



مرکز تحقیقات اسلامی

اصفهان

گامی



الحق
علیه
السلام

www.

www.

www.

www.

Ghaemiyeh

.com

.org

.net

.ir

خدم افرادهای مبتدی
آشنایی با

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

آشنایی با نرم افزار های مفید

نویسنده:

جمعی از نویسندگان

ناشر چاپی:

مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان

ناشر دیجیتالی:

مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان

فهرست

۵	فهرست
۶	آشنایی با نرم افزار های مفید
۶	مشخصات کتاب
۶	Paint
۶	مهر زدن قطعه ای از عکس
۷	ساییدن قطعه ای از عکس
۷	کوچک و بزرگ کردن قطعه ای از عکس
۷	power point
۱۵	شروع کار برای رسم اشیا دوبعدی
۲۰	نسخه جدید برنامه پر طرفدار یاهو تونل (آنتی بوتر قوی)
۲۰	ده نکته مهم برای بالا بردن سرعت کامپیوتر شما
۲۰	آشنایی با برخی اصطلاحات
۲۸	نرم افزار برای موبایل
۲۹	درباره مرکز

سرشناسه: مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان، ۱۳۸۹ عنوان و نام پدید آور: آشنایی با نرم افزار های مفید/ واحد تحقیقات مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان

ناشر چاپی : مشخصات نشر دیجیتالی: اصفهان: مرکز تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان ۱۳۸۹. مشخصات ظاهری: نرم افزار تلفن همراه و رایانه

موضوع: آموزش

Paint

Paint ویندوز را دست کم نگیرید!

همگی کاربران چه مبتدی و چه پیشرفته ، مطمئناً نرم افزار Paint یا همان نقاشی ویندوز را میشناسند. همگی زمانی را به تفریح صرف این برنامه کوچک کرده ایم. اما با آمدن نرم افزارهای حرفه ای ویرایش عکس همچون Corel Photoshop و ... این برنامه دیگر کاملاً به یک نرم افزار ابتدایی تبدیل گشته است. اما پیشنهاد میکنیم این نرم افزار را اصلاً دست کم نگیرید! چرا که توانایی بسیار جالبی در این برنامه وجود دارد که تاکنون از دید شما پنهان مانده است. با استفاده از ترفندهای مخفی که اکنون به شما معرفی خواهیم کرد میتوانید اعمالی را با Paint انجام دهید که جزء ویژگیهای نرم افزارهای حرفه ای ویرایش تصویر است. این ترفند را اکیداً به شما پیشنهاد میکنیم.

ابتدا برای اجرا کردن برنامه Paint ، از منوی Start و سپس All Programs وارد Accessories شده و Paint را انتخاب کنید.

پس از باز شدن برنامه ، از منوی File ، گزینه Open را انتخاب کنید. سپس در پنجره جدید باز شده یک عکس را برای نمونه انتخاب کرده و روی دکمه Open کلیک نمایید.

حالا عکس مورد نظر شما در برنامه باز شده است.

مهر زدن قطعه ای از عکس

در Paint قابلیت مخفی وجود دارد که با استفاده از آن میتوانید قطعه ای از عکس را همانند مهر کردن تکرار کنید.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه ، ابزار Select را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه Ctrl

نگه دارید و مستطیلی را که ایجاد کردید جابجا کنید و رها کنید. همواره دستتان که روی دکمه Ctrl است این عمل را ادامه دهید تا قطعه عکس انتخاب شده همانند عمل مهر زدن تکرار گردد.

ساییدن قطعه ای از عکس

با استفاده از این قابلیت مخفی ، میتوانید قطعه ای از عکس را همانند عمل ساییدن روی کل عکس بکشانید.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه ، ابزار **Select** را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه **Shift** نگه دارید و مستطیلی را که ایجاد کردید جابجا کنید. (ترفندستان) تا زمانی که دستتان روی دکمه **Shift** باشد این عمل تکرار خواهد شد.

کوچک و بزرگ کردن قطعه ای از عکس

قابلیت مخفی دیگری که در **Paint** وجود دارد کوچک و بزرگ کردن قطعه ای از عکس به شکلی است که دیگر اجزای عکس تغییری نکند.

برای این کار در داخل نوار ابزار برنامه ، ابزار **Select** را انتخاب کنید (مستطیل نقطه چین). سپس بر روی قسمتی از عکس با استفاده از موس یک مستطیل ایجاد کنید. اکنون دست خود را روی دکمه **Ctrl** نگه دارید و یکی از دکمه های + و - را بزنید. دکمه های **Ctrl** و + عکس قطعه انتخابی را بزرگ و دکمه **Ctrl** و - قطعه انتخابی را کوچک میکند.

لازم به ذکر است که این ترفند را میتوانید روی تمامی ابزارهای ایجاد نقاشی نیز اجرا کنید. به فرض مثال در نوار ابزار ، ابزار **Brush** (قلم مو) را انتخاب نمایید. اکنون دست خود را روی دکمه های **Ctrl** و + نگاه دارید تا نقطه بزرگتر شود.

power point

مقدمه برنامه **Power Point** یکی از برنامه های بسته نرم افزاری **Office** به شمار میرود که با آن میتوانید مجموعه اسلایدهایی که متن را با متن های رسم شده **Clipart** ، عکس ، صدا ، تصویر ، و حتی جلوه های ویژه متحرک نمایش دهید. پس میتوانید کارتان را به اسلایدهای **۳۵mm** تبدیل کنید . علاوه بر اینها چون **Power Point** یک **Package** است میتوانید سند های **Word** ، کاربرگهای **Excel** را به صورت گرافیک و متن و به **Power Point** اضافه نمایید. در حقیقت **Power Point** قسمت سمعی - بصری برنامه **Office** است. برنامه **Power Point** با نصب برنامه **Office** در سیستم شما دیده میشود. برای مطالعه ی این دوره ی آموزشی نیاز است کاربران محترم آشنایی

