helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

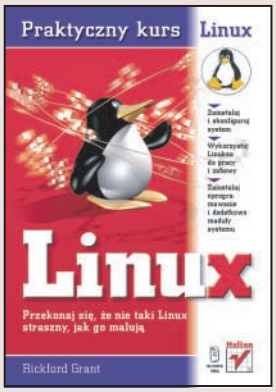
KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Linux. Praktyczny kurs



Autor: Rickford Grant
Tłumaczenie: Marek Pętlicki
ISBN: 83-7361-726-4
Tytuł oryginału: Linux for Non-Geeks
Format: B5, stron: 312

Przekonaj się, że nie taki Linux straszny, jak go malują

- Zainstaluj i skonfiguruj system
- Wykorzystaj Linuksa do pracy i zabawy
- Zainstaluj oprogramowanie i dodatkowe moduły systemu

Czasy, w których Linux był domeną maniaków komputerowych, już minęły. Dziś staje się coraz popularniejszy i zaczyna zagrażać pozycji innych systemów operacyjnych. Graficzne narzędzia przeprowadzają użytkownika przez proces instalacji i konfiguracji systemu, a dostępne w sieci aplikacje pozwalają na zastosowanie Linuksa w firmach i w domach. Korzystając z niego, możemy przygotowywać dokumenty, buszować po internecie i grać. Czym więc Linux różni się od innych systemów operacyjnych? Ceną. Linux dostępny jest nieodpłatnie na licencji pozwalającej na nieograniczone jego użytkowanie. Nie grożą nam więc żadne konsekwencje za instalowanie go na kilku komputerach, nie musimy nic płacić za jego użytkowanie, a większość dostępnego dla niego oprogramowania kosztuje tyle, ile nośnik lub pobranie go z sieci.

Książka „Linux. Praktyczny kurs" to bezbolesne wprowadzenie w świat Linuksa dla każdego, kto nie czuje się komputerowym guru, a chce poznać ten ciekawy system operacyjny. Dzięki zawartym w niej wiadomościom bez problemu zainstalujesz i skonfigurujesz Linuksa, nauczysz się nim administrować i wykorzystywać go w codziennej pracy. Wykonując zawarte w książce projekty, nauczysz się instalować oprogramowanie, korzystać z internetu, nagrywać płyty CD i DVD oraz wykorzystywać możliwości multimedialne Linuksa.

- Instalacja, konfiguracja i aktualizacja Linuksa
- Drukowanie
- Archiwizowanie danych i odtwarzanie ich z kopii zapasowych
- Instalowanie nowego oprogramowania z pakietów RPM
- Korzystanie z trybu tekstowego
- Podłączanie urządzeń zewnętrznych
- Konfigurowanie multimediów w komputerze
- Aplikacje graficzne i biurowe

Jeśli sądzisz, że nie dasz rady opanować Linuksa, musisz przeczytać tę książkę. Na pewno zmienisz zdanie.

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

Wstęp 13
Dla kogo przeznaczona jest ta książka? 15
Podejście do zagadnienia 16
W jaki sposób korzystać z książki? 17
Konwencje zastosowane w książce 17
Kompatybilność wersji i aktualizacje 17

Rozdział 1. Jak zaprzyjaźnić się z pingwinem? 19
Czym jest Linux? 19
Kilka słów na temat pingwina 20
Dlaczego warto używać Linuksa? 21
Czy chodzi wyłącznie o pieniądze? 22
Czy Linux jest naprawdę gotowy do pracy w środowisku biurowym? 22
Co to jest dystrybucja? 22
Co to jest Fedora Core? 23
Czy Fedora Core różni się od Red Hat Linuksa? 24
Dlaczego Fedora? 24
Zgodność sprzętowa 25
Wymagania sprzętowe 26
Co dalej? 27

Rozdział 2. Instalacja 29
Zabezpiecz się przed samym sobą 29
Konfiguracja jedno- i dwusystemowa 31
Przed instalacją: czy system uruchamia się z dysku CD 32
Rozpoczynamy instalację 33
Instalacja wielosystemowa 38
Konfiguracja poinstalacyjna 41

Rozdział 3. Nowy dom 43
Witaj na pulpicie GNOME 44
Ikony na pulpicie 45
Śmietnik 45
Rozpocznij tutaj 45
Folder użytkownika 45
Nautilus 46
Nautilus jako przeglądarka obrazów 46
Panel paska bocznego w Nautilusie 47
Zakładki w Nautilusie 48
Modyfikacja uprawnień do plików i folderów w Nautilusie 48

