



## طریقه وارد کردن متون نستعلیق با بهترین کیفیت در فتوشاپ

درد مشترک خیلی ها وقتی با برنامه های نستعلیق مثل چلیپا کار می کنند این است که چگونه متن را با بهترین کیفیت ممکن و اندازه های خیلی بزرگ وارد برنامه فتوشاپ کنند که حالا یا از آن برای وب استفاده شود یا برای چاپ (که چاپ اندازه های بزرگ تری را می برد) . . . . بعد از اینکه متن را داخل چلیپا تایپ کردید ، با انتخاب کردن کل متن را با به کلیپ برد کامپیوتر انتقال دهید. . . . بعد او رو به برنامه کرل paste کنید(اگر مستقیم در فتوشاپ paste شود، لیه های متن رنجه رنجه می شود) object paste شده در کرل را انتخاب کنید و به اندازه دلخواه بزرگش کنید . (بزرگ کردن متن در کرل هیچ تاثیر منفی ای در کیفیت نداده و تا هر اندازه که خواستید می توانید بزرگش کنید- این قسمت برای چاپ خیلی مفید است چون نیاز به اندازه های بزرگتر داریم) حالا یک بار Ungroup کنید . (در این زمان حروف به هم ریخته است) حالا از قسمت toolbar گزینه left align را انتخاب کنید تا حروف مرتب چیده شود . . . حالا اگر خواستید مثلا نقطه های متن را جابجا کنید به صورت دلخواه و بعد با انتخاب کل آبجکت آن را export کنید به فایل PNG. بعد این فایل PNG را در فتوشاپ باز کنید (با بهترین کیفیت ممکن!) و بعد از تبدیل لایه background به لایه معمولی با ابزار magic wand و البته tolerance یک پیکسلی (در option bar) قسمت سفید تصویر رو delete کنید تا فقط خود متن را واضح داشته باشید. . . .

## رایت ۸۰۰ مگا بایت و بیشتر بر روی سی دی های معمولی!!

شاید برایتان پیش آمده باشد که مثلا برنامه ای دارید که حجمش از ۷۰۰ مگابایت بیشتر است و می خواهید آن را رایت کنید در این مواقع می بایست آن برنامه را فشرده کنید که البته شاید باز هم در یک CD جا نشود . با این ترغند می توانید بر روی سی دی های معمولی حتی تا ۱ گیگا بایت اطلاعات ذخیره کنید . ابتدا می بایست ببینید رایت شما Overburning ساپورت می کند یا نه . برای تست این کار مراحل زیر را دنبال کنید : ابتدا به برنامه Nero رفته و سپس کلید های ترکیبی Ctrl + R را فشار دهید . در این پنجره ببینید که در قسمت Recorder information ، راب به روی عبارت Over burn علامت Suported نوشته شده است یا نه . اگر عبارت ساپورت نوشته شده باشد شما می تونید از این ترغند استفاده کنید . حال به منوی File رفته و قسمت Preferences را انتخاب کنید سپس در قسمت Expert features دقت کنید که عبارت Enable Overburn فعال باشد .



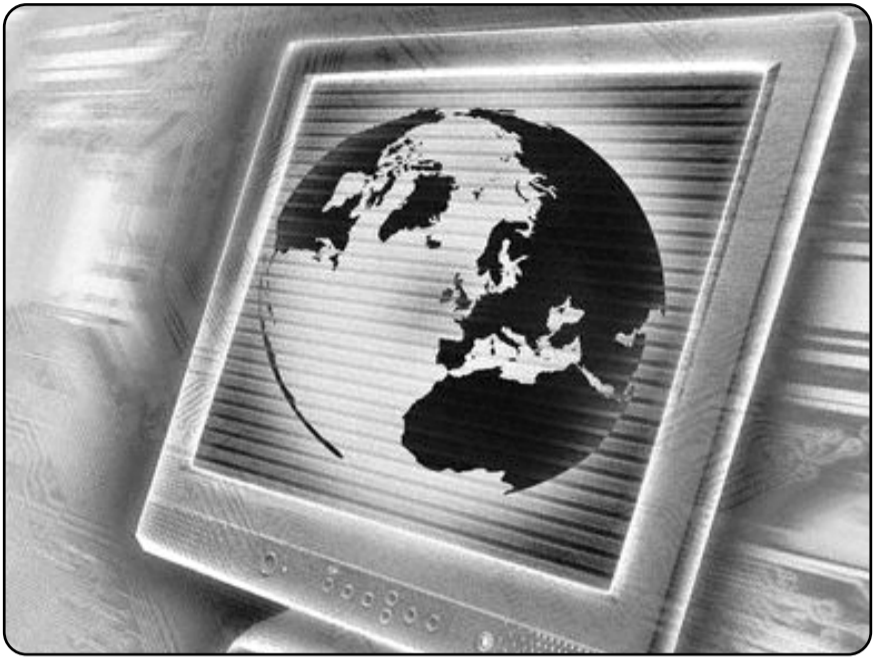
در زیر همین گزینه مقدار مجاز Overburn را به دقیقه مشخص کنید . حال به منوی File رفته و گزینه New را انتخاب کنید و در قسمت Multisession گزینه No Multisession را انتخاب نمایید . سپس در قسمت Burn عبارت Write Method را به OneC تبدیل کنید .