مقدماتی با محیط Windows داشته باشند. جهت نصب و اجرای نرم افزارهای Office که Power - Point نیز شامل آن می شود، نیاز به سیستمی با مشخصات ذیل می باشد: - حداقل سیستم مورد نیاز پنتیوم ۲۳۳ - ۱۶ مگابایت Ram - حدود ۶۰۰ مگا بایت فضای آزاد Presentation - نمایش مجموعه ای از اسلایدها میباشد که برای گروهی از افراد نمایش میدهید. Power Point فایل های خود را با پسوند ppt ذخیره میکند که برای اجرای اینگونه فایلها حتماً باید نرم افزار Power Point را روی سیستم داشته باشیم. همچنین میتوان فایل های Power Point را با پسوند pps که حالت اجرایی (exe) دارد نیز ذخیره کرد که در این حالت برای اجرای این فایلها نیازی به خود برنامه وجود ندارد. پسوند pot مخصوص فایل هایی است که به عنوان الگو یا Template ذخیره میشوند. (که در ادامه بحث توضیح بیشتری به این مقوله داده میشود.) هنگام اجرای برنامه Power Point پنجره Start up باز میشود که سه راه برای شروع را پیشنهاد میکند. روش فعال شدن Start up از منوی Tools گزینه Option، برگ نشان View، گزینه Startup Dialog را فعال میکنیم. Auto contact wizard: آسانترین راه ایجاد یک کار جدید است. پس از دریافت اطلاعات یک مجموعه اسلاید ایجاد میکند که درباره موضوعی که مشخص میکنیم ایجاد میشوند. Design Template: با انتخاب این گزینه پنجره New Presentation باز میشود. با انتخاب یک Template و زدن کلید OK پنجره دیگری باز میشود که نمونه اسلایدی را که میخواهید بر اساس آن مورد طراحی شود را انتخاب میکنید.

به این مجموعه **Layout** میگوییم که شامل ۲۴ نمونه کار میباشد. با انتخاب هر کدام نام آن را میتوانیم سمت راست پنجره مشاهده کنیم. هر کدام از این **Layout** ها دارای معیارهای (متن ، جدول ، نمودار و گرافیک) است . تفاوت استفاده از **Auto content wizard** با **Design template** در این است که در حالت اول مجموعه ای از اسلایدها ظاهر میشود که در نوار وضعیت میتوانیم از تعداد آن اطلاع پیدا کنیم. ولی در **Design Template** فقط یک نمونه کاری در اختیار کاربر قرار داده میشود. **Blank Presentation**: یک اسلاید خالی و بدون طرح را در اختیار شما قرار میدهد که بر اساس انتخاب **Layout** مناسب میتوانید محتویات آن را ویرایش کنید. نماهای **Power Point** در قسمت پایین پنجره اصلی **Power Point** در منتهی الیه سمت چپ نماهایی وجود دارد که با انتخاب هر یک نحوه نمایش اسلاید شما تغییر میکند. همچنین از منوی **View** نیز میتوانید به این نماها دسترسی پیدا کنید. نمای **Slide view** : نمایی است که در آن میتوان اقدام به ویرایش اسلاید نمود. در حقیقت در این قسمت است که میتوان تغییراتی را از جمله شمای ظاهری طرح اسلاید و محتوی اسلاید ها اعمال نمود . نمای **Slide Sorter** : اسلایدها را از چپ به راست و از بالا به پایین صفحه نمایش مرتب میکند . وقتی بخواهیم تمام کار را یکجا ببینیم یا ترتیب قرار گرفتن اسلایدها را تغییر دهیم از نمای **Slide Sorter** استفاده میکنیم. در این حالت نمایی نمیتوانیم تغییری در محتوای اسلایدها بدهیم ولی

به راحتی میتوانیم اسلایدی را حذف یا اضافه نماییم. **Slide Show**: هنگامی که اسلاید ها برای نمایش آماده شدند میتوان آن را در **Slide Show** مشاهده نمود و نتیجه نهایی کار نمایش به عنوان یک سلسله اسلاید الکترونیکی استفاده میشود. در این حالت میتوان چگونگی تفسیر صفحه نمایش هنگام حرکت میان اسلاید ها و همچنین انیمیشن یا جلوه های ویژه ای که به کار افزوده اید را ببینید. در این نما امکان هیچ تفسیری در اسلاید ها وجود ندارد. کلید میان بر **Slide Show** کلید **F5** میباشد. **Outline View**: نمایی را در اختیار میگذارد که فقط در آن میتوان اقدام به تایپ متن نمود. در این نما از هیچ گونه امکانات گرافیکی نمیتوان استفاده کرد. با فعال شدن این نما، نوار ابزار **Outlining** پدیدار میشود. ذکر این نکته ضروری است که در **Power Point** در هر اسلاید از ۵ سطح نوشتاری میتوان استفاده کرد. بنا به قرار گرفتن در هر سطح فونت نوشته نیز تغییر میکند. در **Power Point** هر اسلاید میتواند یک عنوان جداگانه برای خود داشته باشد (با توجه به اینکه در **Power Point** به اولین اسلاید (شماره ۱) اسلاید عنوان گفته میشود. همانطور که گفته شد اگر اقدام به تایپ متن در اسلاید نماییم میتوانیم این کار را در نمای **Outline** انجام دهیم. با زدن کلید **Enter** یک اسلاید جدید اضافه میشود. هنگامی که مکان نما روی شماره اسلاید است با زدن کلید های **Ctrl+ Enter** میتوانیم داخل اسلاید شده و به آن محتوی بدهیم. (یک نمای اسلاید ۵ سطحی). نمای **Outline** نوار ابزاری به نام **Outlining** را