Menu systemowe ... 50
Panele GNOME ... 52
Projekt 3A: modyfikacja panelów GNOME ... 53
3A-1. Dodanie do panelu ikony zabezpieczenia ekranu ... 54
3A-2. Dodanie do panelu ikony przeglądarki plików ... 54
3A-3. Usuwanie aktywatora z panelu ... 54
3A-4. Dodanie aktywatora programu do panelu ... 55
3A-5. Przesuwanie ikon na panelu ... 55
3A-6. Modyfikacja liczby obszarów na przełączniku obszarów roboczych ... 55
3A-7. Dodawanie szuflady do panelu ... 56
3A-8. Dodawanie aktywatorów do szuflady ... 56
3A-9. Dodanie rybki do panelu ... 58
3A-10. Dodanie do panelu przycisku wymuszenia zamknięcia okna ... 58
Więcej zabaw z panelem ... 59
Coś dla wielbicieli Macintoshy ... 59
Pulpity wirtualne ... 60
Projekt 3B. Zrzuty ekranu ... 61
3B-1. Zrzuty pełnoekranowe ... 61
3B-2. Zapis zrzutów pojedynczych okien ... 62
3B-3. Pobieranie zrzutów ekranu za pomocą programu GIMP ... 62
Zamykanie systemu ... 63

Rozdział 4. Po kolana w sieci ... 65
Podłączanie sprzętu ... 65
Łącza szerokopasmowe ... 65
Połączenia bezprzewodowe ... 66
Modemy wewnętrzne ... 66
Modemy zewnętrzne ... 68
Sprawdzenie poprawności działania modemu ... 68
Konfiguracja programu do połączeń internetowych KPPP ... 69
Łączenie i rozłączanie ... 72
Firefox, czyli przeglądarka WWW ... 72
Przeglądanie w panelach ... 73
Zarządzanie wyskakującymi okienkami ... 74
Wykorzystanie Mozilli do tworzenia stron WWW ... 74
Poczta elektroniczna ... 76
Nowoczesna komunikacja z programem Gaim ... 77
Inne aplikacje internetowe ... 78
Słownik ... 78
gFTP ... 78
X-Chat ... 79

Rozdział 5. Strojenie pingwina ... 81
Eksperymenty z nowym kontem użytkownika ... 81
Projekt 5A. Dostosowanie elementów pulpitu ... 83
5A-1. Tworzenie folderów ... 83
5A-2. Dodawanie symboli do folderów ... 84
5A-3. Ustawianie tła okien i dalszy ciąg zabawy symbolami ... 85
5A-4. Wzbogacanie paska bocznego i symbole raz jeszcze ... 85
5A-5. Zmiana tła pulpitu ... 87
5A-6. Zmiana ramek okien, elementów sterujących i zestawów ikon ... 90
5A-7. Instalowanie dodatkowych motywów obramowań okien, elementów sterujących oraz ikon ... 92

Zmiana stylu ekranu logowania ... 93
Pobieranie motywu ekranu logowania ... 94
Instalacja motywu ekranu logowania ... 94
Wybór wygaszacza ekranu ... 95
Dźwięki systemowe ... 95
Motywy Firefoksa ... 96
Instalacja nowych motywów ... 96

Rozdział 6. Drukowanie ... 99
Sprawdzanie obsługi drukarki ... 99
Konfiguracja ... 99
Drukowanie ... 102
Modyfikacja ustawień drukarki ... 102
Jednorazowa zmiana ustawień wydruku ... 102
Trwała zmiana ustawień wydruku ... 103
Dodawanie nowej kolejki ... 104
Wybór kolejki drukowania ... 105
Anulowanie wydruku ... 106

Rozdział 7. Archiwizacja danych ... 109
Dyskietki ... 109
Zapis i odczyt na i z dyskietki ... 110
Formatowanie dyskietek ... 111
Odczyt dysków CD z danymi ... 112
Odtwarzanie muzycznych płyt CD ... 112
Napędy CD-RW ... 113
Nagrywanie płyt CD z danymi ... 113
Obsługa płyt CD-RW ... 115
Wykonywanie kopii płyt CD zawierających muzykę lub dane ... 115
Konfiguracja programu X-CD-Roast ... 116
Odczyt obrazu kopiowanej płyty CD ... 117
Zapis plików na nową płytę CD ... 118
Usuwanie ścieżek ... 118
Zapis płyt z obrazów ... 118

Rozdział 8. Menedżer pakietów RPM ... 121
Projekt 8A. Praca z pakietami RPM ... 122
8A-1. Instalacja pakietu Skoosh ... 122
8A-2. Instalacja gry Frozen-Bubble ... 123
Projekt 8B. Dodawanie i usuwanie pakietów z użyciem okna zarządzania pakietami ... 125
8B-1. Instalacja przeglądarki Epiphany oraz programu GnuCash ... 126
Usuwanie pakietów z systemu ... 128

Rozdział 9. Wiersz poleceń ... 129
Poznajemy terminal ... 130
Nietoksyczne polecenia ... 132
whoami ... 132
pwd ... 132
df ... 132
ls ... 133
su ... 134
exit ... 134
locate ... 134

