لگد+ضربه+تمام کننده بهترین معادله شما برای پیشبرد بازی است. از این حیث می توان این بازی را با یک عنوان «هک اند اسلش» (همان شمشیری خودمان!) مقایسه کرد که در تمام مدت فقط یک کمبو در اختیار شما می گذارد. تعدادی ماموریت Horde یا آماج هم در بازی هست (که طی آنها باید مقر تعیین شده را با استفاده از امکانات ارائه شده در مقابل آماج دشمنان حفظ کنید). این ماموریتها عناصر دیگری مانند برپا کردن حصار و کار گذاشتن مین را ارائه می کند که تجربه آنها با دوستان خالی از لطف نیست. در نهایت باید عنوان کرد که این قسمت تفاوت خاصی با قسمت قبل ندارد. اگر از آن خوشتان آمده، از این هم خوشتان خواهد آمد. والسلام!

بهترین شکل انجام دهید و به شما تضمین می دهم تا انتهای بازی حتما به کاراکتر محبوب خود پی خواهید برد! حالا وقتی این کاراکترها کنار هم قرار می گیرند و از توانایی خود استفاده می کنند، به قدرتمندترین عنصر گیم پلی بازی یعنی همکاری تیمی دست می یابید The Hacker. با از کار انداختن سیستم های امنیتی، راه را برای Cleaner باز می کند تا نگهبان را بی هوش کرده تا در نتیجه The Lockpick بتواند به موقعیت امنی تغییر مکان دهد. موسیقی بازی که معمولا با پیانو نواخته می شود و سبک هنری آن که پیکسل آرت است، بخوبی با حال و هوای بازی همراه بوده و در کنار گیم پلی و داستان باعث شده اند تمام تجربه بازی با حسی نوستالژیک همراه باشد. متأسفانه تجربه انفرادی بازی به اندازه چند نفره لذت بخش نیست یا شاید بهتر باشد بگویم مثل دیگر بازی های مخفیکاری می ماند؛ اما وقتی با دوستان هستید، اشتباه شما ممکن است به مرگ دیگری منجر شود. در نتیجه حرکات و برنامه ها به سرعت و دقت بیشتری نیاز دارند. در هر مرحله سه جان در اختیار دارید. مردن کاراکتر، او را از فهرست حذف کرده و باید با کاراکتر دیگری راه را ادامه دهید، اما حتی با وجود چنین ویژگی خوبی، بازی برای دزدان منفرد متعادل نیست!



را خواستید قرار دهید. فقط شیطان مقیم را از این فهرست کنار بگذارید؛ چون در این تمثیل خرگوش برنده می شود! مانند قسمت قبل هم سلاح سرد و هم گرم در اختیار دارید. سلاح های سرد پس از مدتی استفاده می شکنند و غیرقابل استفاده می شوند که می توانید آنها را به دور بیندازید یا با بها دادن به فرهنگ ارزشمند بازیافت، آنها را در کارگاه های کوچک سراسر نقشه تعمیر کنید. با قلع و قمع کردن هر چه بیشتر زامبی ها، تجربه بیشتری به دست می آورید و می توانید توانایی های تازه ای برای شخصیت خود خریداری کنید. جزیره مرده تلاش

با افت فریم دست و پنجه نرم کرده و تکسچرهایی را که دیرتر از موعد ظاهر می شوند تحمل کنید. در مقابل پوسته ظاهری بهبود یافته، انیمیشن بازی در میان پرده ها واقعا فاجعه بار است. کارگردانی کلی این سکانس ها بازیکن را یاد بازی های یک دهه پیش می اندازد. عجالتا از بیان وضوحات خودداری کرده و دیگر به تحلیل لب سینگ و انیمیشن چهره شترماند نمی پردازیم.

گیم پلی قسمت دوم در مقایسه با قسمت اول، مانند جایگاه لاک پشت دونده در دقیقه سوم رقابت با خرگوش ناقلاست (به جای خرگوش هر عنوانی

درهای قفل، سیستم های امنیتی و نگهبان های احمق اما در عین حال مرگبار است.

وظیفه شما این است که نفوذ کنید، ماموریت خود را که اغلب یا به دست آوردن یک ابزار مخصوص یا نجات دادن سایر افراد است، انجام دهید و بدون این که کشته شوید، فرار کنید. لازمه این کار تمرین کردن و آزمون و خطاهای فراوان است تا سرانجام بتوانید شمای مرحله را به خاطر بسپارید. بجز منطقه ای که در آن قرار دارید دیگر بخش های نقشه تیره بوده و فقط می توان نام منطقه را روی آنها خواند و خدا می داند با رسیدن به آنجا چه چیز انتظارتان را می کشد.

با این که تقریباً تمام کردن تمام مراحل با هر کاراکتری امکان پذیر است، اما نمی توان منکر آن شد که بعضی از مراحل با توانایی یک کاراکتر بخصوص همخوانی بیشتری دارد. به عنوان مثال با انتخاب The Gentleman محدود دید وسیعی دارید و دشمنان بیشتری را می توانید تشخیص دهید.

او این توانایی را دارد که برای مدتی اندک در جلوی چشم دشمنان، خود را مخفی کند. از طرفی با The Cleaner می توانید دشمنانی را که به حضور شما پی نبرده اند بی هوش کنید. اتفاقاً بخشی از سرگرمی بازی در پیدا کردن تیم مناسب برای مرحله خلاصه می شود: این که چگونه کار را به



بازی شامل ۳۰ مرحله است و به طور نصف نیمه تلاش می کند تا به سبک نسخه اصلی یازده یار اوشن داستانش را تکه تکه روایت کند. مراحل مجموعه ای از هزارتوهای مختلف و متشکل از



می کند. چنانچه عکستان را در محیط نورانی گرفته‌اید و بخش‌های تیره حذف شده‌اند یا در شرایط بالعکس، عکس را در محیط تاریک گرفته‌اید و بسیاری از جزئیات در تاریکی محو شده‌اند، می‌توانید از این ابزار برای اصلاح مشکلات و آشکارسازی حذفیات کمک بگیرید.

یکنواختی رنگها با افزایش قدرت فلاش
نور فلاش برای عکسبرداری در شب و محیط‌های تاریک از اهمیت زیادی برخوردار است. چنانچه فلاش دوربین شما هم از قدرت کافی برای روشن کردن محیط برخوردار نیست و عکس‌های تهیه شده در محیط‌های تاریک شما با معایبی همچون وجود نویز و نقاط رنگی، اختلال رنگها، سایه یا ترکیب غیرطبیعی رنگها همراه است، می‌توانید از قابلیت استثنایی کاهش نویز و سایه در این نرم‌افزار کمک بگیرید. به کمک این قابلیت نقاط رنگی از عکس‌های شما حذف و سایه‌ها نیز محو می‌شود. با وجود این اصلاحات، رنگها یکنواخت می‌شود و کیفیت عکس شما نیز بهبود می‌یابد.

اصلاحات هندسی

گاهی اوقات زاویه عکسبرداری یا اندازه سوژه‌ها در عکس موجب می‌شود تصاویر با انحراف یا تغییر شکل نمایش داده شود. اصلاح این مشکلات هندسی و بازیابی شکل طبیعی موضوعات در عکس از دیگر امکاناتی است که این نرم‌افزار در اختیار شما قرار می‌دهد. (خطوط افقی و عمودی در گوشه‌های عکس‌های تهیه شده توسط بیشتر لنزهای مجهز به قابلیت زاویه دید عرضی این مشکل را دارند)

لکه‌زدایی

یکی دیگر از رایج‌ترین مشکلات عکسبرداری که در بسیاری موارد نیز پس از اتمام عملیات عکاسی به آن پی خواهید برد، وجود گرد و غبار یا لکه روی لنز دوربین است! پیش از هر چیز پیشنهاد می‌کنیم همیشه قبل از شروع عملیات عکاسی لنز دوربین خود را بدقت تمیز کنید. در هر حال چنانچه این کار را کردید و باز هم پس از عکاسی متوجه شدید در بخش‌هایی از عکس‌های تهیه شده لکه‌هایی وجود دارد که ناشی از کیفی لنز بوده است، می‌توانید از قابلیت Dust removal کمک بگیرید. این قابلیت شما را قادر می‌کند براحتمی لکه‌های موجود روی همه تصاویر را به‌طور همزمان از بین ببرید و حتی می‌توانید با استفاده از آن نسبت به حذف بخش‌های اضافه از تصویر نیز اقدام کنید. به‌عنوان مثال می‌توانید پررنگه موجود در تصویر یا کابل برق یا آنتنی را که در تصویر وجود دارد، حذف کنید و خیالتان راحت باشد تصویر زمینه به بهترین نحو توسط نرم‌افزار بازسازی می‌شود.