پدیدار مینماید. برای خاتمه دادن به محتوای اسلاید و ایجاد اسلاید دیگر مجدداً باید کلید **Ctrl+ Enter** را بزنیم. برای سطح بندی متون همان طور که گفته شد در **Power Point** از ۵ سطح میتوان استفاده کرد. که این کار را با نوار ابزار **Outlining** براحتی میتوانیم انجام دهیم. کافی است سطر مورد نظر را انتخاب کرده و یا با دکمه های **Promote** (ترفیع) و **Demote** (تنزل) سطح های مورد نظر را ایجاد کنیم. اگر روی سطح اول قرار گرفته باشیم و دکمه **Promote** را بزنیم آن سطح یک درجه ارتقاء پیدا میکند. و عنوان اسلاید در سطح گرفته میشود. دکمه **Demote** پاراگراف را یک سطح پایین میبرد. همچنین اگر روی سطح ۵ باشیم دکمه **Demote** از نوار ابزار غیر فعال میشود یعنی کمتر از سطح ۵ نمیتوان ایجاد کرد. ایجاد **Outline** به ویژه با ترکیب های **Ctrl+ Enter** و **Enter** ممکن است طول بکشد تا به آن عادت کنید. دکمه **Move up**: (حرکت به بالا-) و **Move down** (حرکت به پایین) برای پیمایش در بین متن های **Outline**. **Collapse**: باعث بسته شدن سطوح در اسلاید جاری میشود. **Expand**: باعث باز شدن سطوح در اسلاید جاری میشود. **Collapse all**: باعث بسته شدن کلیه سطوح در همه اسلاید ها میشود و فقط عنوان اسلاید ها نمایش داده میشود. **Expand all**: باعث نمایش کلیه سطوح در کلیه اسلاید ها میشود. **Summery**: یک اسلاید با عنوان **Summery** **slide** به لیست اسلاید ها اضافه میکند. **Formal**: باعث تغییر فرمت در نمایش اسلاید میشود. نمای **Normal view**

: ترکیبی از Outline و Slide view است. شناسایی نوار ابزارها و توانایی ایجاد یک نوار ابزار سفارشی نوار ابزارها نحوه دسترسی سریع به گزینه های موجود در منو ها را فراهم میسازند. نوار ابزارها را میتوان از منوی View گزینه Toolbar فعال کرد. برای سفارشی کردن نوار ابزار برای اینکه بتوانیم ابزارهای دلخواه را به طور پراکنده از منو های مختلف انتخاب کنیم در برگ نشان Toolbar گزینه New را انتخاب کرده و نام مناسبی برای آن انتخاب میکنیم سپس از برگ نشان Command ابزارهای انتخابی را به نوار ابزار جدید Drag میکنیم. از این پس میتوان نام این نوار ابزار را در منوی View/ Toolbar مشاهده نمود. برای اینکه بتوان مکان Screen tip را برای ابزارهای نوار ابزار فراهم نمود و همچنین کلیدهای میان بر ابزارها را همراه با Screen Tip نشان داد گزینه Show shortcut keys in screen Tip را از منوی View/ Toolbar/ Customize/ Option فعال میکنیم. آشنایی با چند اصطلاح در : Power Point Placeholder : به مکانهایی در اسلاید گفته میشود که هنگام انتخاب ، گیره هایی در اطراف آن ظاهر میشود که میتوان از نظر نوشتاری مستقل عمل کنند. Handout : میتوان از اسلاید چاپ گرفت و در اختیار کسانی که در کنفرانس شرکت کرده اند قرار داد که اصطلاحاً Handout گفته میشود. تنظیمات لازم برای بهینه کردن نحوه نمایش Tools/ Option/ View Startup dialog : در صورت فعال بودن باعث میشود هنگام شروع کار با Power Point پنجره Startup New slide dialog : هنگام ایجاد یک اسلاید جدید نمای

Layout ها را در اختیار ما قرار نمیدهد. **Status bar**: باعث نمایش نوار وضعیت در پایین پنجره میشود. **Virtual ruler**: خط کش عمودی را در صفحه میتوان مشاهده کرد. البته به شرطی که **Ruler** | از منوی **View** فعال کرده باشیم.

Windows in taskbar: در صورت باز نمودن بیش از یک برنامه میتوان برای بستن **Presentation** جاری بین **Presentation** دیگر حرکت نمود. **Popup menu on right mouse click**: باعث فعال بودن **Right click** و ظاهر شدن منوی کرکره ای هنگام نمایش در نمای **Slide Show** میشود. **Show popup menu button**: باعث میشود دکمه ها عملیاتی در منتهی الیه سمت چپ **Slide show** فعال باشد. **End with black slide**: در خاتمه نمایش اسلاید ها، اسلایدی سیاه نمایش داده میشود. در صورت غیر فعال بودن این گزینه هنگام خاتمه نمایش، وارد برنامه **Power Point** میشویم. طراحی یک اسلاید با ایجاد زمینه جدید برای طراحی اسلاید میتوان از روشهای پیشنهاد شده در ابتدای درس کمک گرفت. به طور مثال از **Design Template** که یک اسلاید با طرح انتخابی در اختیار ما قرار میدهد و با اضافه کردن اسلاید طرح انتخابی به بقیه اسلاید ها نیز اعمال میشود. یا از **Presentations** که از منوی **File/new** میتوان به آن دسترسی پیدا کرد و عملکرد تقریباً مشابه **Auto content wizard** دارد که در این حالت گروهی از اسلاید ها هم از نظر طرح و هم از نظر فونت میتوانیم داشته باشیم و امکان جایگزین کردن متن های دلخواه با متن های داخل اسلاید وجود دارد. در این حالت نیز با ایجاد یک

