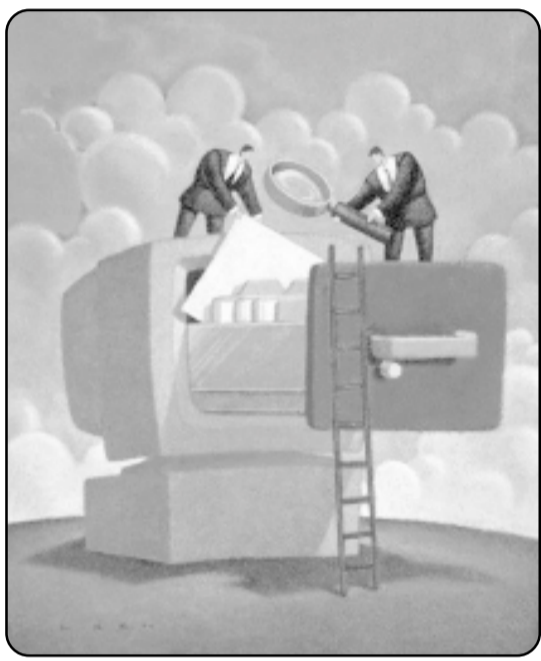


دانستنیها

جستجوی تمام فایل‌های موجود در هارد

ساختار Search موجود در ویندوزهای مایکروسافت بدین صورت بنا شده است که هنگامی که شما نام فایلی را جستجو می کنید، جستجوگر ویندوز تنها فایل‌هایی را برای شما به نمایش می گذارد که توسط ویندوز شناخته شده هستند.

در این ترفند قصد داریم روشی را از طریق رجیستری ویندوز به شما معرفی کنیم که با بهره گیری از آن می‌توانید بهترین نتیجه جستجو در هارد را داشته باشید چرا که تمامی فایلها از اعم از شناخته شده و ناشناخته توسط Serach ویندوز جستجو می شوند.



ابتدا از منوی Start وارد Run شوید و در آن عبارت regedit را وارد کرده و Enter بزنید تا ویرایشگر رجیستری باز شود. سپس به آدرس زیر بروید: HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\ContentIndex

اکنون از قسمت دیگر پنجره رجیستری به دنبال مقداری به نام FilterFilesWithUnknownExtensions بگردید، سپس روی آن دوبار کلیک کنید.

در پنجره کوچک باز شده در قسمت Value Data مقدار عددی را از ۰ به ۱ تغییر بدهید. حالا از رجیستری خارج شده و سیستم را مجدد راه اندازی کنید.

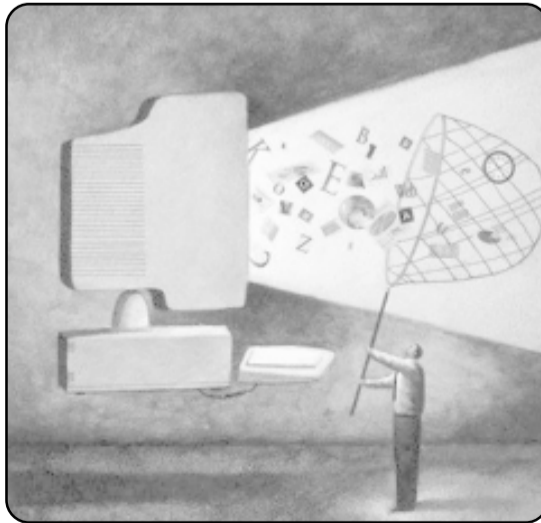


چگونه ایمیل‌هایی را مختلف به یک فلدر جداگانه منتقل کنیم؟

ممکن است شما نیز در گروه‌های مختلف وب سایت یا هو عضو شده باشید. این گروه‌ها روزانه ایمیل‌های بسیاری را از طرف اعضای خود برای شما می فرستند.

ممکن است از نامنظم بودن این ایمیل‌ها و پر کردن Inbox میل شما گله مند باشید.