Bardziej drapieżne polecenia ... 135
mkdir ... 135
mv ... 136
cd ... 136
cp ... 136
rm ... 137
rmdir ... 137
chmod ... 138
Kilka groźniejszych, ale bardzo przydatnych poleceń ... 139
ln ... 139
rpm ... 140
Projekt 9A. Ćwiczenia w wykorzystywaniu wiersza poleceń na przykładzie programu pyWings ... 140
9A-1. Pobranie plików pyWings ... 142
9A-2. Kopiowanie bibliotek tkinter i jej zależności na dysk twardy ... 142
9A-3. Instalacja pakietu tkinter i jego zależności ... 143
9A-4. Utworzenie folderu Aplikacje na potrzeby pyWings ... 144
9A-5. Rozpakowanie archiwum z programem pyWings ... 145
9A-6. Uruchomienie programu pyWings ... 146
9A-7. Utworzenie dowiązania do programu pyWings ... 147
9A-8. Ponowne uruchomienie pyWings ... 148
9A-9. Dodawanie symboli do folderu Aplikacje ... 148
Projekt 9B. Dalsze ćwiczenia z lokalną instalacją programów. Program pyChing ... 149
9B-1. Pobranie archiwum programu pyChing ... 149
Wskazówki instalacyjne ... 149
Projekt 9C. Wtyczka do Firefoksa obsługująca format Flash ... 150
9C-1. Pobranie wtyczki ... 150
9C-2. Rozpakowanie archiwów ... 150
9C-3. Skopiowanie plików wtyczki do folderu Firefoksa ... 151

Rozdział 10. Inne sposoby instalacji programów ... 153
Projekt 10A. Instalacja programów APT i Synaptic ... 154
Pobieranie pliku APT ... 154
10A-1. Instalacja programu APT ... 154
10A-2. Konfiguracja ustawień serwera pośredniczącego dla programu APT ... 155
10A-3. Aktualizacja bazy danych APT ... 155
10A-4. Wykorzystanie APT do instalacji programu Synaptic ... 156
Projekt 10B. Wykorzystanie programu Synaptic do instalacji programu MPlayer ... 156
Pobranie plików MPlayera ... 157
10B-1. Konfiguracja ustawień serwera pośredniczącego dla programu Synaptic ... 158
10B-2. Instalacja MPlayera ... 158
10B-3. Uruchomienie programu MPlayer ... 161
Aktualizacja bazy pakietów APT z poziomu programu Synaptic ... 161
Wyszukanie nowych pakietów i aktualizacja zainstalowanych pakietów w programie Synaptic ... 161
Usuwanie pakietów w programie Synaptic ... 162
Dodawanie repozytoriów do programu Synaptic ... 162
Zaintrygowany? ... 163

Rozdział 11. Instalacja ze źródeł ... 165
Co to właściwie jest kod źródłowy? ... 165
Archiwa tar: pojemniki na źródła ... 166
Projekt 11A. Kompilacja i instalacja programu Xmahjongg ... 167
Pobieranie plików programu Xmahjongg ... 168
11A-1. Rozpakowanie, kompilacja i instalacja ... 168
11A-2. Uruchamianie programu Xmahjongg ... 170

11A-3. Oczyszczanie ... 171
11A-4. Po namyśle — odinstalowujemy Xmahjongg ... 172
Projekt 11B. XPenguins (opcjonalny) ... 172
Pobieranie plików programu XPenguins ... 173
11B-1. Ogólny opis instalacji ... 174
11B-2. Uruchomienie XPenguins ... 174
11B-3. Instalacja motywów dla XPenguins ... 174

Rozdział 12. Dostęp do danych — ciąg dalszy ... 175
Nośniki danych USB ... 175
Kompatybilność urządzeń ... 176
Plik urządzenia ... 177
Konfiguracja dostępu do nośnika — modyfikacja pliku /etc/fstab ... 178
Tworzenie punktu montowania ... 180
Montowanie urządzenia USB ... 180
Odmontowanie urządzeń USB ... 180
Dodawanie innych urządzeń USB ... 181
Konfiguracja wielosystemowa i montowanie partycji systemu Windows ... 181
Lokalizacja partycji Windows ... 181
Dodawanie partycji systemu Windows do pliku fstab ... 182
Utworzenie punktu montowania ... 182
Montowanie partycji Windows ... 182
Odmontowanie partycji Windows ... 182

Rozdział 13. Rozkołysać pingwina ... 183
Formaty dźwięku ... 183
Grip ... 184
Kodowanie plików MP3 z użyciem programu Grip ... 186
Sound Juicer ... 187
Rhythmbox ... 188
Obsługa biblioteki muzycznej i przeglądarka ... 190
Listy odtwarzania ... 191
XMMS ... 191
Projekt 13A. Instalacja obsługi formatu MP3 w programie XMMS ... 193
13A-1. Pobieranie i instalacja obsługi MP3 dla programu XMMS ... 193
13A-2. Sprawdzamy działanie wtyczki MP3 programu XMMS ... 193
Tworzenie list odtwarzania programu XMMS ... 193
Wykorzystanie programu XMMS do odtwarzania mediów strumieniowych ... 195
Projekt 13B. Wykorzystanie motywów XMMS ... 197
13B-1. Zmiana skór ... 198
13B-2. Pobieranie dodatkowych skór ... 199
13B-3. Instalacja skóry w systemie ... 200
EasyTAG ... 200
Audacity ... 201
Projekt 13C. Strumienie Real Media ... 201
13C-1. Instalacja programu RealPlayer ... 202
13C-2. Konfiguracja Firefoksa do obsługi strumieni RealMedia ... 203