اسلاید جدید طرح انتخاب شده به این اسلاید هم اعمال میشود. اکنون میخواهیم ببینیم چگونه میتوانیم یک اسلاید را خودمان طراحی کنیم. از منوی **Insert** گزینه **New slide** را انتخاب میکنیم. یا کلید ترکیبی **Ctrl+M** را میزنیم و از پنجره ظاهر شده **New slide- Layout** مناسبی مثلاً **Blank** را انتخاب میکنیم. با ظاهر شدن این **Layout** در حالت **Normal** **view** با **Right click** روی اسلاید و انتخاب گزینه **Background** از لیست باز شدنی رنگ دلخواهی را انتخاب میکنیم. برای تنوع انتخاب رنگ از **More color** هم میتوانیم استفاده کنیم. رنگ مورد نظر را اگر تعدادی اسلاید ایجاد کرده باشیم با دکمه **Apply to all** به کلیه اسلاید ها اعمال میکنیم و با انتخاب **Apply** فقط به اسلاید جاری. فرق **Apply** و **Preview** در پنجره **Background** را خودتان امتحان کنید. با انتخاب **Fill Effects** (پر کننده) از لیست باز شدنی پنجره ای با ۴ برگ نشان داخلی ظاهر میشود. از برگ نشان **Gradient** در قسمت **Colors** با انتخاب **One color** میتوانید رنگ مورد علاقه خود را با درجه در اختیار داشته باشید و همزمان از قسمت **Shading style** انواع طیف های رنگی در رابطه با رنگ شما نمایش داده میشود. طیف نور افقی **Horizontal** طیف نور عمودی **Vertical** طیف مورب از بالا **Diagonal up** طیف نور مورب از پایین **Diagonal down** طیف نور از گوشه **From corner** اعمال طیف نور از مرکز **From title Two color** هم عملی مشابه **One color** ارائه میدهد با این تفاوت که ترکیبی از دو رنگ گرافیک های جالبی ایجاد میشود. گزینه **Present** :

طرح های از پیش تهیه شده ای است که با انتخاب هر طرح و با تنظیم در قسمت **Shading style** میتوان اسلاید را طراحی نمود. برگ نشان **Texture**: طرح های موزائیکی در برگ نشان وجود دارد که میتوان از آن به عنوان پشت زمینه اسلاید استفاده کرد و میتوان با گزینه **Other texture** نمونه کاری را به این طرح ها اضافه نمود. جهت اضافه نمودن عنوان میتوان از فایل هایی که پسوند **bmp** و **gif** و **jpg** دارند استفاده نمود. برگ نشان **Pattern**: در این برگ نشان نیز با انتخاب رنگهای **Foreground** (پیش زمینه) و **Background** (پشت زمینه) و با انتخاب از لیست **Pattern** اسلاید طراحی میشود. برگ نشان **Picture**: در این برگ نشان با انتخاب دکمه **Select Picture** میتوان تصویری را به عنوان پشت زمینه اسلاید داشته باشیم آشکار یا پنهان میشود

شروع کار برای رسم اشیا دوبعدی

ابتدا ثابت **FVF** را تعریف می کنیم. این ثابت توصیف " فرمت قابل انعطاف نقطه **flexible-vertex-format** " برای یک **vertex** دو بعدی انتقال یافته و ساده شده می باشد.

سپس بایستی یک ساختار برای توصیف این **vertex** معرفی کنیم:

```
Const FVF = D3DFVF_XYZRHW Or D3DFVF_TEX1 Or D3DFVF_DIFFUSE Or  
D3DFVF_SPECULAR
```

Private Type TLVERTEX

X As Single

Y As Single

Z As Single

Rhw As Single

color As Long

specular As Long

tu As Single

TV As Single

End Type

فرض کنید بخواهیم یک مربع را در صفحه رسم کنیم . برای رسم آن نیاز به ۴ عدد vertex داریم . بنابراین آرایه
TriStrip را از نوع TLVERTEX تعریف میکنیم

۳: Dim TriStrip (۰ To

As TLVERTEX حال به سراغ تابع initialize که در درس ؟ با آن آشنا شدید می رویم و دستورات زیر را به آن اضافه می کنیم :

Private Function Initialize as Boolean

ابتدا سیستم سایه زنی vertex را طوری تنظیم می کنیم که از FVF استفاده کند .

```
D3DDevice.SetVertexShader FVF
```

حال سیستم lighting را برای vertex های دو بعدی غیر فعال می کنیم زیرا نیازی به آن نداریم :

```
D3DDevice.SetRenderState D3DRS_LIGHTING, false
```

حال بایستی تابع initializeGeometry را اجرا کنیم . این تابع را در ادامه توضیح خواهیم داد . اگر نتیجه این تابع true باشد در اینصورت initialize به درستی انجام شده است :

```
if initializeGeometry()=true then initialize=true
```

```
end function
```

تابع initializeGeometry در این درس ، تابعی ساده است که تنها آرایه Vertex ها را مقدار دهی می کند . برای رسم یک مربع نیاز به مقداردهی ؟ vertex در جهت عقربه های ساعت داریم (این مربع شامل ؟ مثلث است)