## همزمان با چند سیستم عامل کار کنید

سیستم عامل مورد نیاز برای استفاده از این برنامه ویندوز ۲۰۰۰ یا بالاتر است . . . . مزیت های برنامه : \* امکان نصب انواع سیستم عامل ها ( از جمله لینوکس - لیندوز او اس - داس - همه ویندوز ها ) \* امکان نصب انواع سیستم عامل ها ( از جمله لینوکس - لیندوز و دیگری های مجازی است . . . . \* در کل شما با دو فایل سر کار دارید: یکی فایل کامپیوتر مجازی و دیگری فایل مجازی است . . . . یکی از مزایای آن این است که برنامه هایی هستند که مثلا ففل فلاپی دارند و فقط یک بار بر روی سیستم نصب می شوند و شما می توانید آن بر نامه را روی این کامپیوتر مجازی نصب کنید هارد آن ( یک فایل است) را روی CD بریزید و هر جا خواستید بپزید و هر چند تا خواستید نصب کنید . . . . \* یکی دیگر از مزایای آن این است که کسانی که می خواهند (FDISK) پارتیشن بندی اولیه تحت داس را یاد بگیرند و می ترسند که اطلاعاتشان را پاک کنند خیلی خوب است . . . . \* به درد کسانی می خورد که می خواهند برنامه های آموزشی مالی مدیا درست کنند . . . . مثلا آموزش تنظیمات SetUp یا آموزش نصب ویندوز و یا هر آموزشی که بیرون از ویندوز است و نمی توانند با خود کامپیوتر از آن فیلم تهیه کرد . . . . \* یا این که شما یک برنامه دارید که بر روی ویندوز XP نصب و اجرا نمی شود مثلا تحت ۹۸ یا داس هست . . . . شما به راحتی می توانید با این برنامه مشکلاتان را حل کنید . . . . \* ضمناً این برنامه وقتی که یکی از سیستم عامل های مایکروسافت را نصب کنید یک برنامه روی آن سیستم عامل نصب می کند که یک سری امکانات جدید به آن می دهد. مثلا کامپیوتر مجازی را با کامپیوتر واقعی شما شبکه می کند و می تواند بین این دو فایل ها را انتقال دهد. . . .

این برنامه را می توانید از اینجا دانلود کنید: [http://rapidshare.de/files-en/608867/Microsoft\\_Virtual\\_PC\\_2004\\_v5\\_3\\_Build\\_582.rar](http://rapidshare.de/files-en/608867/Microsoft_Virtual_PC_2004_v5_3_Build_582.rar) <http://www.rightclick.com/> منبع : خدمات دانشجویی مخابرات

# شبکه های تلویزیون دیجیتال تعاملی TV INTRACTIVE



**شبکه های تلویزیونی تعاملی و شبکه اینترنت:** امروزه شبکه های بسیار کمی وجود دارند که ابتدا برای آن طراحی شده باشند که صدا و تصویر را بصورت بلادرنگ ارسال نمایند .

شبکه شهر داور از نظر تجاری یکی از بزرگترین شبکه های توسعه داده شده تلویزیونی تعاملی می باشد . همه کمپانیهای مهم مخابراتی آمریکا طرحهای خود را متوقف ساخته و آنها برای ایجاد چنین شبکه های تغییر داده اند .

ضمن آنکه شبکه اینترنت با سرعت اعجاب آوری در حال گسترش می باشد و سرویسهای همانند CHAT و Email و دیگر سرویسهای تعاملی را برای میلیونها انسان در سراسر دنیا فراهم کرده است .

اخیرا کوششهایی در مسیر ادغام سرویسهای شبکه تلویزیونی و اینترنت صورت گرفته است شبکه داور به برخی از قابلیت های پایه ای نیاز دارد که از برنامه های اینترنتی پشتیبانی کند عرض باند سین T E R M I N A L و سرورها در هر دو جهت ارسال و دریافت برای کاربر اینترنتی کافی می باشد .