قصد داریم ترفندی را به شما معرفی کنیم که با استفاده از آن می توانید ایمیل‌های ارسالی از طرف گروه‌ها را جوری



تنظیم کنید که همگی به یک بخش بروند. برای این کار: ابتدا وارد صفحه ایمیل خود شوید. سپس وارد Option شده و گزینه Filters را برگزینید. سپس در قسمت Mobile Device User نام گروه مورد نظر را به طور کامل تایپ کرده و روی Add کلیک کنید.

از این پس همه نامه‌های آن گروه به لینکی به همین نام در کنار inbox به mail شما ارسال می شود.

منوها: در زمان انتخاب یک دوربین دیجیتال، لازم است به امکانات ارابه شده به منظور تنظیم دقت، حالت و سایر موارد دیگر نیز دقت گردد.

وجود امکانات مناسب در خصوص مشاهده سریع تصاویر گرفته شده نیز از مزایای یک دوربین دیجیتال محسوب می گردد. وجود دکمه‌های زیاد بر روی دوربین علاوه بر اتلاف زمان، تنظیم و دسترسی به تصاویر گرفته شده را مشکل می سازد.

هر اندازه تعداد دکمه‌های یک دوربین بیشتر باشد، منوهای مرتبط با آن نیز افزایش خواهد یافت.

تقریباً تمامی دوربین‌های دیجیتال، امکان انتخاب یک تنظیم White Balance از قبل تعیین شده را فراهم می نمایند.

ویژگی فوق، به دوربین دیجیتال اعلام خواهد کرد که کدام عنصر در تصویر می‌بایست سفید بوده و یا برداشتی معادل آن داشته باشد. (قابلیت تشخیص بخش‌هایی از یک عکس که می‌بایست سفید، سیاه و یا

بین این دو رنگ بنظر آیند). در صورتیکه کیفیت رنگ تصاویر، پارامتری مهم به منظور استفاده از دوربین دیجیتال می‌باشد، پیشنهاد می‌گردد، دوربینی با قابلیت فوق انتخاب گردد.

LCD: برخی از دوربین‌های دیجیتال دارای نمایشگر LCD می‌باشند. با استفاده از نمایشگرهای فوق، می‌توان تصاویر اخذ شده را بلافاصله مورد بازبینی مجدد قرار داد. کیفیت LCDهای موجود بسیار متنوع و متفاوت می‌باشد. تصویر نمایش داده شده توسط آنان در برخی مدل‌ها در مقابل نورخورشید از بین رفته و یا تصاویر بصورت نقطه به نقطه نمایش داده خواهند شد.

در برخی موارد ممکن است تصاویر نمایش داده شده با خم نمودن دوربین، تغییر نمایند.

دوربین‌ها که قصد تهیه یک دوربین با نمایشگر LCD می‌باشند، پیشنهاد می‌گردد قبل از خرید، کیفیت LCD آن در عمل امتحان گردد. تشریح مشخصات

در خرید یک دوربین خوب به چه نکاتی توجه کنیم

فصل هفتم

۲۰۰ عکس، پیشنهادی: بین ۲۰۰ تا ۴۰۰ عکس، حداکثر: بیش از ۴۰۰ عکس

باتری دوربین‌های دیجیتال به سرعت مصرف و استفاده می‌گردد. (خصوصاً باتری‌های قلیائی). طول عمر باتری دوربین‌های دیجیتال ارتباط مستقیمی با قیمت آنان ندارد.

مثلاً ممکن است دوربین‌هایی با قیمت ارزان، دارای باطرهايي با عمر مفید بمراتب بیشتری نسبت به دوربین‌های گرانتقیمت باشند.

مگا پیکسل (دقت): حداقل: ۲ مگا پیکسل یا کمتر، پیشنهادی: ۳ مگا پیکسل، حداکثر: ۴ مگا پیکسل یا بیشتر

هر اندازه تعداد مگا پیکسل یک دوربین بیشتر باشد، تصاویر ایجاد شده توسط آن را می‌توان در ابعاد و اندازه‌های بزرگتر و با کیفیت مطلوبتر، چاپ نمود.