Private Function InitialiseGeometry () As Boolean

```
:On Error GoTo BOut
```

```
(Color = RGB(۲۰۰, ۱۰۰, ۰
```

```
(TriStrip (۰) = CreateTLVertex(۱۰۰, ۱۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰
```

```
(TriStrip(۱) = CreateTLVertex(۳۰۰, ۱۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰
```

```
(TriStrip(۲) = CreateTLVertex(۱۰۰, ۳۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰
```

```
(TriStrip(۳) = CreateTLVertex(۳۰۰, ۳۰۰, ۰, ۱, color, ۰, ۰, ۰
```

```
InitialiseGeometry = True
```

Exit Function

:BOut

InitialiseGeometry = False

End Function

همانطور که مشاهده می کنید برای تعریف vertex از تابع CreateTLVERTEX استفاده شده است . این تابع صرفاً مقادیر ساختار TLVERTEX را مقداردهی می کند :

Private Function CreateTLVertex(X As Single, Y

,As Single, Z As Single

rhw As Single, color As Long, specular

As Long, tu As Single, tv As Single) As TLVERTEX

نکته : ضمن اینکه شما می توانید مقادیر اعشاری floating point را برای مختصاتهای X و Y و Z بکار ببرید ، Direct3D مختصاتها را با گرد کردن آنها تخمین می زند و بنابراین ممکنست باعث ایجاد نتایج ناخواسته شود .

CreateTLVertex.X = X

CreateTLVertex.Y = Y

CreateTLVertex.Z = Z

CreateTLVertex.rhw = rhw

CreateTLVertex.color = color

CreateTLVertex.specular = specular

CreateTLVertex.tu = tu

CreateTLVertex.tv = TV

End Function

حال بایستی تابع Render را بنویسیم :

() Public Sub Render

D3DDevice.Clear 0, ByVal 0, D3DCLEAR_TARGET, 0, 1, 0

D3DDevice.BeginScene

D3DDevice.DrawPrimitiveUP D3DPT_TRIANGLESTRIP, ۲, TriStrip (0), Len(TriStrip(0))x

D3DDevice.EndScene

D3DDevice.Present ByVal 0, ByVal 0, 0, ByVal 0

End Sub

ساختار اصلی برای اجرای توابع فوق بصورت زیر است :

—Main part—

Initialize

Do While yourevent=true

Render

DoEvents

Loop

نسخه جدید برنامه پر طرفدار یاهو تونل (آنتی بوتر قوی)

نسخه جدید برنامه پر طرفدار یاهو تونل (آنتی بوتر قوی) یعنی Y۴۴ Build ۲.۵ TunnelPro که بصورت آزمایشی و به همراه کد فعال سازی عرضه شده است رو امروز در اختیار شما قرار میدیم ویژگی اصلی این نسخه سازگاری با جدیدترین نسخه یاهو مسنجر یعنی ۸.۱ Yahoo Messenger میباشد

ده نکته مهم برای بالا بردن سرعت کامپیوتر شما

در نظر بگیرید که سرعت کامپیوتر شما مرتباً کمتر و کمتر می شود، برنامه های نرم افزاری زمان زیادتری برای اجرا شدن لازم دارند و زمان وارد شدن به یک سایت در اینترنت، بسیار طولانی می شود. اتصال به شبکه اینترنت، همیشه مقصر و علت اصلی در پایین آمدن سرعت کامپیوتر نیست، بلکه خود کامپیوتر، مهمترین علت آن است. تعداد برنامه ها، فایل های قدیمی و حتی تنظیمات اشتباه، از دلایل کم شدن سرعت کامپیوتر هستند. ۱۰ نکته مهم ذیل به کامپیوتر شما سرعت می بخشد

آشنایی با برخی اصطلاحات

۱- Mesh: مش، مجموعه ای از face ها است که یک شی سه بعدی را روی صفحه تشکیل می دهند .

۲ - Face: یک چند ضلعی است که توسط مجموعه ای از نقاط به نام vertex ساخته می شود

۳ - Vertex: یک نقطه در فضای سه بعدی است که برای دادن موقعیت، scale و زاویه یک face استفاده می شود .

۴ - Direct۳D از شی بنام D۳DVERTEX برای نمایش یک Vertex استفاده می کند . برای ساخت face نیز از آرایه

ای از **vertex** ها استفاده می شود . آرایه همیشه بایستی قابل تقسیم به سه باشد زیرا اشکال از **face** های مثلثی ساخته می شوند . هنگامیکه این مثلثها کنار هم گذاشته شوند ، شی سه بعدی را می سازند . **Direct3D** از بافری با نام **Index Buffer** استفاده می کند که با **direct3D** می گوید که با چه ترتیبی **vertex** ها را رسم نماید . **index** ها بایستی همیشه در جهت عقربه های ساعت مشخص شوند .

Frame چیست

؟ هر فریم در **Flash** نشان دهنده چشم اندازی از فیلم است که در یک فاصله زمانی نمایش پیدا میکند . اگر شما به طور پیش فرض از ۱۲ فریم در ثانیه استفاده کنید هر فریم در یک دوازدهم فاصله زمانی نمایش پیدا میکند. یادگیری انواع **Frame** : نرم افزار **Flash** دارای دو نوع **Frame** است. فریم های معمولی و فریم های کلیدی. اختلاف و شباهت بین دو نوع به شرح زیر می باشد: - در زمان نمایش فیلم کلیه فریم ها در زمانهای مساوی نمایش داده میشوند. (مگر اینکه شما با نوشتن قطعه کد اسکریپت مشخص کنید که یک فریم چه زمانی طول بکشد تا نمایش یابد). - آیتم های مختلف را فقط به فریم های کلیدی میتوان اضافه نمود. این اهمیت ندارد که چه چیزی را می خواهید اضافه کنید، بلکه باید به یاد داشت که به فریم های کلیدی میتوان آیتم نیز اضافه نمود. کلید های میانبر برای **Form** ها : دستور کلید میانبر شرح **Frame F5** اضافه کردن یک یا چند فریم معمولی به محل مورد نظر **Remove frames Shift + F5** حذف فریم های انتخاب شده از **Timeline Key Frames F6** اضافه کردن یک فریم کلید که محدودیت فریم قبلی را دو برابر میکند **Blank Key** **Frame Fv** اضافه کردن یک فریم کلیدی که محدودیت فریم کلیدی قبلی را به همراه نخواهد داشت **Clear Key** **Frame Shift + F6** تبدیل یک فریم کلیدی به فریم معمولی نکته : قبل از اینکه فریم ها را به نقطه ای دیگر انتقال دهید ، بهتر است یک **Motion Tween** ساخته و سپس