نرم‌افزار فوق امکانات فراوان دیگری را نیز پیشبینی می‌کند و در سیستم‌های عامل ویندوز و مک نیز می‌توانید از آن استفاده کنید. برای دانلود نسخه آزمایشی این نرم‌افزار می‌توانید به وبسایت dxo.com مراجعه کنید و با انتخاب سیستم عامل رایانه‌تان نرم‌افزار را دانلود کنید.

بررسی یک نرم‌افزار عکاسی حرفه‌ای برای مبتدی‌ها

نرم‌افزار DXO عکس‌های پراشکال دوربین ساده شما را به اثری هنری تبدیل می‌کند

به کمک این نرم‌افزار قدرتمند می‌توانید براحتمی و همزمان با فراخوانی عکس‌های خود، مشکلات مربوط به زمان عکاسی یا محدودیت‌های دوربین را رفع کرده و کیفیت عکس‌ها را نیز بهبود بخشید اصلاحات روی عکس‌ها به‌طور خودکار و مطابق با مدل دوربین و لنزی که هنگام عکاسی مورد استفاده قرار داده‌اید، اعمال خواهد شد

افزایش شفافیت تصویر، رفع تداخل رنگها، حذف سایه روشن، تصحیح اعوجاج و آشکارسازی جزئیات از مواردی است که موجب می‌شود عکس‌های شما نیز همچون عکاسان حرفه‌ای، عیب و نقصی نداشته باشد



آشکارسازی جزئیات تصویر



آشکارسازی جزئیات تصویر



شفافیت تصاویر

افزایش شفافیت تصاویر با استفاده از ابزار انحصاری بهینه‌سازی لنز از دیگر امکانات قابل ذکر در این نرم‌افزار است. به کمک این ابزار می‌توانید شفافیت عکس‌های خود را (در فرمت‌های RAW و JPG) به بهترین شکل افزایش دهید. ابزار فوق با افزایش هوشمندانه شفافیت در بخش‌های مختلف عکس این اطمینان را به شما می‌دهد که بخش‌های خارج از محدوده فوکوس تصویر اولیه، شامل شفافیت اضافه نخواهد شد.

آشکارسازی جزئیات

چنانچه فکر می‌کنید عکسی در اختیار دارید که دارای کیفیت بسیار مناسبی نیست پیشنهاد می‌کنیم از قابلیت Smart Lighting در این نرم‌افزار کمک بگیرید. این قابلیت با برقراری توازن میان مناطق روشن و تاریک عکس، بسیاری از جزئیات آن را برای شما آشکار

امیر عساری
این روزها وجود امکانات فراوان و سهولت دسترسی به دوربین دیجیتال موجب شده عکاسی به امری متداول و رایج تبدیل شود. در این میان خیلی‌ها فقط به عکاسی از خانواده، دوستان یا حداکثر طبیعت می‌پردازند، اما کسانی هستند که هر چیزی را به چشم یک سوژه عکاسی می‌بینند و از آن عکس می‌گیرند. افرادی هم وجود دارند که این هنر را به‌عنوان فعالیت حرفه‌ای خود انتخاب و با تهیه دوربین‌ها و ابزارهای حرفه‌ای تر تلاش می‌کنند عکس‌های خوششان را با پول بیشتری مبادله کنند.

اما تفاوت میان عکس‌های تهیه شده با دوربین تلفن‌های همراه، تبلت‌ها، دوربین‌های دیجیتال خانگی با تصاویر تهیه شده توسط دوربین‌های عکاسی حرفه‌ای از کجا نشأت می‌گیرد؟

لنز دوربین در کیفیت عکس نهایی تاثیر بسیاری دارد. راستش را بخواهید تفاوت کیفیت اصلی در دوربین‌های تلفن‌های همراه، تبلت‌ها، دوربین‌های دیجیتال خانگی و دوربین‌های حرفه‌ای در لنز آنهاست. بسیاری از عکاسان حرفه‌ای علاوه بر تهیه دوربین حرفه‌ای، یک لنز حرفه‌ای و قدرتمند هم خریداری می‌کنند.

مهارت عکاس در کنار لنز و دیگر خصوصیات دوربین دارای اهمیت است. انتخاب زاویه مناسب، سنجش دقیق نور و روشنایی و اعمال تنظیمات صحیح دوربین پیش از عکسبرداری در کیفیت عکس نهایی تاثیر زیادی دارد، اما داشتن یک دوربین پیشرفته و حرفه‌ای بودن در عکاسی هم برای تهیه یک عکس عالی و بی‌عیب و نقص کافی نیست. سایه‌روشن، تداخل رنگها، محوشدن تصویر، به نمایش درنیامدن جزئیات، اعوجاج تصویر و خیلی مشکلات دیگر می‌تواند یک عکاس خوب را نیز که برای تهیه عکس‌اش از ابزار مناسب استفاده کرده است، غافلگیر کند. به همین دلیل است که عکاسان خوب همیشه نرم‌افزارهای خوبی را کنار ابزار حرفه‌ای عکاسی و مهارت چندساله خود به کار می‌برند تا شاهکارهای عکاسی را خلق کنند. ما نیز این هفته قصد داریم نرم‌افزاری قدرتمند برای اصلاح مشکلات تصویری و بهبود کیفیت عکس‌ها را به شما پیشنهاد کنیم.

اصلاح خودکار مشکلات

تا به حال شنیده‌اید که یک عکاس حرفه‌ای بگوید عکس‌هایی که با دوربین خودش تهیه می‌کند از عکس‌هایی که بخواهد با یک دوربین حرفه‌ای تر تهیه کند، باکیفیت‌تر است؟ این گفته به دلیل شناخت هر یک از عکاسان از دوربین و لنزی است که مورد استفاده قرار می‌دهند. به‌عبارت دیگر، دوربین‌ها و لنزهای مختلف هر کدام نکات و ریزه‌کاری‌های خاصی دارند که موجب می‌شود عکاسان با تسلط بیشتری، عکس‌های با کیفیت‌تر بگیرند. نرم‌افزار DxO Optics Pro نیز برای اصلاح مشکلات عکس‌های شما از این تجربیات و نکات و ترفندها استفاده کرده و باتوجه به مدل دوربین و لنزی که برای تهیه عکس استفاده کرده‌اید، نسبت به اصلاح و بهبود کیفیت تصویر اقدام می‌کند.

مقایسه ۲ تلفن همراه جدید

اچ تی سی وان و گالکسی S4 سامسونگ

جواد ودودزاده

سال گذشته برای شرکت HTC سال سختی بود. این شرکت تایوانی تولیدکننده تلفن همراه شروع باشکوهی با سیستم عامل اندروید داشت. اما مدتی است برای در صحنه ماندن، بسختی با مشکلات دست و پنجه نرم می کند امسال سامسونگ می خواهد با ارائه گالکسی S 4 حرف آخر را در بین گوشی های اندرویدی بزند. اصطلاح همراه زندگی (life companion) که سامسونگ برای توصیف گالکسی S4 انتخاب کرده نیز اشاره به این مطلب دارد. گوشی گالکسی S4 از آن دسته گجت هایی است که با کارکرد آسان و قابلیت ها، ظاهر و کارایی خوب، تجربه تازه ای را برای کاربران به ارمغان می آورد. این تغییرات بیشتر در ارتقای رابط کاربری (UI) و برنامه های کاربردی در ارتباط با قابلیت TouchWiz توسط کاربران بخوبی حس می شود.