اینترنت برای برقراری ارتباط بین ترمینالها و سرورها از پروتکل TCP/IP استفاده می کند از آنجاییکه شبکه شهر داور از تکنیک ATM برای برقراری ارتباط باند پهن استفاده

می کند و پروتکل اختصاصی آن X.۲۵ می باشد بنابراین پشتیبانی از اینترنت مستلزم برقراری پشته پروتکلی TCP/IP علاوه بر پشتیبانی از پروتکل X.۲۵ در این شبکه می باشد .

این سازمان چندین نوع شبکه فراخ باند تعیین کرده است از جمله شبکه فیبر نوری به کواکسیال شبکه های ماهواره ای و XDSL را می توان نام برد علاوه بر آن اینترنتیهای فیزیکی و فرمت اطلاعات چگونگی توزیع اطلاعات و پروتکل های بین سرورها مدیریت شبکه و

شبکه های باند: اینترنت برای اطلاعاتی که روی آن ارسال می شود امنیت اندکی را فراهم می کند . سیگنال تلویزیونی دیجیتال نیاز به رمز نگاری فرستنده و رمز گشایی در گیرنده دارد در سیستمهای ماهواره ای و MMDS مکانیزم اسکرمبلینگ این

همچون شماره کارت اعتباری را بدون رمزنگاری می پذیرند این مکانیزم دارای ریسک بالایی می باشد . با ظهور کدهای سیال جدید همچون جساو و LIMBO نوید می رود که اطلاعات روی اینترنت با حفاظت و امنیت بیشتری انتقال یابند . با استفاده از این مکانیزم تامین کننده سرویس می تواند یک قطعه از کد را روی ترمینال مشترک دانلود کند و سپس اطلاعات حساس روی ترمینال رمز شده واز طریق یک راه امن برای تامین کننده سرویس ارسال می کند انتظار آن است که با استفاده از این شیوه های رمز نگاری مشکل امنیت روی اینترنت بر طرف گردد .

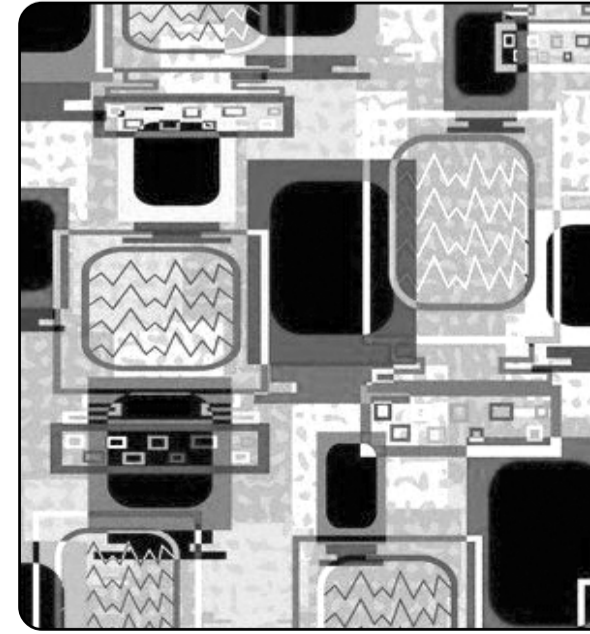
نتیجه گیری: با راه اندازی آزمایشی شبکه های باند پهن مشخص شد که کاربران خانگی مایل نیستند مبلغ اضافی پرداخت تلویزیونهای تعاملی پرداخت نمایند . در صورتیکه برای ایجاد چنین شبکه های نیاز به سرمایه گذاری کلان جهت زیرساخت این شبکه ها می باشد .

اما برنامه ها و سرویسهای ارزش افزوده شبکه های تلویزیونی تعاملی پتانسیل خوبی جهت رشد در آینده دارد این سرویسه شامل ویدیو کنفرانس خرید از منزل سفرهای مجازی تماسهای تلفنی ارزان قیمت وغیره می باشد . امروزه کاربران مایلند برای چنین سرویسهای روی

امنیت را فراهم می کنند همچنین مکانیزم هویت سنجی کاربر و اطمینان از اینکه اطلاعات حساس کاربر بطور اشتباه برای کاربر دیگر ارسال نشود در اینجا وجود دارد . در کاربردهای همچون امکان خرید از منزل بانکدار الکترونیکی با استفاده از تلفن محلی و توسط اپراتور کابلی یک شبکه اختصاصی ایجاد می شود و یک کانال امن با تامین کننده سرویس از طریق این شبکه برای تضمین امنیت اطلاعات برقرار می شود . یک کلید رمز عمومی بنام RSA برای رمزنگاری و هویت سنجی استفاده می شود بشرط آنکه تامین کننده سرویس این کلید رمز را روی ترمینال خانگی ذخیره کرده باشد . بیشتر سرویسهای روی اینترنت امروزی اطلاعاتی