فریم را به نقطه ی دلخواه انتقال داد . حالت لایه ها لایه ها همانند صفحات پلاستیکی هستند که اشیاء مختلف را می توان روی آنها ترسیم کرد . این صفحات از یکدیگر جدا و مستقل هستند ولی هنگامیکه تمامی لایه های پلاستیکی روی هم قرار گیرند تمامی صفحات قابل مشاهده می باشند . اضافه کردن لایه ها : در زمانیکه می خواهید لایه ای را به Timeline اضافه کنید می توانید از منوی Flash گزینه ی Insert و سپس گزینه ی Layer را انتخاب کنید . برای ایجاد سریعتر می توان از دکمه ای که در سمت چپ و پایین Timeline قرار دارد استفاده کرد . نامگذاری لایه ها : زمانی که لایه جدیدی را به Timeline اضافه میکنید Flash به طور اتوماتیک نامی را برای لایه انتخاب میکند . معمولاً این نامها بصورت ، Layer۱ ، Layer۲ ، ... می باشند . البته این نامها پیش فرض بوده و شما می توانید برای بیان کار خاص هر لایه نام مشخصی برای آن تعیین کنید . به عنوان مثال برای لایه پس زمینه نام Background Layer را انتخاب کنید لایه های ماسک -Mask لایه ی مهمی که در Flash می توان ایجاد نمود لایه ی Mask می باشد . این لایه همانند پنجره ای بر روی دیگر لایه ها عمل می کند و زمانی که فیلمی نمایش داده می شود این لایه محدوده ی مورد نظر را نمایش می دهد . لایه های راهنما : به کمک این لایه انیمیشن می تواند در Motion Tween در جهات مختلف حرکت کند ، اگر از Motion Tween

استفاده نشود انیمیشن در یک مسیر حرکت می کند . کشیدن خطوط و پر کردن سطوح : کشیدن اشیاء در فلش با فریم آنها در سایر برنامه های گرافیکی تقارن زیادی ندارد . ابزار مناسب ترسیم را انتخاب کرده ، سپس اشیاء را روی صفحه ی کار ترسیم کنید . البته فلش در مقایسه با دیگر برنامه های ترسیمی تفاوت های مهمی دارد . یکی از این تفاوتها این است که اشیاء نقاشی شده در فلش پایه ی برداری داشته و بهتر از تصاویر نقشه بیتی عمل می کنند . انتخاب خطوط متفاوت : اصطلاح **Stroke** در فلش به معنای **Line** است . توسط این ابزار یا ابزارهای **Pen** و **Pencil** می توان خطوط را ایجاد نمود . اضافه کردن خطوط منحنی پیچیده درست است که ابزار **Pen** و **Sub Select** حقیقتاً قدرتمند هستند اما استفاده از آنها برای رسیدن به نتیجه واقعی زمان زیادی میبرد . همچنین شما میتوانید از ابزار **Arrow** برای اصلاح اشیاء استفاده کنید . به کمک این ابزار میتوان گوشه اشیاء را حرکت داده و به خوبی خطوط را به داخل خم کرد. از دو ابزار **Arrow** , **Sub Select** میتوانید برای تغییر شکل اشیاء استفاده کنید. ضمناً میتوان از ابزار **Free Transform** نیز استفاده کرد. این ابزار نیز همانند ابزار **Arrow** برای اصلاح اشیاء کشیده شده استفاده میشود. به طور مثال شما میتوانید عملیات تغییر اندازه ، چرخاندن ، کج کردن و پیچ دادن یک شیء را توسط **Free Transform** انجام دهید. کنترل کردن پیکر بندی آلفا : پیکر بندی آلفا دقیقاً یک پیکر بندی رنگ نیست . اما

برخی چیزهای آن به رنگ مرتبط میشود . در واقع آلفا یک درجه بندی برای شفافیت یک شیء میباشد. یک شیء که درجه پیکر بندی آلفای آن ۱۰ درجه میباشد کاملاً مات است . در صورتی که این درجه پیکر بندی به صفر برسد آن شیء کاملاً شفاف است. در مثال زیر کاملاً میتوانید مشاهده کنید. برای تنظیم مدار آلفای اشیاء مراحل زیر را دنبال کنید : ۱- ابزار Arrow را از جعبه ابزار Flash انتخاب کنید ۲- بر روی شکل مورد نظر کلیک کنید تا انتخاب شود . ۳- از منوی Window گزینه Color Mixer را انتخاب کنید . ۴- به آلفا مقداری عددی بدهید . یا از طریق وارد کردن عدد مورد نظر که بصورت درصدی نمایش داده می شود و یا توسط دکمه ی لغزنده ی سمت راست می توان مقدار عددی دلخواه را به آلفا داد . چرخاندن ، کج کردن و تغییر اندازه دادن چرخش اشیاء : چرخش یک شیء در واقع دور زدن شیء به حول نقطه مرکزی شیئی و در جهت حرکت عقربه های ساعت میباشد. وقتی که شما یک شیء را میچرخانید شیء در همان اندازه باقی میماند و زوایای شیء هیچ تغییری نمیکند. شما میتواند یک شیء را با ماوس بچرخانید. برای انجام این کار مراحل زیر را دنبال کنید : ۱- ابزار Arrow را انتخاب کنید . ۲- بر روی شیء مورد نظر دوبار کلیک کنید . ضمناً هر دوی خط و سطح محور شیء را انتخاب کنید. ضمناً برای راحتی کار میتواند توسط ابزار Arrow یک جعبه فرضی را دور شکل مورد نظر خود