بدنه، کیفیت ساخت و صفحه نمایش

HTC one با ابعاد ۵/۴۱ در ۲/۶۹ در ۰/۳۷ اینچ، تنها کمی بزرگتر از گالکسی S 4 است. غلظت پیکسلی صفحه نمایش ۴۷/۷ اینچی این گوشی ۴۶۸ پیکسل در هر اینچ مربع (ppi) است. این صفحه نمایش Super LCD3 که از فناوری های IPS و SoLux بهره مند است، در بهینه سازی زوایای دید، کیفیت تصاویر و وضوح در فضای باز مؤثرند. تفکیک پذیری آن 1080p است، تصویری روشن و رنگ هایی زنده دارد و متن های روی آن به آسانی قابل خواندن است. صفحه نمایش ۴/۹۹ اینچی S 4 با رزولوشن 1080p از جنس Super AMOLED است که غلظت پیکسلی ۴۴۱ پیکسل در هر اینچ مربع دارد. در مقایسه صفحه نمایش های HTC One با S 4 با استفاده از یک تصویر مشابه، گوشی وان رنگ های ضعیف تری را ارائه کرد، در حالی که صفحه نمایش سامسونگ به دلیل خاصیت طبیعی نمایشگرهای AMOLED، رنگ سیاه خالصی را نشان می داد. وقتی وان را در دست می گیرید برخلاف گوشی های دیگر که بدنه پلاستیکی دارند، استحکام و خوش ساخت بودنش را حس می کنید. با این که این روزها همه رقبای دیگر HTC از سیاست صرفه جویی و کاستن از هزینه های تولید پیروی می کنند، این گوشی نیز مانند محصولات پیشین HTC از نظر کیفیت ساخت و بدنه HTC One هیچ چیز کم ندارد. در بین تلفن های همراه اندرویدی جدید، کیفیت ساخت و جلوه زیبایی بدنه شیک HTC One بی نظیر است.

زمان شارژدهی باتری

هر دو موبایل از پردازنده SoC (سیستم روی تراشه) Qualcomm Snapdragon ۶۰۰ نیرو می گیرند. سرعت سیکل ساعت گالکسی S 4 تا مرز ۱/۹ گیگاهرتز می رسد. HTC One نیز سرعت و پاسخگویی خوبی دارد. اما S 4 در آزمایش های پنج مارک از نظر سرعت پردازنده SoC، گوشی وان را پشت سر گذاشت. هردو موبایل در این آزمایش ها T-Rex HD و GL Benchmark 2,7 که برای آزمایش سخت افزارهای مدرن تدارک دیده شده اند، به نتایج مشابهی دست یافتند. ظرفیت باتری HTC One برابر با ۲۳۰۰ میلی آمپری است، در حالی که باتری S 4 مقدار ۲۶۰۰ میلی آمپر قدرت شارژدهی دارد. گوشی وان نرم افزاری برای تنظیمات صرفه جویی در مصرف باتری به همراه دارد که مواقعی که مورد استفاده قرار نمی گیرد، کارکرد پردازنده را محدود نگه می دارد، روشی مشابهی صفحه نمایش را کاهش



gsmarena

گسترش حافظه کارخوان با افزودن یک کارت حافظه میکرو SD با فضای ذخیره ۶۴ گیگابایت، ظرفیت ذخیره داده عظیمی را در اختیاران می گذارد.

۶- فناوری حرکت اشاره ای Air Gesture و Smart Stay/Scroll سامسونگ برای کاربران عجیب به نظر می رسد، اما برخی مواقع مفید است (بخصوص این که می توان آنها را فعال و غیرفعال کرد).
۷- بهینه سازی های کوچک انجام شده روی رابط کاربری TouchWiz جالب است.

معایب HTC One: ۱- در اندروید ۴/۰/۲ درجا می زند.

۲- یک سری ویژگی های اندروید ۴/۲ از جمله تنظیمات سریع که HTC آنها را در رابط کاربری خودش نگنجانده، از قلم افتاده است.

۳- جای دکمه menu در گوشی وان خالی است که جایگزین لمسی آن توسط بسیاری برنامه های کاربردی اندرویدی پشتیبانی نمی شود.

معایب گالکسی S 4 سامسونگ: ۱- یک سری از تنظیمات دوربین S 4 بیش از حد حرفه ای است.

۲- باتری آن به دلیل صفحه نمایش 1080p باید خیلی بزرگتر از این که هست باشد.

۳- کارایی در آن در درجه دوم اهمیت قرار گرفته است.

۴- فروشگاه اضافی برنامه های کاربردی و سرویس صوتی S Voice آن برای یک تلفن همراه اندرویدی مناسب نیست.

عیب اساسی HTC One: خدمت با گرایش خبری BlinkFeed گوشی وان بخشی از تجربه کاربران از اندروید نبوده و قابل حذف کردن هم نیست.

عیب اساسی گالکسی S 4: شما برای حذف فروشگاه اضافی App و برنامه های کاربردی گنجانده شده در آن هیچ چاره ای جز روت (root) کردن گوشی ندارید.

پیشین که ارتقا به مدل جدید را برای کاربران کهنه کار گالکسی آسان می سازد.

۲- صفحه نمایش 1080p روشن با رنگ های زنده.

۳- دوربین ۱۳ مگاپیکسلی آن عکس هایی عالی می گیرد.

۴- کارایی برجسته.

۵- اگر مدل ۶۴ گیگابایتی آن را داشته باشید، درگاه

می دهد، حالت وایر موبایل را خاموش کرده و اتصال داده را قطع می کند. این نرم افزار با در حالت خواب قراردادن گوشی کمک می کند باتری این تلفن همراه بدون شارژ تا دو روز دوام بیاورد. بدون استفاده از این گزینه باتری وان در حالت standby طی یک شب ۵۰ درصد شارژ خود را از دست می دهد. بنابراین روز بعد باید دوباره آن را شارژ کنید.

سیستم عامل و رابط کاربری

HTC One با سود بردن از رابط کاربری Sense 5 بر بستر سیستم عامل Android ۴,۱,۲ Jelly Bean می تازد، در حالی که Galaxy S 4 از جدیدترین نگارش سیستم عامل اندروید جیلی بین بهره نمی برد. اگر شما به تجربه متفاوتی از اندروید مثل رابط کاربری تاج ویز سامسونگ عادت کرده باشید، تفاوت UI جدید سنس ۵ موبایل اچ تی سی وان را هم می توانید حس کنید.

دوربین

در ظاهر حسگر نسبتاً قدیمی چهار مگاپیکسلی HTC از نظر مشخصات چندان چنگی به دل نمی زند، اما این شرکت امیدوار است فناوری UltraPixel بتواند ارزش واقعی آن را آشکار کند. اصولاً دوربین های اولتراپیکسل نسبت به دوربین تلفن های همراه هوشمند دیگر، حسگر و لنز بزرگتری دارند و به همین دلیل می توانند نور بیشتری را دریافت کنند و عکس هایشان از تصاویر ثبت شده رقابلی که از مگاپیکسل های بالاتری بهره می برند، از هر جهت بهتر باشد.

مزیت های HTC One: ۱- دوربین چهار مگاپیکسلی اچ تی سی وان کارآمدتر از دوربین ۱۳ مگاپیکسلی بسیاری از تلفن های همراه هوشمند موجود در بازار است.
۲- سرعت و پاسخگویی رابط کاربری آن عالی است.
۳- قابلیت های آن از هر نظر متمرکز بر شبکه های اجتماعی و اخبار است.

۴- فناوری Sence 5 آن با بسیاری از خدمات اضافی شخص ثالث ترکیب شده است.

۵- صفحه نمایشی با رنگ های فوق العاده زنده و صدای استریوی عالی آن را گجتی ایده آل برای سرگرمی ساخته است.