## سیستم پشتیبانی بهره برداری نسل از حمایت عملیات تا مدیریت کارایی حامل

بالا رپوشش می دهد، تأمین کنندگان سرویس نیاز به تغییر نشانگرها جهت محیطهای مختلف کاری دارند: ۷ مدیریت تولید بازاریابی، موفقیت محصولات، تحلیل و اندازه گیری تبلیغات را انجام می دهد. NGOSS اطلاعات زیر را استخراج می کند:



تصحیح در هر نقطه و زمانی، تجاری (BI) در OSS میسر است. این عنصر حلقه کنترل بین OSS و مدیریت کریر را کامل می کند و بنابراین ایجاد یک بهینه سازی قابل قبول در کارایی کریر را ممکن می سازد 11/26-2/

\* شناسایی موارد ممکن تقلب \* نظارت بر حسن اجرای SLA \* تجزیه و تحلیل مشکلات کیفیت و اعتراضات مشتریان OSS بطور دائم (در حالت ایده آل بطور همزمان) دنیای نمایشگر راتحلیل می کند و بنابراین باعث انجام یک بررسی قابل اطمینان کارایی و نیاز به تقسیم کردن مشترکین به گروهها \* تحلیل رفتار این گروهها (مثلاً خطر رفتن به سوی ارائه دهنده دیگر) \* اندازه گیری موردقبول بودن محصول \* ارایه پیش بینی براساس رفتار مشتریان و موفقیت محصولات جدید ۷ مدیران فروش از NGOSS جهت بهینه سازی کارایی و تأثیرگذاری فرآیندهای فروششان بهره می گیرند: \* نظارت بر نتایج فروش منطقه ای \* مقایسه کانالهای مختلف فروش \* مدیریت میدان کارزار فروش \* تجزیه و تحلیل رفتار مشتری در مورد خود سرویس دهی مشتری ۷ مدیران سرویس یا فرآیند دسترسی مستمری به اطلاعات NGOSS جهت قادر ساختن آنها به کنترل و بهینه سازی فرآیندهایشان دارند: \* اندازه گیری استفاده منابع و هزینه مراحل مستقل فرآیندها \* محک زدن و پیش بینی مورد استفاده منابع \* شناسایی گلوگاهها در فرآیندهای سرویس

## مرکز عملیات امنیت شبکه

**Verification** اصلی ترین و البته مشکل ترین قسمت در یک مرکز SOC، حصول اطمینان از امنیت قسمت هایی است که کنترل مستقیمی بر آن ها وجود ندارد. برای این منظور باید ابزاری به کار گرفته شود که از طریق آن بتوان به صورت غیرمستقیم تجهیزات مربوطه را کنترل نمود. در حقیقت باید راه نفوذ از طریق آن تجهیزات را مسدود ساخت.

سرویس های پیشرفته در مراکز SOC سرویس های پیشرفته ای که از طریق این مراکز قابل ارایه می باشد، در حقیقت سرویس هایی است که به واسطه آن می توان سیاست های امنیتی را مطابق با نیازها پیش بینی نمود. در مراکز SOC علاوه بر مدیریت امنیت تجهیزات شبکه، زیرساخت های اطلاعاتی نیز از لحاظ امنیتی پشتیبانی می شوند. این زیرساخت ها به طور کلی شامل پرسنل، فرآیندها و روال های کاری در شبکه می باشند. در استانداردهای تدوین شده برای امنیت نظیر استانداردهای BS۹۹۷۷ چگونگی پیاده سازی روال های مدیریت امنیت در شبکه ها مشخص شده است. در بخش مدیریت امنیت فرآیندها در مرکز SOC مراحل