Rozdział 14. Pingwin uzbrojony w pędzel ... 205
Posmakować sztuki z GIMP-em ... 205
Projekt 14A. Tux Paint (opcjonalne) ... 206
Pobieranie plików programu Tux Paint ... 207
14A-1. Instalacja i uruchamianie programu Tux Paint ... 207

Projekt 14B. Sodipodi (opcjonalne) ... 208
14.B-1. Pobieranie, instalacja i praca z Sodipodi ... 209
Przeglądanie obrazów z programem gThumb ... 209
Projekt 14C. Tworzenie własnych symboli ... 210
14C-1. Wykorzystanie istniejącej ikony w charakterze symbolu ... 210
14C-2. Dodawanie nowego symbolu do kolekcji ... 211
Tworzenie własnych ikon i symboli ... 212
Skanowanie ... 213
Aparaty cyfrowe ... 213
Przeglądanie, kopiowanie i usuwanie zdjęć z aparatu ... 214

Rozdział 15. Pingwin wraca do pracy ... 215
OpenOffice.org ... 215
Włączanie rozbudowanych podpowiedzi ... 216
Elementy sterujące ... 216
Aplikacje pakietu OpenOffice.org ... 218
Writer ... 219
Calc ... 220
Impress ... 221
Draw ... 221
Math ... 222
Inne pakiety biurowe ... 222
AbiWord ... 223
Inne ciekawe aplikacje do zastosowań zawodowych ... 224
Tworzenie archiwów w programie File Roller ... 225

Rozdział 16. Szaleństwa z czcionkami ... 227
Instalacja czcionek ... 228
Projekt 16A. Instalacja czcionek TrueType z użyciem łatwiejszej metody ... 229
Uzyskanie plików czcionek ... 230
16A-1. Lokalna instalacja czcionek z użyciem łatwiejszej metody ... 230
16A-2. Alternatywny sposób instalacji czcionek lokalnie z użyciem łatwiejszej metody ... 231
16A-3. Usuwanie czcionek zainstalowanych lokalnie (opcjonalne) ... 232
16A-4. Globalna instalacja czcionek z użyciem łatwiejszej metody ... 232
16A-5. Globalna instalacja kilku czcionek jednocześnie z użyciem łatwiejszej metody ... 233
16A-6. Usuwanie czcionek zainstalowanych globalnie z użyciem łatwiejszej metody (opcjonalne) ... 233
Projekt 16B. Instalacja czcionek TrueType dla systemu X ... 234
16B-1. Instalacja czcionek metodą X ... 234
16B-2. Usuwanie czcionek zainstalowanych globalnie z użyciem metody X (opcjonalne) ... 235
Projekt 16C. Konfiguracja wielosystemowa: instalacja czcionek z partycji Windows (opcjonalne) ... 235
16C-1. Lokalizacja czcionek systemu Windows ... 236
16C-2. Lokalna instalacja czcionek z systemu Windows z użyciem łatwiejszej metody ... 236
16C-3. Globalna instalacja czcionek z systemu Windows z użyciem łatwiejszej metody ... 236
16C-4. Instalacja czcionek z systemu Windows z użyciem metody X ... 237
Czcionki systemu Windows dla użytkowników nieposiadających Windows ... 237
Modyfikacja czcionek systemowych ... 238
Projekt 16D. Tworzenie własnych czcionek za pomocą programu PfaEdit (opcjonalne) ... 239
16D-1. Pobieranie, instalacja i uruchamianie PfaEdit ... 239

Rozdział 17. Pingwin poliglotą 241
Obsługa języków w trybie tylko do odczytu 241
Zmiana kodowania znaków w Firefoksie 243
Wpisywanie niestandardowych znaków 244
Przełączanie układu klawiatury 244
Używanie systemu w innym języku (wyświetlanie) 246
Wybór języka sesji logowania 247
Wpisywanie znaków po chińsku, japońsku i koreańsku 247
Język chiński 248
Język japoński 248
Język koreański 249
Programy edukacyjne z pakietu Kdeedu 250
Nauka języka 251
Projekt 17A. Instalacja słownika StarDict (opcjonalne) 251
Pobieranie plików programu StarDict 253
17A-1. Instalacja programu StarDict i słowników 253
17A-2. Praca ze StarDict 253

Rozdział 18. Pingwin bez uwięzi 255
Czy warto korzystać z sieci bezprzewodowych? 255
Protokoły bezprzewodowe 256
Sprzęt Wi-Fi 256
Bezprzewodowe punkty dostępowe 258
Bezprzewodowe karty sieciowe 258
Konfiguracja bezprzewodowej karty sieciowej 260
Włączanie bezprzewodowej karty sieciowej 263
Problemy z kartą bezprzewodową 264