مزیت های Samsung Galaxy S 4: ۱- بدنه شیک و چیش دکمه های سخت افزاری مشابه مدل

مشخصات	گوشی One ساخت HTC	گوشی S 4 ساخت سامسونگ
صفحه نمایش	۴/۷ اینچ (۴۶۰ ppi) با رزولوشن ۱۹۲۰ در ۱۰۸۰ پیکسل از نوع Super LCD 3 RGB Matrix	۴/۹۹ اینچ (۴۴۱ ppi) با رزولوشن ۱۹۲۰ در ۱۰۸۰ پیکسل از نوع Super AMOLED
سیستم عامل	اندروید ۴,۱,۲ با Sence 5	اندروید ۴,۲,۲ با TouchWiz Nature UX 2,0
پردازنده (CPU)	Quad-Core Qualcomm Snapdragon ۶۰۰ با سرعت ۱/۷ گیگاهرتز (چهار هسته پردازشی)	Quad-Core Qualcomm Snapdragon ۶۰۰ با سرعت ۱/۹ گیگاهرتز (چهار هسته پردازشی)
حافظه (RAM)	دو N گیگابایت	دو N گیگابایت
گرافیک (GPU)	Qualcomm Adreno 320	Qualcomm Adreno 320
فضای ذخیره داده (Storage)	۱۶ یا ۳۲ گیگابایت از جنس NAND flash	۱۶ یا ۳۲ یا ۶۴ گیگابایت از جنس NAND flash قابل گسترش از طریق کارت حافظه میکرو SD
شبکه و اتصال پذیری	Fi Direct, wireless HDMI-DLNA, Wi, بلوتوث ۴,0 NFC, 802.11a/b/g/n/ac	NFC, LTE, استاندارد Qi شارژ بیسیم باتری
درگاه های اتصال	USB_Micro و هدفن	USB_Micro و هدفن
دوربین	دوربین پشتی چهار مگاپیکسل با سنسور تصویر UltraPixel و دوربین رویی ۲/۱ مگاپیکسلی	دوربین پشتی ۱۳ مگاپیکسل و دوربین رویی دومگاپیکسلی
باتری	2300 mAh	2600 mAh
حسگر	Accelerometer, gyroscope, digital compass, proximity sensor, ambient light sensor	Ambient light sensor, GPS, proximity sensor, gesture sensor, RGB light sensor, حرارت سنسور
مشخصات دیگر	Infrared	لوازم جانبی اختیاری
وزن	۱۴۳ گرم	۱۳۰ گرم
اندازه ابعاد بدنه	۱۳۷/۴ در ۶۸/۲ در ۹/۳ میلی متر	۱۳۶/۶ در ۶۹/۸ در ۷/۹ میلی متر

زمان حدود چند ساعت، یاکتو بوت لودر، هسته و ایمپج سیستم فایلها را بر اساس پیکربندی اولیه ساخته و می‌توان آن را از طریق محیط شبیه‌سازی شده، یا در سخت‌افزار واقعی اجرا و به تست گذاشت.

بعد از تولید نسخه اولیه، مولفه‌هایی که روی سیستم نصب شده‌اند می‌توانند به سادگی از روی سیستم حذف شده یا مولفه جدیدی روی سیستم نصب شود. این کار با تغییر دستورالعمل‌های اولیه انجام می‌شود و می‌توان با تغییر مستقیم یا استفاده از رابط کاربری باقی کارها را انجام داد. دستورالعمل‌ها در لایه‌های مختلف طبقه‌بندی شده‌اند و در نتیجه پیکربندی‌های مختلف می‌توانند از یک سیستم عامل نرم‌افزاری ثابت برای محیط‌های سخت‌افزاری مختلف مورد استفاده قرار گیرند.

پروژه یاکتو، به روش‌های دیگری نیز می‌تواند برای تولید سیستم‌های Embedded استفاده شود. برای اطلاعات بیشتر به نشانی زیر بروید:

<https://www.yoctoproject.org>

برنامه بعدی اوبونتو چیست؟

در همایش توسعه‌دهندگان اوبونتو ۱۳/۰۵ نسخه‌های اولیه سرور نمایش Mir معرفی شد و نسخه مبتنی بر Qt محیط دسکتاپ یونیتی برای تست در اختیار برنامه‌نویسان قرار داده شد. هر چند در پیکربندی پیش‌فرض، کماکان ساختار گرافیکی اوبونتو ۱۲/۱۰ با سرور X۱۱ قرار دارند. کانونیکال تصمیم دارد تا سال ۲۰۱۴ کد نسخه‌های تبلت، موبایل و دسکتاپ اوبونتو را یکپارچه کرده و بر مبنای Mir و Unity Next قرار دهد.

ویدئوهایی که از سوی توسعه‌دهندگان اوبونتو منتشر شده است، خبر از ترکیب Mir و Unity8 در دسکتاپ‌های فعلی می‌دهد.

گفتنی است قابلیت Smart Scope که قرار بود در نسخه ۱۳/۰۴ معرفی شود، به اوبونتو ۱۳/۱۰ انتقال یافته است. همچنین در Smart Scope قابلیت جدیدی تعبیه شده است که بتوان به‌طور دقیق تعیین کرد از چه منابعی از وب اطلاعات دریافت شود و حالت فعلی که در آن تنها دکمه خاموش و روشن وجود داشت، حذف خواهد شد.

شایان ذکر است منوی Dash علاوه بر یوتیوب و آمازون به جستجو از میان دیگر منابع آنلاین نیز خواهد پرداخت، اما توسعه‌دهندگان معتقدند تنها نتایج جستجوی مرتبط را نشان خواهد داد.

گزینه دیگری که قرار است در فهرست انجام کار توزیع ۱۳/۱۰ علامت بخورد، امکان خرید موسیقی به‌صورت مستقیم از منوی Dash است. توسعه‌دهندگان در نظر دارند قابلیت‌های Unity 7 و Compiz را چنان گسترش دهند که از بازدهی دسکتاپ اوبونتو کاسته نشود.

یکی دیگر از موضوعات مورد بحث، قراردادن کرومیوم به‌عنوان مرورگر پیش‌فرض بود. در این صورت اوبونتو دیگر میزبان پیش‌فرض فایرفاکس نخواهد بود و طرفداران فایرفاکس می‌توانند آن را از طریق مخازن اوبونتو دریافت و نصب کنند. هر چند این تصمیم هنوز نهایی نشده است.

بر اساس برنامه توسعه فعلی، قرار است اوبونتوی ۱۳/۱۰ در هفدهم اکتبر (نهم مهر امسال) عرضه شود. نسخه بتای ۱۳/۱۰ شهریور آماده نصب و آزمایش خواهد بود. اگر تمایل دارید اطلاعات بیشتری در مورد قابلیت‌های نسخه بعدی اوبونتو کسب کنید، به نشانی زیر مراجعه کنید:

<https://blueprints.launchpad.net/ubuntu/saucy/+specs>



حل مشکلات بزرگ با پروژه «یاکتو»

محمدرضا قربانی

ماه گذشته هفتمین نشست سالانه Collaboration برگزار شد و همان‌طور که انتظار می‌رفت، پروژه یاکتو (Yocto) توجه بسیاری را به‌خود جلب کرد.

پروژه یاکتو مجموعه‌ای از الگوها، ابزارها و متدهای خاص در اختیار افراد می‌گذارد که با دنبال کردن آن می‌توان بسادگی، سیستم مبتنی بر لینوکس را برای یک محصول تولید کرد و این اقدام خارج از سطح معماری سخت‌افزاری آن باشد.

رودلف استرایف، مدیر بخش راه‌حل‌های Embedded در بنیاد لینوکس با انتشار مطلبی با عنوان «چطور مهندسی می‌تواند برای حل مشکلات پیچیده از یاکتو استفاده کند» برخی از چالش‌های فعلی مواجهه با سیستم‌های Embedded را بررسی کرد.

او که بیش از ۲۰ سال تجربه کار با چنین سیستم‌هایی را دارد، در این مطلب به سناریوهای خاصی توجه داشته که در میان تمام صنایع مشترک است و نشان می‌دهد که پروژه یاکتو برای حل چنین چالش‌هایی به‌وجود آمده است. برخی از این چالش‌ها به شرح زیر است:

- کنترل پشته سیستم عامل لینوکس
- نگهداری از توزیع‌ها
- ایجاد و ابزارگذاری در سیستم
- نیازمندی‌ها و مجوزهای منبع باز
- پشتیبانی
- بزرگ‌شدن سازمان

دو روش اصلی برای تولید یک پشته لینوکسی در یک محصول خاص وجود دارد که شیوه انجام آنها به شرح زیر است:

Top-Down یا بالا به پایین، که در آن از

یکی از توزیع‌های فعلی لینوکس استفاده کرده و آن را مطابق با محصول تغییر خواهیم داد. Bottom-Up یا روش پایین به بالا، که با نصب هسته لینوکس آغاز می‌شود و سپس بسته‌های مختلف را بسته به نیاز روی آن نصب خواهیم کرد. هر دو این گزینه‌ها مزایا و چالش‌های خود را دارند که می‌توان به آنها پرداخت:

معماری بالا به پایین

از مشکلاتی که در این روش پیش می‌آید، می‌توان به نبود پشتیبانی از سخت‌افزار مخصوص و معماری آن اشاره کرد همچنین سخت‌افزارهای جانبی نیاز به درایور دارند که باعث مشکلاتی در سیستم‌های Embedded می‌شوند از این رو باید به مدیر بسته‌های هر توزیع برای نصب و حذف بسته‌های مختلف مراجعه کرد. با وجود آنکه این ابزارها به‌طور خودکار دغدغه مدیریت وابستگی‌های نرم‌افزاری را از روی دوش سازنده بر می‌دارند، پروسه تولید یک ایمپج نهایی که قابل نصب بر روی سخت‌افزار سفارشی باشد، بسیار طول می‌کشد و تا مرحله تولید نهایی، ددرس‌های زیادی به‌همراه خواهد داشت.