مگا پیکسل، می‌تواند تصاویر گرفته شده توسط دوربین‌های دیجیتال در نامه‌های الکترونیکی و یا صفحات وب وجود داشته باشد، به دوربین‌های پیشرفته‌ای که دقت آنان بیش از دو مگا پیکسل است، نیاز نخواهد بود ولی در صورتیکه قصد تهیه تصاویر با اندازه‌های متفاوت وجود داشته باشد، پیشنهاد می‌گردد دوربین‌هایی با حداقل سه مگا پیکسل

انتخاب گردد. پارامترهای زیر را می‌توان در انتخاب یک دوربین دیجیتال در نظر گرفت: طول عمر باتری: حداقل: کمتر از

سه مگا پیکسل، می‌توان تصاویری با کیفیت ۲۰۴۸ در ۱۵۳۶ پیکسل را ایجاد نمود (تصاویر ۱۰×۸ با کیفیت مطلوب). هر اندازه تصاویر دارای کیفیت بهتری باشند، حافظه به مراتب بیشتری در دوربین اشغال شده و متناسب با آن تعداد عکس‌هایی که دوربین می‌تواند در حافظه خود نگهداری نماید، کاهش پیدا می‌نماید.

در این راستا، می‌توان از کارت‌های حافظه به منظور افزایش میزان حافظه دوربین، استفاده نمود. در صورتیکه قصد



یک دوربین دو مگا پیکسل، می‌تواند تصاویری با دقت ۱۶۰۰ در ۱۲۰۰ پیکسل را ایجاد نماید.

مکانهای رنگی و قابلیت آنها در فتوشاپ

همین تصویر آغاز کنید، می‌توانید تصویر روبه‌رو را از آدرس دانلود نمایید و آن را در فتوشاپ باز کنید. پالت Channels در فتوشاپ، به صورت پیش فرض باز است، اما اگر قبلاً آن را بسته‌اید، می‌توانید از منوی Windows < Channels آن را باز کنید.

خود این پالت کلید میان‌بر تعریف شده ندارد، اما انتخاب کانال‌های رنگی دارای میانبرهای بسیار خوش‌دستی است (Ctrl+۱، ۲، ۳) که با فشردن آن‌ها می‌توانید به سرعت کانال رنگی مورد نظر را انتخاب کنید.

کانال‌های رنگی می‌توانند به شما بگویند که چه مقدار از هر رنگ در یک تصویر وجود دارد. در صورتیکه عکسی که دانلود کرده‌اید، همان‌طور که از نام آن مشخص است، سه کانال رنگی جداگانه (R: قرمز، G: سبز و B: آبی) وجود دارد. رنگ سفید در یک کانال رنگی به این معنی است که مقدار اشباع رنگ مذکور در آن محل کامل است (۲۵۵)، و رنگ سیاه به معنی فقدان رنگ کامل (۰) در آن قسمت است. برای شروع کار باید کانالی را انتخاب کنید که در لبه شاخه‌های درخت بالاترین مقدار کنتراست را داشته باشد.

یعنی تصویر درخت باید پوشیده از رنگی تیره باشد که در لبه‌ها دارای کنتراست زیادی است.

زمینه پشت آن نیز به رنگ کاملاً سفید یا خاکستری بسیار روشن باشد. بدین ترتیب می‌توانید به خوبی سایه تیره‌ای از تصویر درخت را از زمینه روشن محیط اطراف آن تشخیص دهید.

از آنجا که آسمان پشت درخت به رنگ آبی است، کانال رنگی (Ctrl+3 Blue) نزدیک‌ترین مشخصات را نسبت به آنچه که برای ماسک کردن درخت نیاز داریم، دارد. می‌توانید دکمه‌های Ctrl+۳ را فشار دهید تا تمام کانال‌های دیگر، جز کانال سوم، یعنی آبی، خاموش شوند.