Rozdział 19. Pingwin opuszcza gniazdo 265
Użyteczne konfiguracje systemowe 265
Logowanie bezpośrednie 265
Zmiana rozdzielczości ekranu 266
Zmiana głębi kolorów 267
KDE 267
Uruchomienie środowiska KDE 268
Różnice pomiędzy KDE a GNOME 268
Zmiana domyślnego środowiska graficznego 270
Korzystanie z najbardziej aktualnej wersji systemu 270
Aktualizacje oprogramowania 271
Uaktualnianie całego systemu 272
Różne ciekawostki 274
Uruchamianie apletów Java 274
Sprawdzanie poprawności pobranych plików z użyciem md5sum 275
Podręcznik systemowy man 276
Sprawdzanie poziomu atramentu w drukarkach Epson 276
Projekt 19A. Programowanie w Linuksie (całkowicie opcjonalny, ale niezła zabawa) 277
Projekt 19B. Uruchamianie pod Linuksem programów dla Windows (opcjonalny) 279
19B-1. Pobieranie i instalacja Wine 279
19B-2. Instalacja i uruchamianie pod Linuksem programu przeznaczonego dla systemu Windows 280

Rozdział 20. Co robić, gdy Linux zaczyna szaleć? 283
Problemy i rozwiązania 284

Dodatek A Specyfikacje aktywatorów 289
Projekt 9A: pyWings 289
Projekt 9B: pyChing 289
Projekt 11A: Xmahjongg 289
Projekt 16D: PfaEdit 290
Specyfikacje aktywatorów dla poleceń ukrytych w GNOME 290
Mozilla 290
IDLE 290

Dodatek B Zasoby 291
Zasoby w języku polskim 291
Fora dyskusyjne właściwe dla początkujących 292
Listy e-mailowe 292
Zagadnienia związane z kompatybilnością sprzętu 293
Sieci bezprzewodowe 293
Repozytoria plików 294
Aplikacje i inne pakiety 294
Aplikacje zaprojektowane dla środowiska GNOME — Motywy 295
Darmowe czcionki 295
Porady na temat Linuksa 295
Wiadomości i informacje 296
Zakup dysków CD z Linuksem 296

Skorowidz 297

Rozdział 5.

Strojenie pingwina

Modyfikacja wyglądu, zachowania i brzmienia systemu

Przed zanurzeniem się w świecie Linuksa używałem praktycznie wszystkich innych systemów operacyjnych, przeznaczonych dla komputerów stacjonarnych. Pomijając różnice pomiędzy nimi, wszystkie miały jedną cechę wspólną: prędzej czy później każdy z nich po prostu nudził się. Można to nazwać zmęczeniem GUI. Nie chodzi o to, że męczyło mnie samo używanie graficznego interfejsu użytkownika, lecz po prostu z czasem patrzenie na wciąż te same ikony, wygląd okien i kolory po prostu mnie nużyło. Oczywiście mogłem wprowadzać pewne drobne modyfikacje, lecz ogólne zasady rządzące tzw. *look and feel* (wygląd i odczucie) systemu były niezmienne, chyba żeby zdecydować się na zainstalowanie rozszerzenia, oczywiście po dodatkowych kosztach.

Jedną z cech Linuksa, która zachwyciła mnie bezgranicznie i do tej pory daje mi powody do radości, jest możliwość wywierania daleko idącego wpływu na wygląd różnych elementów systemu. Nie chodzi tylko o ikony i tła, lecz o wszystko, w tym ramki okien i kształty elementów sterujących. Do tego można dodać różnorodność mechanizmów zarządzających GUI dostępnych w Linuksie, z których można wykorzystać maksimum potencjału, a w efekcie otrzymujemy system modyfikowalny praktycznie w dowolnym zakresie. Czy nadal ktoś się zastanawia, dlaczego w internecie można znaleźć tak dużą liczbę zrzutów ekranu prezentujących wygląd pulpitu użytkowników?

Nie wszyscy czytelnicy będą tak kapryśni, jeśli chodzi o wygląd systemu, tym nie mniej warto poznać sposoby jego modyfikacji. Projekty zawarte w tym rozdziale mają czysto rozrywkowy charakter i pozwalają na poznanie potencjału Linuksa w zakresie dostosowania audiowizualnego.

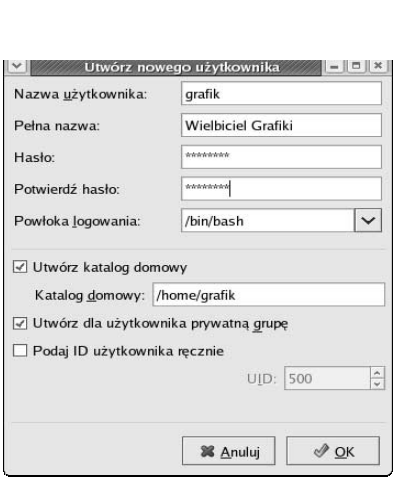
Eksperymenty z nowym kontem użytkownika

Czytelnicy niechętnie myślący o psuciu swoich bieżących ustawień mogą skonfigurować nowe konto systemowe, które posłuży do eksperymentów. W takim przypadku ustawienia „prawdziwego” użytkownika pozostaną niezmienione, ponieważ proponowane przeze

mnie zmiany zachodzą na poziomie jednego konta i nie mają wpływu na pozostałe. Po skończeniu zabawy to nowe konto można po prostu usunąć z systemu. Wybór pozostawiam Czytelnikom.