معماری پایین به بالا

تولید توزیع سفارشی از کد صفر بیشترین کنترل را در مدیریت سیستم‌عامل به کاربر می‌دهد، این کنترل می‌تواند یک مرحله به جلوتر رفته و مدیریت بسته لینوکس برای پشتیبانی از چند معماری، درایورهای سخت‌افزاری و... را هم در بر داشته باشد. هر چند از آنجا که تولید سیستم‌عامل امر روزمره‌ای نیست، ابزارهایی که برای آن تولید شده‌اند سنتی بوده و محدودیت‌های زیادی دارند.

ورود پروژه یاکتو

پروژه یاکتو از هر دوی این معماری‌ها استفاده کرده



عکس: رودلف استرایف در نشست سالانه Collaboration

این صفحه مال شماست

در دنیای فناوری‌های نوین، بزرگ‌ترین ثروت ایده‌ها هستند؛ ایده‌هایی به ظاهر ساده و شاید کمی خنده‌دار که به ثروتی بزرگ برای صاحبانشان و ملتها تبدیل می‌شوند، ایده‌هایی که شاید قبلا به فکر من و شما هم رسیده باشد. اما پادمان نرود بدترین کاری که با یک ایده کردیم، فراموش کردنشان است. چون ایده‌ها از فراموش شدن نفرت دارند و آن وقت است که یک روز بی آنکه شما بفهمید، قهر می‌کنند، با اولین قاصدک می‌روند روی شانه یک آدم دیگر. آنها آن قدر به این سفر خود ادامه می‌دهند تا یک روز یک آدم جدی و مصمم که از شکست و مسخره شدن هراسی به دل راه نمی‌دهد آنها را از روی قاصدک قاپ می‌زنند و برای خودشان ثروت و برای دوستانشان افتخار به دست می‌آورند. می‌دانیم شما هم یکی از آن ایده‌پردازان بزرگ هستید. پس با ما حرف بزنید. این صفحه مال شماست. بگذارید به دنیا نشان دهیم که ایده‌های ایرانی چقدر می‌تواند مسیر زندگی بشر را عوض کند. ایده‌هایتان می‌تواند یک داستان علمی تخیلی باشد یا یک طرح فنی ساده. هر چه هست آنها را برای ما بفرستید.

ما همه خوشفکری‌های شما را با نام خودتان چاپ می‌کنیم. خدا را چه دیدید، شاید یکی از خوانندگان روزنامه پولدار بود و خواست ایده شما را بخرد یا با شما در عملی شدن نقشه‌تان شریک شود. خوبی انتشار ایده‌های شما در این صفحه این است که از مشاوره رایگان همه نویسندگان کلیک و صدها هزار خواننده متخصص این زمینه نیز برخوردار خواهید شد. این مشورت‌ها می‌تواند ایده شما را حسابی چکش کاری و صیقل دهد تا آماده عرضه به صنعت بزرگ آئی. تی شود. پس درنگ نکنید و همین حالا ایده‌تان را برای ما ایمیل کنید (click@jamejamonline.ir)، پیامک بزنید (۳۰۰۱۱۲۱۹) یا تلفن را بردارید و مستقیم با ما صحبت کنید. (۰۲۱-۲۳۰۰۴۳۲۰)

ما در کلیک مشتاقانه آماده دریافت ایده‌ها، پرسش‌ها یا پیشنهادات شما هستیم. اگر فکر می‌کنید کلیک باید تغییر کند، اگر از یک مطلبی خوششان

کلیک می‌پرسد

این روزها دوربین عکاسی و فیلمبرداری را می‌توان در همه وسایل ارتباطی همراه مثل تلفن‌های هوشمند مشاهده کرد.

این موضوع آن قدر عادی شده که گویا صد سال از اختراع نخستین موبایل مجهز به دوربین گذشته است. کار از عکسبرداری و انتقال آن به رایانه‌ها هم



گذاشته شده توسط یک تلفن همراه چه بوده است؟ چه کسی و در چه سالی نخستین بار این شعبده بازی را راه انداخت؟

پاسخ را که شامل سه بخش نام فرد مورد نظر، سال انجام به تقویم شمسی و سوژه عکس است، برای ما ارسال کنید. نام خودتان را فراموش نکنید!

گذشته و الان صحبت از به اشتراک گذاری بلادرنگ است. حالا دیگر حتما اگر از لحظه به لحظه سفر ماجراجویانه دوست صمیمی خود به جنگل‌های حرا در جزیره قشم تصویربرداری نکنید، ناراحت خواهید شد. اما برآستی داستان نخستین تصویر به اشتراک

clickhelp@jamejamonline.ir

پرسش و پاسخ

لطفا نام خود را در ایمیل ذکر کنید. به سوالات بی‌نام پاسخ داده نمی‌شود

بهمن کلی پور - تهران



موقع استفاده از گوگل کروم در قسمت هیستوری تمامی سایت‌های مرور شده ثبت می‌شود. چگونه می‌توانم بدون ثبت نام این سایت‌ها در این قسمت، از این مرورگر استفاده کنم؟

در بیشتر مرورگرهای جدید ویژگی با نام Private Browsing وجود دارد که به شما این امکان را می‌دهد بدون این که هیچ ردی از خود به جا بگذارید، از مرورگر خود استفاده کنید. برای مرورگر گوگل کروم این ویژگی با نام Incognito معروف است و شما برای دسترسی به آن می‌توانید Ctrl + Shift + N را بزنید، سپس به بخش Incognito بروید.

مجید آقایی - شهرستان قرچک

چرا استفاده از آنتی ویروس‌های ایرانی مثل شید را به کاربران توصیه نمی‌کنید؟ با توجه به این که انجین این آنتی ویروس‌ها از آنتی ویروس‌های ساخته شده موجود است، به این دلیل توصیه نمی‌شود. به این نکته نیز باید اشاره

کنیم که شرکت‌های سازنده سیستم عامل، خودشان تامین کننده امنیت سیستم عامل هستند.

امیر - تهران

من لپ‌تاپ توشیبا مدل Satellite L20-110 دارم و همان طور که می‌دانید خیلی هم جدید نیست. می‌خواستم بدانم آیا امکان ارتقای سخت‌افزاری آن وجود دارد؟ در این صورت چه قطعاتی قابل تعویض است؟

در لپ‌تاپ‌ها نمی‌توان مانند رایانه‌های رومیزی هر قطعه‌ای را ارتقا داد. تنها کاری که می‌توانید بکنید این است که RAM دستگاه یا هارد آن را ارتقا دهید. برای این منظور هم باید ببینید رمی که الان از آن استفاده می‌کنید چقدر و با چه مشخصاتی است.

هادی سلیمانی

می‌خواستم بپرسم آیا این امکان وجود دارد که من از لپ‌تاپ دوستم که ویندوز ۷ اورجینال روی آن نصب است بک آپ گرفته و آن را روی لپ‌تاپ خودم نصب کنم، سپس با استفاده از پروداکت آیدی آن ویندوز ۷ ویندوزی را که روی لپ‌تاپ خودم نصب کردم، اورجینال کنم؟



استفاده می‌کنند.

زمانی که ویندوز نمی‌تواند به پراکسی شما متصل شود، می‌تواند چند دلیل داشته باشد. برای برگرداندن پراکسی مورد استفاده می‌توانید این کار را از مسیر زیر انجام دهید.