مناطق آبی درخت (همچون بدنه آن) که

روشن دیده می‌شوند، جدا کنیم. بنابراین از کانال رنگی قرمزی که به عنوان یک محدوده برای تیره‌تر کردن کانال آلفای آبی استفاده می‌کنیم. در همان حال که کانال رنگی قرمز فعال است، از منوی Image > ثلث سیاه رنگ زیر میله بار را به سمت راست و ثلث سفید رنگ را به سمت چپ بکشید (تقریباً در حدود ۶۳٪ Input Levels / ۱۵۳) این کار باعث بالا رفتن کنتراست کانال قرمز جدید می‌شود.

پس از اعمال تغییرات Level، کانال مذکور را بگیرید و روی آیکون Load channel as selection رها کنید.

متوجه می‌شوید که مناطق سفید رنگ این کانال، به حالت انتخاب در می‌آیند و مناطق سیاه‌رنگ از انتخاب بیرون قرار می‌گیرند.

با زدن دکمه‌های Ctrl+Shift+I از مسیر Select حال همانطور که محدوده انتخاب روی این کانال فعال است، با فشردن دکمه‌های Ctrl+L یا از مسیر Image > Adjustments > Levels پنجره تنظیمات Levels را باز کنید.

حالا می‌خواهیم بخش‌هایی از تنه درخت را که در کانال رنگی آبی به صورت

مختصر اول



شما می‌توانید به سرعت کانال رنگی مورد نظر را انتخاب کنید.

کانال‌های رنگی می‌توانند به شما بگویند که چه مقدار از هر رنگ در یک تصویر وجود دارد. در صورتیکه عکسی که دانلود کرده‌اید، همان‌طور که از نام آن مشخص است، سه کانال رنگی جداگانه (R: قرمز، G: سبز و B: آبی) وجود دارد. رنگ سفید در یک کانال رنگی به این معنی است که مقدار اشباع رنگ مذکور در آن محل کامل است (۲۵۵)، و رنگ سیاه به معنی فقدان رنگ کامل (۰) در آن قسمت است. برای شروع کار باید کانالی را انتخاب کنید که در لبه شاخه‌های درخت بالاترین مقدار کنتراست را داشته باشد.

یعنی تصویر درخت باید پوشیده از رنگی تیره باشد که در لبه‌ها دارای کنتراست زیادی است.

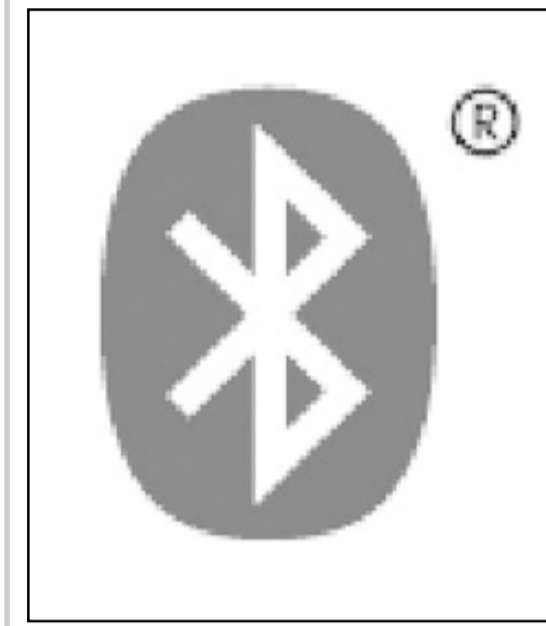
زمینه پشت آن نیز به رنگ کاملاً سفید یا خاکستری بسیار روشن باشد. بدین ترتیب می‌توانید به خوبی سایه تیره‌ای از تصویر درخت را از زمینه روشن محیط اطراف آن تشخیص دهید.

از آنجا که آسمان پشت درخت به رنگ آبی است، کانال رنگی (Ctrl+3 Blue) نزدیک‌ترین مشخصات را نسبت به آنچه که برای ماسک کردن درخت نیاز داریم، دارد. می‌توانید دکمه‌های Ctrl+۳ را فشار دهید تا تمام کانال‌های دیگر، جز کانال سوم، یعنی آبی، خاموش شوند.