Aby skonfigurować nowe konto, należy wykonać następujące czynności:

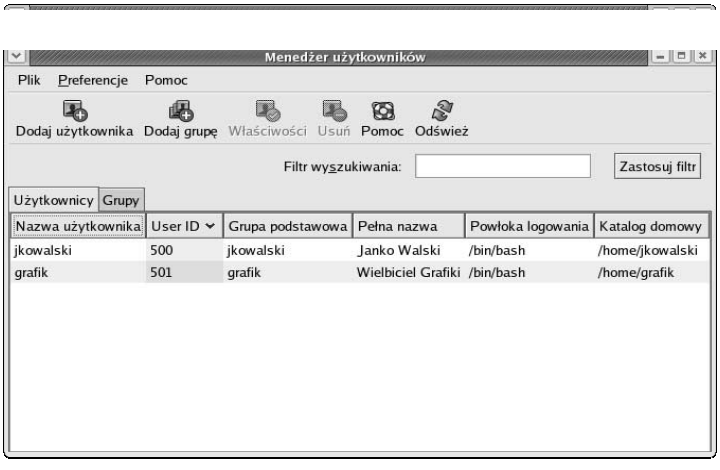
1. Wywołać z menu *Aplikacje/Ustawienia systemowe/Users and Groups*.
2. Na żądanie wpisać hasło użytkownika i potwierdzić je przyciskiem *OK*. Otworzy się okno *Menedżer użytkowników*.
3. W tym oknie należy kliknąć przycisk *Dodaj użytkownika*. W efekcie pojawi się okno *Utwórz nowego użytkownika*.
4. Wpisać nazwę użytkownika, na przykład `grafik`. W polu *Pełna nazwa* można umieścić dowolną informację, ja w omawianym przykładzie wpisałem `Wielbiciel Grafiki`. W polach *Hasło* i *Potwierdź hasło* wprowadzić jakieś łatwe do zapamiętania hasło do konta *grafik*, może być również to hasło, które jest używane dla zwykłego konta. Po wypełnieniu pól okno będzie miało postać przedstawioną na rysunku 5.1.



Rysunek 5.1. *Tworzenie nowego konta użytkownika*

5. Po wprowadzeniu wszystkich wymaganych informacji należy potwierdzić dane klikając *OK*, co spowoduje powrót do okna *Menedżera użytkowników*, w którym znajdzie się nowa pozycja (rysunek 5.2).

Aby użyć nowego konta, należy wylogować się, wywołując z menu *Operacje/Koniec pracy*. Opcja wylogowania jest zaznaczona domyślnie, wystarczy ją zatem potwierdzić przyciskiem *OK*, po czym ponownie pojawi się ekran logowania. Teraz wpisujemy nazwę nowego użytkownika, naciskamy klawisz *Enter*, wprowadzamy odpowiednie hasło i ponownie naciskamy *Enter*.



Rysunek 5.2. *Nowe konto w Menedżerze użytkowników*

Projekt 5A. Dostosowanie elementów pulpitu

Niezależnie od wybranego konta użytkownika, możemy zabrać się za buszowanie w ustawieniach wyglądu pulpitu. Zaczniemy od prostych zagadnień, związanych z tworzeniem folderów, lecz pod koniec tego procesu czytelnicy będą w stanie wykonywać zaawansowane i — w zależności od temperamentu — makabryczne lub liryczne konfiguracje swojego środowiska graficznego. To wszystko w ramach konta eksperymentalnego, aby po zakończeniu ćwiczeń bez obaw móc dostosować do własnych upodobań to konto, które posłuży do codziennej pracy.

5A-1. Tworzenie folderów

Na początek należy otworzyć folder użytkownika. Jak widać, nic tam nie ma oprócz folderu *Desktop*, zawierającego pliki, foldery i skróty do programów, które są zapisywane na pulpicie. Chętnie położyłbym kres tej pustce tworząc nowe foldery, które mogłyby być w przyszłości wykorzystane do porządkowania gromadzonych plików.

Pierwszy zakładany folder będzie służył do gromadzenia dokumentów, nazwiemy go więc *Dokumenty*, choć, oczywiście, nazwę tę można dowolnie zmienić w każdej chwili. Foldery tworzy się bardzo prosto, podobnie jak w systemie Windows: należy wybrać z menu funkcję *Plik/Utwórz folder* lub po kliknięciu prawym przyciskiem myszy pustej powierzchni okna Nautilusa z menu podręcznego wybrać funkcję *Utwórz folder*. Pojawi się nowy folder z nazwą tymczasową *folder bez nazwy*.

Nazwa *folder bez nazwy* brzmi nieco dziwacznie, jednak można ją od razu zmienić na właściwą dzięki temu, że bezpośrednio po utworzeniu folderu jego nazwa jest ustawiona w trybie do edycji. Wpisujemy więc *Dokumenty* i naciskamy klawisz *Enter*. Folder zmienia nazwę.