ابتدا Internet Explorer را باز کرده سپس از بخش تنظیمات گزینه Internet Option را انتخاب کنید. در صفحه‌ای که باز شده به دنبال Connection بگردید سپس در این بخش تنظیمات مربوط به پروکسی را غیرفعال یا تغییراتی را که می‌خواهید اعمال کنید.

پارسا آریامهر - پرند

برای اجرای بسیاری از برنامه‌ها با پیام UAC ویندوز مواجه می‌شوم. آیا راهی وجود دارد که بدون خاموش کردن UAC این برنامه‌ها بدون اخطار باز شوند به گونه‌ای که برای برنامه‌هایی که مشخص می‌کنیم، استثنا قائل شود؟

خیر نمی‌توانید این کار را انجام دهید. به کنترل پنل بروید و در قسمت User Account روی گزینه Change User Account Control settings کلیک کنید، سپس تنظیمات را به پایین‌ترین سطح تغییر دهید تا مساله حل شود.



سینا

چندی پیش زمانی که از طریق پروکسی به اینترنت وصل شدم، متوجه شدم بعد از آن دیگر نمی‌توانم از طریق برخی مرورگرها (اینترنت اکسپلورر و گوگل کروم) و بدون استفاده از پروکسی به اینترنت وصل شوم. یعنی زمانی که وارد آنها می‌شوم و هرسایتی را جستجو کنم، اخطار وصل نبودن به اینترنت را می‌دهد؛ اما زمانی که از طریق پروکسی به اینترنت وصل می‌شوم و وارد مرورگر می‌شوم، براحتی هر سایتی را باز می‌کند. البته این مشکل در مرورگر فایرفاکس وجود ندارد. به احتمال زیاد مشکل از پروکسی مرورگرهاست. چطور باید این مشکل را رفع کنم؟

برای تنظیم پروکسی در ویندوز به بخش Internet Option بروید. مرورگر اینترنت اکسپلورر، گوگل کروم و بقیه مرورگرها برای پراکسی از همین تنظیمات موجود در Internet Option

خودتان تبلت پروجکت شیلد انویديا بسازيد

جواد ودودزاده

کنسول پروجکت شیلد (Nvidia Project Shield) کنسول بازی دستی شرکت انویدياست که با ساخته شدن آن سرانجام بازی‌های نصب شده روی رایانه‌ای شخصی برای خود یک کنسول بازی دستی اختصاصی پیدا کردند. طراحی این سیستم بازی بر اساس دسته‌های کنترلی صورت گرفته که دکمه‌های کنترل را روی بدنه خود دارند و صفحه‌نمایش تاخوی آن به شما امکان انجام دادن بازی در شرایط خاص را نیز اعطا می‌کند. کنسول بازی دستی شیلد توانایی استریم کردن (stream) اجرای بازی روی کامپیوتر شخصی و به اشتراک گذاری خروجی‌های تصویری و کنترلی با دسته بازی را دارد. امروزه بیشتر کنسول‌های بازی از قابلیت استریم بازی‌ها و فایل‌های چندرسانه‌ای چه از روی وب و چه از روی گجت‌های دیگر برخوردارند. ما در اینجا می‌خواهیم توسط یک رایانه لوحه‌ای (تبلت) معمولی به صورت کنترل از راه دور و تحت شبکه به رایانه دسکتاپ خانه شما متصل شده و بازی‌های مخصوص کامپیوترهای شخصی را از روی رایانه به روی تبلت استریم کرده و بازی کنیم.



شما با استفاده از ابزار نرم‌افزاری Windows Remote Desktop (ویندوز RDP) می‌توانید تقریباً توسط هر گجتی از راه دور به همه سیستم‌های رایانه‌ای ویندوزی متصل شوید.

گرچه ویندوز آر.دی.پی در زمینه اتصال، ریموت کردن و تازه سازی ویندوز بسیار سریع است اما در اصل برای اجرا و استریم بازی‌های رایانه‌ای و فایل‌های ویدئویی ساخته نشده است. هنگام پخش ویدئوها به صورت تمام صفحه در بهترین حالت می‌توان انتظار یک یا دو قاب تصویر (frame) از فیلم را در هر ثانیه داشت. این نرخ قاب تصویر (frame rate) با ۳۰ فریم بر ثانیه (fps) که لازمه تماشای با کیفیت ویدئوهاست، خیلی فاصله دارد. در این حالت گویا این فکر اجرای بازی با این روش را از ذهن بیرون کرد. اما درست همین جاست که فناوری به کمک شما آمده و جایگزینی حرفه‌ای برای RDP به میدان می‌آید. یک برنامه کاربردی (App) به نام اسپلش تاپ (Splashtop) که برای سیستم‌عامل‌های اندروید، iOS شرکت اپل و WebOS نوشته شده است، اشتراک گذاری فایل‌ها از راه دور با سرعت بالا و کمترین تاخیر را در رایانه‌های شخصی و روی هر سه سیستم عامل ویندوز، مک و لینوکس فراهم می‌کند. این برنامه کاربردی به واسطه کار زیاد کشیدن از پردازنده اصلی و سیستم بهینه شده رمزنگاری ویدئوها به این هدف دست می‌یابد.

اما با این حساب فشار بار کاری روی پردازنده در این حالت چندان هم زیاد نیست و برای نسل دوم پردازنده‌های سری core اینتل Core i5 در حدود ۹ تا ۱۵ درصد است. اما اگر سیستم شما از پردازنده تنبل تری همچون AMD Athlon II با سرعت سیکل ۱/۵ گیگاهرتز نیرو می‌گیرد، این مقدار برای آن به بالاتر از ۳۰ درصد می‌رسد. حال می‌خواهیم به شما بگوییم چگونه اسپلش تاپ را نصب کرده و از تلفیق کامپیوتر شخصی خود و یک تبلت، یک کنسول بازی عالی بسازید.

روش قدم به قدم

برای این کار به یک رایانه لوحه‌ای (تبلت)، یک شبکه وای فای و رایانه PC نیاز دارید که آنها را به هم متصل کنید.

۱- یک، دو اسپلش

می‌گذارد. کد امنیتی هنگامی به کار می‌آید که با نگارش‌های قدیمی‌تر به صورت محلی یا از راه دور به اینترنت متصل شوید. البته شما در نگارش‌های جدید نیز می‌توانید از این گزینه استفاده کرده یا برای حساب کاربری ویندوز تقاضای گذرواژه کنید. گزینه Lock and Blank برای برقراری امنیت رایانه در کنترل شدن از راه دور مفید است.

۴- تفکیک پذیری دسکتاپ

اگر برنامه اسپلش تاپ روی رایانه دسکتاپ شما در حال اجرا شدن باشد، این App آمادگی سیستم برای اتصال را نمایش می‌دهد. حالا باید نگاهی به لیست تفکیک‌پذیری‌های روی تبلت خودتان بیندازید و بهترین را انتخاب کنید. ما برای تبلتی مانند نگسوس ۷ تفکیک پذیری محلی ۱۲۸۰ در ۸۰۰ پیکسل را توصیه می‌کنیم.

۵- کنترل‌ها و بازی



عکس‌ها: phobos.apple

در حالت مستقیم جهت کلیک (click-to-direct) یک ضربه تکی معرف دکمه کلیک چپ ماوس و اگر یک ضربه بزنیید و مدتی نگه‌دارید، معرف کلیک راست ماوس است. یک ضربه با دو انگشت بین حالت مستقیم برای کلیک و صفحه رهگیری (trackpad) کلید می‌زند. با این عمل جایی روی صفحه درگ کرده و ماوس را حرکت می‌دهید تا یک وضع مستقل را تثبیت کنید. اسپلش تاپ ۲ برای کنترل‌های بازی نیاز به ایجاد یک اشتراک دارد.

۶- THD بازیخوری

برای گجت‌های مجهز به سخت‌افزار تگرا، اسپلش تاپ THD کنترل‌های از پیش تعیین شده‌ای برای برخی بازی دارد. شما می‌توانید از این تنظیمات برای بازی‌های دیگر نیز استفاده کنید. محدودیت اصلی این است که بازی‌ها روی کامپیوتر شخصی شما باید در حالت پنجره (window mod) اجرا شود. پس بهتر این است که نوار وظیفه (taskbar) را روی حالت پنهان شدن خودکار (outohide) قرار داده و سپس وضع پنجره بازی را مشخص کنید.