مناطق آبی درخت (همچون بدنه آن) که

در اعماق بلوتوث فصل دوم

Protocol Stack در بلوتوث مجموعه پروتکل در بلوتوث، از نظر منطقی به سه گروه تقسیم می‌شود: گروه پروتکل Transport، گروه پروتکل Middleware و گروه Application



گروه پروتکل Transport به دستگاه‌های بلوتوث اجازه می‌دهد مکان یکدیگر را پیدا کنند و لینک‌های فیزیکی و منطقی (غیرفیزیکی) با پروتکل‌ها و Application‌های لایه‌های بالاتر را مدیریت کنند. توجه داشته باشید که کاربرد کلمه Transport در گروه پروتکل Transport به معنی همپوشانی آن با لایه Transport در مدل OSI (سرنام Open Systems Interconnection) نیست، بلکه این پروتکل با لایه فیزیکی و لایه Data-Link در مدل OSI تطابق دارند. لایه‌های Radio Baseband Link Control Host Controller و Manager (لایه‌های Host Controller و (Adaptation L2CAP) Interface HCI) در گروه پروتکل Transport جای دارند. این پروتکل‌ها از هر دو روش انتقال سنکرون و غیرسنکرون پشتیبانی می‌کنند. تمام پروتکل‌های این گروه باید از ارتباطات بین دستگاه‌های بلوتوث پشتیبانی نمایند. گروه پروتکل میان‌افزار هم شامل پروتکل‌های استاندارد صنعتی و Third-Party و هم پروتکل‌های تدوین شده SIG است.

این پروتکل‌ها به application‌های جدید و قدیمی اجازه می‌دهند روی لینک‌های بلوتوث عمل کنند. پروتکل‌های استاندارد صنعتی شامل پروتکل نقطه به نقطه (PPPIPTCPWAP) و پروتکل‌های (object exchange OBEX)، که از IrDA (رنام Infrared Data Association) اقتباس شده‌اند، می‌باشند. پروتکل‌های بلوتوث که توسط SIG توسعه داده شده‌اند، شامل موارد زیر است:

۱- یک شبیه‌ساز پورت سریال (RFCOMM ۲) که application‌های از قبل آماده شده شرکت‌ها را قادر می‌سازد به طور یکپارچه روی پروتکل‌های انتقال بلوتوث کار کنند.

۲- یک پروتکل سیگنالینگ کنترل تلفنی (TCS) به صورت Packet-Based، برای مدیریت عملیات تلفنی

۳- یک پروتکل یابنده سرویس (SDP) که به دستگاه‌ها اجازه می‌دهد درباره سرویس‌های در دسترس یکدیگر اطلاعاتی به دست آورند. همان‌طور که در شکل ۲ مشخص است، استفاده مجدد از پروتکل‌های موجود و اینترنتیس یکپارچه با Application‌های موجود، بالاترین اولویت در تهیه مجموعه قوانین بلوتوث بوده است.

گروه پروتکل‌های Application شامل Application‌های قدیمی است که از لینک‌های بلوتوث استفاده می‌کنند. این‌ها می‌توانند هم شامل اپلیکیشن تولید شده از قبل توسط شرکت‌ها و هم شامل آن‌هایی که قابلیت بلوتوث دارند، باشند. در ادامه، مختصراً درباره لایه‌های موجود در گروه Transport بحث می‌شود.

Radio Layer: مجموعه قوانین و ویژگی‌های این لایه در وهله اول مربوط به طراحی Bluetooth Transceiver (فرستنده-گیرنده) می‌باشد. Baseband layer: این لایه مشخص می‌کند که چطور دستگاه‌های بلوتوث سایر دستگاه‌ها را جست‌وجو می‌کنند و به آن‌ها وصل می‌شوند. حالت‌های Master و Slave که یک دستگاه ممکن است به خود بگیرد و همین‌طور ترتیب جهش‌های فرکانسی (-frequency hopping sequence) مورد استفاده توسط دستگاه‌ها در این لایه تعریف شده‌اند. دستگاه‌ها از روش Packet-Based Polling به صورت ۵TDD جهت در اختیار گرفتن اینترنتیس هوا استفاده می‌کنند.

منبع: IEEE Potentials