مختلفی طی می شود تا به واسطه آن یک روال در شبکه از هر لحاظ امین گردد. مرحله اول مرحله سیاست گذاری است. پس از تدوین سیاست ها و تطبیق آن ها با استانداردهای موجود در زمینه امنیت شبکه، روال های استخراج شده جهت پیاده سازی به مسولان تحویل می شوند. نکته دیگری که در این زمینه قابل بررسی است، آگاهی پرسنل SOC از تهدیدات امنیتی است. با توجه به وجود طیف وسیعی از سخت افزارهای امنیت شبکه، که هر کدام متناسب با شرکت سازنده خود نیاز به مهارت های خاصی برای استفاده دارند و همچنین تغییرات سریع تکنولوژی و چگونگی حمله به تجهیزات شبکه، نیاز است پرسنل SOC از مهارت های خاصی برخوردار بوده و همواره به کسب اطلاعات جدید مشغول باشند. برای بروز نگه داشتن اطلاعات پرسنل از کلاس های آموزشی جهت تشخیص حملات جدید و چگونگی برخورد با آن ها استفاده می شود. با توجه به حساسیت وظایف در مراکز SOC، پرسنل این مراکز اهمیت بالای دارند. به این ترتیب حفظ منافع و رضایت خاطر پرسنل از مهم ترین مسولیت های صاحبان SOC می باشد.

Shabakeh-mag

## ای بی ام و ۱۲ جزیره مجازی

شرکت «آی بی ام» در دنیای مجازی بازی اینترنتی «حیات دوم» Second Life ۱۲ جزیره مجازی ایجاد کرده است که کاربران می توانند در این بازی مجازی از آنها بازدید کنند. به گزارش ایرنا «حیات دوم» یک بازی اینترنتی است که توسط شرکت آمریکایی «لیندن لیز» ایجاد شده و در یک محیط گرافیکی سه بعدی، دنیایی مجازی را برای کاربران ایجاد می کند به طوری که کاربران می توانند با حضور در این دنیای مجازی تقریباً همه اعمالی را که در زندگی روزمره و عادی خود انجام می دهند، انجام دهند و حتی به ساخت بناهای جدید، خریداری اموال مختلف آشنایی با افراد جدید و یا حضور در بازار بورس مجازی این بازی اقدام کنند. از زمان راه اندازی این بازی در سال ۲۰۰۳ نزدیک به دو میلیون نفر در آن عضو شده اند و اکنون نزدیک به ۴۰۰ هزار نفر از آنان در این بازی حضور فعال دارند. کاربران حاضر در این بازی که دارای نام آواتار Avatar هستند می توانند ظاهر مجازی خود را به شکل دلخواه خود انتخاب کنند. نکته جالب این است که همه شخصتهایی که کاربر در طول بازی با آنها مواجه می شود، در حقیقت شخصتهای مجازی هستند که توسط افراد واقعی خلق شده و کنترل می شوند. آمارهای موجود نشان می دهد هم اکنون در هر لحظه دست کم ۱۰ هزار نفر کاربر با به عبارتی «آواتار» در «حیات دوم» آنلاین هستند. واحد پول در بازی «حیات دوم»، «لیندن» نام دارد که با دلار واقعی قابل تعویض است و در حقیقت کاربران این بازی برای خرید در این بازی باید پول واقعی خرج کنند. برخی کاربران از طریق خرید و فروش اقلام مجازی در «حیات دوم» به درآمدی برای خود روی آورده اند و روزانه به طور متوسط حدود ۴۰۰ هزار دلار در این بازی بین کاربران مختلف رد و بدل می شود. عضویت در بازی «حیات دوم» در ابتدا رایگان است ولی کاربران برای استفاده از امکانات مجازی مختلف موجود در این بازی باید مبلغی بپردازند. بازی «حیات دوم» به تازگی مورد توجه بسیاری شرکتهای بزرگ قرار گرفته و این شرکت ها کالاهای و خدمات مجازی خود را در این دنیای مجازی تبلیغ می کنند. به طور مثال شرکت خودروسازی «تویوتا» از چندی پیش فروش برخی محصولات مجازی خود را در دنیای «حیات دوم» آغاز کرده و خبرگزاری «رویتز» نیز به راه اندازی یک آژانس خبری مجازی در این دنیا اقدام کرده است. هم اکنون شرکت «آی بی ام» به عنوان بزرگترین شرکت رایانه ای با بیش از ۳۳۰ هزار کارمند در سرتاسر جهان، اقدام به ایجاد ۱۲ جزیره مجازی در دنیای حیات دوم کرده است. «ایروینگ ولاداووسکی برگ» مدیر فناوری شرکت «آی بی ام» اعلام کرد این شرکت ممکن است حتی در آینده از دنیای مجازی «حیات دوم» برای برقراری جلسات مجازی میان کارمندان خود در نقاط مختلف جهان استفاده می کند. «متنو مک مهبان» سخنگوی شرکت «آی بی ام» اعلام کرد این شرکت ممکن است در آینده از بازی اینترنتی «حیات دوم» برای ارایه آموزشهای مجازی به کاربران و همچنین ارایه خدمات پس از فروش به مشتریان خود نیز استفاده کند.