Ten sam proces można powtórzyć jeszcze kilkakrotnie tworząc kolejne foldery: *Obrazy* (przeznaczony na przykład na zdjęcia), *Archiwa* (gdzie będą zapisywane pliki ściągnięte z internetu, wykorzystywane w dalszych rozdziałach książki), *Motywy* (gdzie będziemy zapisywać pliki służące do zmiany wystroju systemu) oraz *ogg* (domyślny katalog, do którego będą zapisywane pliki muzyczne zgrywane z płyt CD w programie Grip). Po wykonaniu tych wszystkich czynności folder użytkownika będzie miał zawartość przedstawioną na rysu

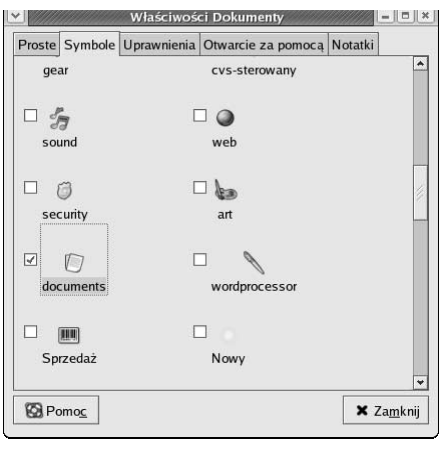


Rysunek 5.3. *Dodawanie podfolderów do folderu użytkownika*

5A-2. Dodawanie symboli do folderów

Trzeba przyznać, że folder użytkownika wygląda lepiej niż przedtem, ale to dopiero początek. Aby w przyszłości foldery lepiej kojarzyły się z ich zawartością, można posłużyć się ciekawą funkcją symboli. To są niewielkie znaki graficzne, o które uzupełnia się ikony plików i folderów. W tym celu wybiera się folder *Dokumenty* i po kliknięciu go prawym przyciskiem myszy z menu wybiera się funkcję *Właściwości*. W oknie *Właściwości Dokumenty* (rysunek 5.4) otwiera się zakładkę *Symbole* i wyszukuje symbol zatytułowany *documents*. Teraz zaznaczamy opcję znajdującą się przy symbolu i klikamy przycisk *Zamknij*. Na ikonie folderu pojawi się wybrany symbol.

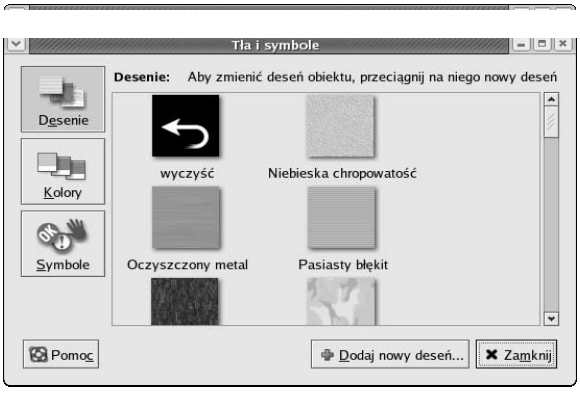
Rysunek 5.4. *Wybór symboli dla plików i folderów*



Teraz w ramach ćwiczeń zrobimy to samo z folderem *ogg*, nadając mu symbol *sound*.

5A-3. Ustawianie tła okien i dalszy ciąg zabawy symbolami

Po dodaniu tych dwóch symboli folder użytkownika wygląda ciekawiej. Jednak tło okna Nautilusa jest nadal białe. Nie ma potrzeby zamartwiania się z tego powodu, ponieważ i tło można zmienić. W tym celu wystarczy wybrać z menu okna funkcję *Edycja/Tła i symbole*. Pojawi się okno *Tła i symbole* (rysunek 5.5).



Rysunek 5.5. *Wybór tła dla okna Nautilusa*

Z tego okna można przeciągać desenie tła do okna folderu lub do dowolnego innego okna Nautilusa. Wybrany deseń stanie się od tej chwili tłem wszystkich okien Nautilusa. Dla wprawy przeciągnijmy na okno folderu deseń nazwany *Włókna*. Białe tło okna zmieni się na niebieskie włókienka. Miłe, jeśli ktoś lubi takie rzeczy. Tło można zmienić na dowolne inne w ten sam sposób wybierając desenie i kolory. Powrót do domyślnego koloru jest możliwy przez przeciągnięcie do okna symbolu *Wyczyść*.

Oprócz deseni i kolorów w tym oknie jest dostępna także trzecia opcja, są nią znane nam już symbole. Symbole dodawaliśmy do folderów, wykorzystując do tego celu okno *Właściwości folderu*. Opcja *Symbole* okna *Tła i symbole* umożliwia inny sposób nadawania symboli, przydatny szczególnie do nadawania symboli większej liczbie folderów i plików.

Aby sprawdzić jak to działa, należy kliknąć przycisk *Symbole* z lewej strony okna. Teraz można przeciągnąć symbol *Aparat* na folder *Obrazy*, symbol *Spoko* na folder *Motywy* i symbol *Package* na folder *Archiwa*. Przeciągane symbole pojawią się na folderach natychmiast.