۷- اجرای بهتر بازی‌ها



یک ضربه با سه انگشت روی صفحه تبلت کنترل‌های بازی را به نمایش درمی‌آورد. شما همچنین می‌توانید روی دکمه «+» بزنیید تا کنترل‌های قراردادی روی صفحه را جابه‌جا کرده و جایشان را تنظیم کنید. دسته‌های کنترلی باسیم و بلوتوث نیز از طریق قابلیت (gamepad support) سیستم‌عامل اندروید بستنی حصیری (Android ICS) با چند کلید اجباری تنظیم شرایط روی رایانه دسکتاپ مورد پشتیبانی قرار می‌گیرند.



همچنان نیاز دارید تا آن را روی هر سیستمی که می‌خواهید از راه دور به آن دسترسی داشته باشید، نصب کنید. این برنامه از سایت splashtop.com قابل دانلود و نصب است و همه نگارش‌های برنامه‌های کاربردی موبایل را پشتیبانی می‌کند. کاربران اسپلش تاپ ۲ باید یک حساب کاربری جهت مصارف روزمره برای خود ایجاد کنند. این حساب کاربری برای محاسبه هزینه بازی و دسترسی ورود نیز استفاده می‌شود.

۳- امنیت داشته باشید



با زدن روی گزینه Desktop Security tap اسپلش تاپ یک‌سری ابزارهای مفید را در اختیار شما

هر دو برنامه‌های رایگان اسپلش تاپ ۲ و اسپلش تاپ THD را می‌توانید از فروشگاه‌های اینترنتی برنامه‌های اندرویدی مثل گوگل پلی خریداری کنید. نگارش ۲ اسپلش تاپ جدیدترین و سریع‌ترین نگارش این برنامه است. اما کاربران باید مبلغی را برای آن بپردازند. اسپلش تاپ تی اچ دی نگارش بازیخوری شرکت انویديا از این برنامه طراحی شده برای گجت‌های دارای سخت‌افزار تگراست که کنترل‌های بازی از پیش روی آن پیکربندی شده و به رایگان از طریق اینترنت در دسترس شماست.

۲- اسپلش دسکتاپ



شما برنامه splash desktop streamer

سطح: مبتدی

نمایش به تناسب مرورگر



باز کند، با مشکلاتی همچون دسترسی سخت به محتوا یا بزرگتر بودن صفحه وبسایت از نمایشگر تلفن همراه روبه‌رو خواهد شد. برای جلوگیری از بروز این مشکل در دستگاه‌های مجهز به سیستم‌عامل اندروید می‌توانید از روش قابلیت تغییر سایز خودکار کمک بگیرید:

- ۱- به فهرست نرم‌افزارها بروید و نرم‌افزار مرورگر وب را اجرا کنید.
- ۲- وقتی مرورگر اجرا شد، دکمه منو را از روی تلفن همراه یا تبلت خود فشار داده و از فهرست به‌نمایش درآمده گزینه Settings را انتخاب کنید.
- ۳- در منوی جدید روی گزینه Advanced فشار داده و وارد تنظیمات حرفه‌ای شوید.
- ۴- در بخش تنظیمات حرفه‌ای، گزینه Auto-fit pages را پیدا کرده و علامت چک‌مارک مقابل آن را به حالت فعال درآورید.

۵- به صفحه اصلی مرورگر بازگردید و سایت دلخواه خود را در حالت نسخه اصلی آن فراخوانی کنید. مشاهده می‌کنید که متون و دیگر محتوای موجود در سایت به‌طور خودکار باتوجه به اندازه مرورگر تغییر مکان داده و بدون نیاز به حرکت به سمت چپ یا راست می‌توانید به مرور صفحات موردنظرتان بپردازید.

شده است، معمولاً برخی امکانات و قابلیت‌های گرافیکی نسبت به نسخه اصلی حذف شده و این امر موجب می‌شود کاربران با سرعتی بیشتر و بدون دردسر به مرور محتوای سایت بپردازند. گرچه این قابلیت برای بسیاری از کاربران مفید است، اما هستند کسانی که نسخه اصلی سایت را به نسخه موبایلی آن ترجیح می‌دهند. در چنین شرایطی اگر کاربر نسخه اصلی سایت را در تلفن همراهش

امیر عساری
این روزها طراحان وبسایت نباید طراحی نسخه مناسب تلفن‌های همراه و تبلت‌ها را از برنامه کاری خود حذف کنند؛ چرا که بسیاری از کاربران با استفاده از تجهیزات همراه، به بازدید سایت‌ها می‌پردازند. به همین دلیل نمایش صحیح و بی‌دردسر محتوای یک وبسایت در این تجهیزات، نقطه قوت سایت به‌شمار می‌رود. در نسخه‌هایی از یک وبسایت که مناسب تلفن‌های همراه طراحی

سطح: حرفه‌ای

ساختن درایو مجازی با نرم‌افزار



با نرم‌افزارهای سی‌دی‌رام مجازی آشنایی دارید؟
نرم‌افزارهایی که برای رایت و تکثیر سی‌دی و دی‌وی‌دی به‌کار می‌رود قابلیت‌های بسیار زیادی را در بر دارد که در اصطلاح به این نسخه‌های کپی شده از دیسک‌ها، ایمیج (Image) گفته می‌شود. این ایمیج‌ها را می‌توانید هر زمانی که تمایل داشتید روی دیسک‌های جدید رایت کنید و یک یا چند نسخه کپی برابر اصل از دیسک موردنظر خود تهیه کنید. چنانچه دیسک نوری یک بازی را در اختیار دارید که برای اجرای بازی همیشه آن دیسک موردنیاز است، می‌توانید با تهیه یک ایمیج از روی آن سپس رایت آن روی دیسک خام، یک کپی برابر اصل از دیسک مورد نظر بگیرید و از آن استفاده کنید. همچنین شما می‌توانید بدون نیاز به دیسک خام با استفاده از نرم‌افزارهای سی‌دی‌رام مجازی یک درایو مجازی در سیستم‌عامل ویندوز ایجاد کنید و فایل‌های ایمیج را به‌طور مجازی در این درایوها قرار دهید. در چنین شرایطی سیستم‌عامل و بازی شما وجود یا نبود دیسک در درایو فیزیکی را تشخیص نمی‌دهد و فکر می‌کند دیسک اصلی در درایو دستگاه شما قرار گرفته است.

۳- فایل VCdControlTool.exe را اجرا کرده و روی Driver control کلیک کنید.

۴- اگر کلید Install Driver فعال است، روی آن کلیک کرده و پس از مراجعه به مسیر زیر، فایل VCdRom.sys را در آن فراخوانی کنید. (همان فایل کپی شده در مرحله ۲)

۵- روی Start کلیک کنید.
۶- گزینه Ok را انتخاب کنید.

۷- روی Add Drive کلیک کنید تا درایو مورد نظر به فهرست درایوهای شما اضافه شود. (توجه داشته باشید که درایو اضافه شده در این مرحله، همان درایوهای قبلی شما نباشد. چنانچه این شرایط پیش آمد، آنقدر مرحله افزودن درایو را ادامه دهید تا درایو جدیدی برای شما ایجاد شود)

۸- یک نام درایو را که آزاد است از فهرست درایوها انتخاب و روی گزینه Mount کلیک کنید

۹- به محل ذخیره‌سازی فایل ایمیج روی هارد دیسک بروید و آن را فراخوانی کنید. با کلیک روی OK، فایل ایمیج در درایو مجازی شما فراخوانی شده و می‌توانید همچون دیسک واقعی آن را مورد استفاده قرار دهید.