بکشید تا به حالت انتخاب در آید. ۳- از منوی **Modify** گزینه **Transform** و در نهایت گزینه **Rotate and skews** را انتخاب کرده تا دسته های راهنمای چرخش به شیء اضافه گردد. همچنین میتوان بر روی شیء انتخاب شده کلیک راست کرده و از منوی پدیدار شده گزینه **Rotate and skews** را انتخاب کرد. ۴- یکی از دسته های راهنمای گوشه تصویر را گرفته و شیء مورد نظر را بچرخانید. کج کردن اشیاء: برای انجام کار ابزار **Arrow** را انتخاب می کنیم. وقتی شیء مورد نظر و نوع خط آنرا انتخاب کردید ابزار **Envelope** را هم انتخاب کنید. وقتی که دسته های راهنما بر روی شیء فعال گردید از هر گوشه شیء میتوان آنرا کج کرد و همچنین میتوان بر روی شیء مورد نظر کلیک راست کنید و گزینه **Envelop** را انتخاب کنید. تغییر اندازه اشیاء: یکی از ابزار های مهم که در نرم افزار **Flash** کاربر فراوانی دارد ابزار **Scale** میباشد. به کمک این ابزار میتوان اندازه شیئی را تغییر داد، آنها را کوچک و بزرگ و یا طول و عرض آن را کم و زیاد کرد. روش کار به این صورت است که ما اول ابزار **Free transfer** را انتخاب نموده و از منوی **Option** گزینه **Scale** را انتخاب میکنیم (در نظر داشته باشید که قبل از انجام کار باید سطح شیء و خط انتخاب شده باشد) با انتخاب گزینه **Scale** دسته های راهنما بر روی شیء مورد نظر ظاهر میشود. می توان با انتخاب یکی از دسته های راهنما سائز شیء را کم یا زیاد

میکنیم. کشیدن خطوط توسط Flash برای کشیدن خطوط در Flash می توان از روشها و ابزار های مختلفی استفاده نمود. اولین مورد به کمک ابزار Line میباشد. بدین صورت که ما از Toolbar ابزار Line tail را انتخاب میکنیم. هنگام انتخاب این ابزار، شکل ظاهری ماوس تغییر میکند. ماوس را به طرف محیطی که در آن خط را ترسیم می کنیم میبریم، سپس از نقطه شروع ماوس را فشار داده و آن را میکشیم تا پایان کار نباید دکمه ماوس را رها کنیم. هنگامی که ابزار Line را انتخاب میکنیم پنل Properties فعال میشود. از این پنل در تغییر رنگ، اندازه خط و نوع خط می توان استفاده کرد: ۱- تغییر رنگ خط: برای تغییر رنگ خط اول خط مورد نظر را انتخاب مینماییم سپس از پنل Properties گزینه Stroke color را انتخاب کرده و بر روی آن کلیک میکنیم تا پالت رنگها باز شود. در قسمت بالای آن کد رنگ را وارد کرده و یا از همان پالت، رنگ مورد نظر خود را انتخاب کنیم. ۲- تغییر اندازه: برای تغییر سایز خط از همان پنل Properties گزینه Stroke height را انتخاب کرده، سایز آنرا مشخص میکنیم. در کنار آن یک چرخه مانند وجود دارد که میتوان از کم به زیاد آن را اضافه کرد. اگر آن را به طرف پایین ببریم سایز آن کوچک میشود و اگر به طرف بالا ببریم سایزها بزرگ میشود. نکته: در نرم افزار فلش سایز خطوط بصورت پیش فرض از صفر تا ده می باشد. تغییر نوع خط

: برای تغییر نوع خط در پنل Properties گزینه Stroke style را انتخاب می کنیم. در این روش ۷ نوع خط وجود دارد. برای تغییر نوع خط ، آنرا انتخاب کرده ، سپس یکی از خطوط را انتخاب میکنیم . Custom stock style: این دکمه نیز در همان قسمت Properties وجود دارد هنگامی که این دکمه را فشار میدهیم میتوان تنظیمات مورد نظر را بر روی هر کدام از انواع خطوط انجام داد. ساخت یک Motion Tween : برای شروع کار ابتدا با یک Animation ساده شروع می کنیم . ابتدا باید Animation را بشناسیم و نیز مهمتر از آن اینکه کاربرد انیمیشن را در فلش بدانیم

آموزش کامپیوتر :: آموزش انواع نرم افزار :: ده نکته مهم برای بالا بردن سرعت کامپیوتر شما

نرم افزار برای موبایل

توسط این نرم افزار جالب می توانید به هر شخصی که می خواهید SMS مورد نظر را بفرستید

تا بعد از ارسال به صورت اتوماتیک روی موبایل شخص مورد

نظر باز شود و بعد از خواندن آن خود به خود از روی موبایل آن شخص حذف شود.