نرم‌افزارهای مختلفی نیز برای ایجاد درایو مجازی در ویندوز طراحی شده است که یکی از آنها از سوی مایکروسافت منتشر شده است. این نرم‌افزار برخلاف نرم‌افزارهای ارائه شده از سوی دیگر شرکت‌ها کاملاً رایگان است و می‌توانید بدون محدودیت به استفاده از آن بپردازید. چنانچه دوست دارید محتوای ایمیج‌های دیسک‌های موردنظرتان را که در فرمت ISO ذخیره شده است بدون نیاز به رایت کردن روی دیسک‌های خام مشاهده کنید و آنها را مورد استفاده قرار دهید می‌توانید به این روش عمل کنید:

۱- ابتدا نسخه‌ای از این نرم‌افزار کاملاً رایگان را با حجمی معادل ۶۰ کیلوبایت از لینک زیر دانلود کنید:

<http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=38780>

این نرم‌افزار در ویندوزهای اکس‌پی، ویستا، ۷ و سرور ۲۰۰۸ قابل استفاده است و ویندوز ۸ نیز بدون نیاز به این ابزار از این قابلیت پشتیبانی می‌کند.

۲- فایل‌های موجود در فایل فشرده دانلود شده در مرحله یک را استخراج و فایل VCdRom.sys را در مسیر زیر کپی کنید:

سطح: متوسط

بزرگنمایی پیکسلی‌ها بدون افت کیفیت



آیکون‌ها نمونه‌ای از تصاویر پیکسلی است که در بیشتر موارد در اندازه‌های کوچک همچون 32x32, 64x64 و در نهایت در مواردی 512x512 طراحی می‌شود. چنانچه کاربری بخواهد آنها را در اندازه بزرگ‌تر مورد استفاده قرار دهد باید از قابلیت تغییر اندازه در نرم‌افزارهایی مانند فتوشاپ کمک بگیرد. تا این مرحله از کار به‌ظاهر مشکلی وجود ندارد؛ اما وقتی تصویر پیکسلی موردنظر را بزرگ می‌کنید متوجه می‌شوید کیفیت آن بشدت کاهش یافته و رنگ‌ها و لبه‌ها محو و غیرقابل تشخیص می‌شوند. اگر با این تصاویر سر و کار دارید و در بزرگنمایی آنها نیز با این مشکل مواجه می‌شوید، می‌توانید با استفاده از نرم‌افزار فتوشاپ و به‌کارگیری روشی که در ادامه می‌آید، بدون افت کیفیت نسبت به بزرگنمایی این تصاویر اقدام کنید:

۱- نرم‌افزار فتوشاپ را اجرا کرده و فایل موردنظرتان را در آن فراخوانی کنید.
۲- به منوی Image بروید و Image Size را انتخاب کنید. (از کلیدهای ترکیبی Alt + Ctrl + I نیز می‌توانید استفاده کنید)
۳- در پنجره تغییر اندازه تصویر می‌توانید هر اندازه‌ای را به طول و عرض تصویر موردنظرتان اختصاص دهید؛ اما پیش از آن دقت داشته باشید علامت چک‌مارک کنار گزینه Constrain Proportions فعال شده باشد. پس از اطمینان از فعال بودن این گزینه، در بخش With , Height از قسمت Pixel Dimensions، طول و عرض دلخواه خود را تایپ کنید.

۴- در نهایت با کلیک روی منوی کشویی به‌نمایش درآمده در بخش زیرین این پنجره، گزینه Nearest Neighbor (preserve hard edges) را انتخاب کنید.

۵- حالا با کلیک روی OK تغییرات را اعمال کرده و نتیجه کار را مشاهده کنید!





عکس: Materal

پرینتری سه بعدی برای فضا

وقتی به پرینترهای سه بعدی می‌اندیشیم، به احتمال زیاد دستگاه‌های عظیمی را تصور می‌کنیم که قادر به تولید اشیای سه بعدی کوچکی هستند. جدیدترین فناوری در این دنیا، Mataerial نام دارد که برخلاف پرینترهای سه بعدی معمولی که لایه‌های میلی‌متری را روی هم می‌گذارند، در فضا شروع به طراحی می‌کند و شباهت زیادی به ماشین‌های خط تولید دارد. هر چند از نظر کاربری، این بازوی هنرمند جهانشمول نیست و در بسیاری موارد روش قدیمی مفیدتر خواهد بود.



عکس: Sony

سونی، اشتیاق‌ها را برانگیخت

هنوز یک هفته از معرفی کنسول مایکروسافت، Xbox One نمی‌گذرد، اما سونی با نمایش ویدئویی بخش‌هایی از این کنسول را به نمایش گذاشته است و اشتیاق علاقه‌مندان کنسول را آنقدر بالا برده است که تا نمایشگاه E3 نتوانند صبر کنند.



عکس: cell.com

پیچیده‌ترین ماشین بیولوژیک خلق شد

محققان موسسه TIT موفق به تولید میدلی کاملاً بیولوژیک شده‌اند که می‌تواند به پردازش داده‌ها در کدهای ژنتیک خود بپردازد. این میدل در حالت فعلی با ماشین تورینگ سازگاری دارد و به بحث توان پردازشی در دنیای مولکولی صنعت رایانه نیرویی تازه داده است.



نظر و پیشنهاد خود را درباره همه مطالب کلیک به نشانی: تهران، بلوار میرداماد، جنب مسجد الغدیر، روزنامه جام جم یا پست الکترونیکی click@jamejonline.ir بفرستید یا به شماره ۰۱۱۲۱۹۳۰۰ پیامک بزنید

شارژ گوشی در چند ثانیه

دانش آموز هجده ساله‌ای موفق به طراحی ابرخازنی شده است که می‌تواند تلفن‌های همراه را در ۳۰ ثانیه شارژ کند. این ابرخازن به اندازه‌ای است که می‌تواند درون تلفن همراه جا بگیرد و طول عمری تا ده برابر باتری‌های امروزی داشته باشد. این دانش آموز هندی که ایشاکاره نام دارد، برنده جایزه ۵۰ هزار دلاری مسابقات بین‌المللی علوم و مهندسی اینتل شده است.



عکس: MSN

تشخیص چهره دسته جمعی

استفاده از آرایه‌ای از دوربین‌های مداربسته در شهرهایی مثل لندن، معمولاً باعث آزردگی خاطر شهروندان می‌شوند، چراکه بسیاری معتقدند هر حرکتی در این دوربین‌ها ثبت می‌شود. شرکتی به نام IMRSV که تولیدکننده نرم‌افزارهای تشخیص چهره است، موفق به تولید فناوری شده است که نه تنها می‌تواند چهره‌های مختلف را از میان جمعیت تشخیص دهد، بلکه می‌تواند میزان دقت افراد به اشیای اطرافشان را هم اندازه بگیرد. IMRSV معتقد است از این فناوری می‌توان برای تکنیک‌های تبلیغاتی استفاده کرد.



عکس: SingularityHub

شارژر وایرلس Tylt

سرانجام تیلت، شارژر وایرلس به بازار آمد. این پد شارژر گوشی که دو هفته‌ای از عرضه آن می‌گذرد، هر چند ظاهر عجیبی ندارد و مثلاً گوشی شما به دلیل وجود آهن‌رباها روی هوا شناور نخواهد بود، ولی کافی است گوشی روی آن قرار بگیرد تا عملیات شارژ آغاز شود. از همه مهم‌تر این که اگر گوشی خود را افقی، عمودی و حتی کج روی این پد بگذارید، باز هم عملیات شارژ ادامه خواهد یافت.



عکس: GadgetReview



عکس: TheVerge

تبدیل هر مکان به یک محل بازی

صرف‌نظر از اشتیاقی که بسیاری از علاقه‌مندان گجت‌های نوین به عینک گوگل دارند، حقیقت این است که این نوع فناوری از سوی بسیاری از شرکت‌ها بشدت در حال پیگیری است و یکی از مباحث این فناوری، واقعیت مجازی است. تیمی از کارمندان سابق Valve از این شرکت جدا شده و به دنبال تولید عینکی با قابلیت‌های واقعیت افزوده هستند که می‌تواند در هر جا و هر زمان، دنیای اطراف را به محیط بازی تبدیل کند.

چه خبر از کجا؟

مزیت رقابتی گوگل، در گرفتن داده‌های عظیم و پردازش آنها به شیوه‌ای است که بتواند برای همه قابل درک باشد. این غول موتور جستجو اکنون سرویس جدیدی را به بخش Trends خود اضافه کرده است که از طریق آن می‌توان به مرور مهم‌ترین اتفاقات، خبرسازترین افراد، محل‌های محبوب فعلی و... پرداخت.



عکس: Google