برای دانلودش برید به:

<http://www.symbian-toys.com/download.aspx?file=flashsms.zip>

بسمه تعالی

هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ

آیا کسانی که می‌دانند و کسانی که نمی‌دانند یکسانند؟

سوره زمر / ۹

مقدمه:

موسسه تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان، از سال ۱۳۸۵ هـ. ش تحت اشراف حضرت آیت الله حاج سید حسن فقیه امامی (قدس سره الشریف)، با فعالیت خالصانه و شبانه روزی گروهی از نخبگان و فرهیختگان حوزه و دانشگاه، فعالیت خود را در زمینه های مذهبی، فرهنگی و علمی آغاز نموده است.

مرامنامه:

موسسه تحقیقات رایانه ای قائمیه اصفهان در راستای تسهیل و تسریع دسترسی محققین به آثار و ابزار تحقیقاتی در حوزه علوم اسلامی، و با توجه به تعدد و پراکندگی مراکز فعال در این عرصه و منابع متعدد و صعب الوصول، و با نگاهی صرفاً علمی و به دور از تعصبات و جریانات اجتماعی، سیاسی، قومی و فردی، بر مبنای اجرای طرحی در قالب «مدیریت آثار تولید شده و انتشار یافته از سوی تمامی مراکز شیعه» تلاش می نماید تا مجموعه ای غنی و سرشار از کتب و مقالات پژوهشی برای متخصصین، و مطالب و مباحثی راهگشا برای فرهیختگان و عموم طبقات مردمی به زبان های مختلف و با فرمت های گوناگون تولید و در فضای مجازی به صورت رایگان در اختیار علاقمندان قرار دهد.

اهداف:

۱. بسط فرهنگ و معارف ناب ثقلین (کتاب الله و اهل البیت علیهم السلام)
۲. تقویت انگیزه عامه مردم بخصوص جوانان نسبت به بررسی دقیق تر مسائل دینی
۳. جایگزین کردن محتوای سودمند به جای مطالب بی محتوا در تلفن های همراه، تبلت ها، رایانه ها و ...
۴. سرویس دهی به محققین طلاب و دانشجو
۵. گسترش فرهنگ عمومی مطالعه
۶. زمینه سازی جهت تشویق انتشارات و مؤلفین برای دیجیتالی نمودن آثار خود.

سیاست ها:

۱. عمل بر مبنای مجوز های قانونی
۲. ارتباط با مراکز هم سو
۳. پرهیز از موازی کاری

۴. صرفا ارائه محتوای علمی

۵. ذکر منابع نشر

بدیهی است مسئولیت تمامی آثار به عهده ی نویسنده ی آن می باشد .

فعالیت های موسسه :

۱. چاپ و نشر کتاب، جزوه و ماهنامه

۲. برگزاری مسابقات کتابخوانی

۳. تولید نمایشگاه های مجازی: سه بعدی، پانوراما در اماکن مذهبی، گردشگری و...

۴. تولید انیمیشن، بازی های رایانه ای و ...

۵. ایجاد سایت اینترنتی قائمیه به آدرس: www.ghaemiyeh.com

۶. تولید محصولات نمایشی، سخنرانی و...

۷. راه اندازی و پشتیبانی علمی سامانه پاسخ گویی به سوالات شرعی، اخلاقی و اعتقادی

۸. طراحی سیستم های حسابداری، رسانه ساز، موبایل ساز، سامانه خودکار و دستی بلوتوث، وب کیوسک، SMS و...

۹. برگزاری دوره های آموزشی ویژه عموم (مجازی)

۱۰. برگزاری دوره های تربیت مربی (مجازی)

۱۱. تولید هزاران نرم افزار تحقیقاتی قابل اجرا در انواع رایانه، تبلت، تلفن همراه و... در ۸ فرمت جهانی:

JAVA.۱

ANDROID.۲

EPUB.۳

CHM.۴

PDF.۵

HTML.۶

CHM.۷

GHB.۸

و ۴ عدد مارکت با نام بازار کتاب قائمیه نسخه :

ANDROID.۱

IOS.۲

WINDOWS PHONE.۳

WINDOWS.۴

به سه زبان فارسی ، عربی و انگلیسی و قرار دادن بر روی وب سایت موسسه به صورت رایگان .

در پایان :

از مراکز و نهادهایی همچون دفاتر مراجع معظم تقلید و همچنین سازمان ها، نهادها، انتشارات، موسسات، مؤلفین و همه

بزرگوارانی که ما را در دستیابی به این هدف یاری نموده و یا دیتا های خود را در اختیار ما قرار دادند تقدیر و تشکر می
نماییم.

آدرس دفتر مرکزی:

اصفهان - خیابان عبدالرزاق - بازارچه حاج محمد جعفر آواده ای - کوچه شهید محمد حسن توکلی - پلاک ۱۲۹/۳۴ - طبقه
اول

وب سایت: www.ghbook.ir

ایمیل: Info@ghbook.ir

تلفن دفتر مرکزی: ۰۳۱۳۴۴۹۰۱۲۵

دفتر تهران: ۰۲۱ - ۸۸۳۱۸۷۲۲

بازرگانی و فروش: ۰۹۱۳۲۰۰۰۱۰۹

امور کاربران: ۰۹۱۳۲۰۰۰۱۰۹



مرکز تحقیقات اسلامی

اصفهان

خانه کتاب

WWW



برای داشتن کتابخانه های تخصصی
دیگر به سایت این مرکز به نشانی

www.Ghaemiyeh.com

www.Ghaemiyeh.net

www.Ghaemiyeh.org

www.Ghaemiyeh.ir

مراجعه و برای سفارش با ما تماس بگیرید.

۰۹۱۳ ۲۰۰۰ ۱۰۹