5A-4. Wzbogacanie paska bocznego i symbole raz jeszcze

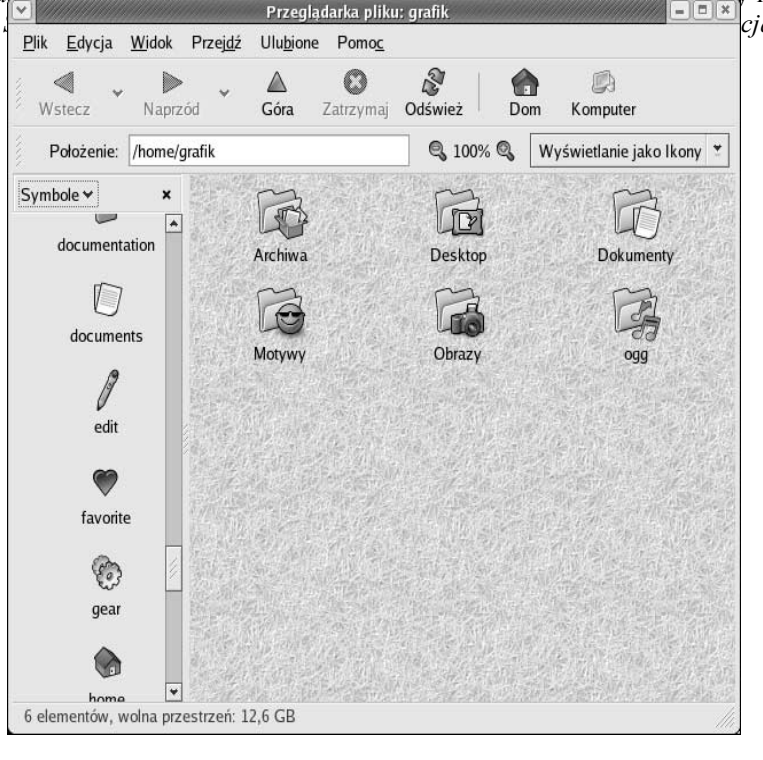
Teraz możemy jeszcze zmienić wygląd paska bocznego Nautilusa[1]. W tym celu należy otworzyć folder użytkownika w trybie przeglądania plików, otworzyć ponownie okno *Tła i symbole* i pasek boczny, o ile nie jest włączony (*Widok/Panel paska bocznego*).

[1] Tło na panelu paska bocznego można ustawić jedynie na widoku *Informacja — przyp. tłum.*

Pasek boczny można oczywiście również ozdobić tłem w postaci desenia, lecz dla wprawy tym razem proponuję zastosować kolor. W tym celu należy kliknąć przycisk *Kolory*. Następnie można na pasek boczny przeciągnąć kolor nazwany *Grejpfrut* i tło paska z szarego zmieni się właśnie na ten kolor. Pasek można również ozdobić tłem gradientowym, przeciągając jeden kolor jako tło, a drugi kolor w pobliżu dolnej krawędzi paska. Zróbmy tak z kolorem *Mango* i od tej pory tło paska bocznego będzie miało postać płynnego przejścia pomiędzy tymi barwami. Oczywiście niezadowoleni z tego tropikalnego zestawu kolorów mogą przywrócić klasyczną kolorystykę przeciągając na pasek boczny symbol *Wyczyść* (strzałka zawinięta w lewo na czarnym tle). Po zakończeniu zabawy zamykamy okno *Tła i symbole*.

Boczny pasek Nautilusa umożliwia trzeci tryb pracy z symbolami. Zanim do tego przejdę, trzeba utworzyć dwa dodatkowe podfoldery w folderze użytkownika. Jeden z nich nazwiemy *Finanse* i wykorzystamy na pliki zawierające oczywiście informacje o zasobach finansowych, drugi nazwiemy *Ulubione* i będziemy w nim umieszczać… ulubione pliki.

Po utworzeniu folderów w pasku bocznym należy kliknąć napis *Informacja* i wybrać funkcję *Symbole*. W pasku pojawi się lista symboli (rysunek 5.6). Teraz wyszukujemy symbol nazwany *Pieniądze* i przeciągamy go na folder *Finanse*. Następnie odszukujemy symbol *favorite* i przeciągamy go na folder *Ulubione*. Po zakończeniu klikamy na pasku nazwę *Informacja*.



Rysunek 5.6. *Wybór emblematów z panelu paska bocznego*

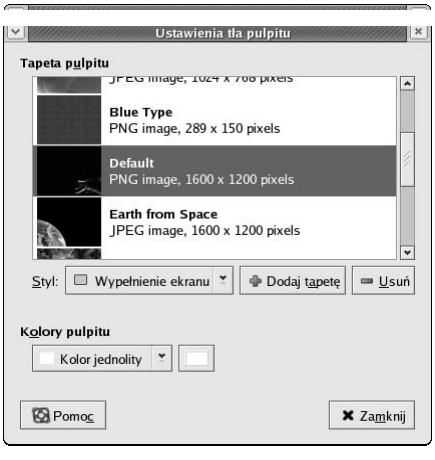
Okno Nautilusa z pewnością stało się bardziej kolorowe, choć nie każdy zgodzi się z wartością estetyczną takiej jego postaci. Można oczywiście praktycznie dowolnie zmieniać wystrój okna Nautilusa, lecz poproszę, aby wstrzymać się z tym chwilę, ponieważ za niedługą chwilę wrócimy do szaleństw z kolorami i wystrojem graficznym.

5A-5. Zmiana tła pulpitu

Skoro udało się nam dopieścić folder użytkownika (albo umęczyć, w zależności od gustów estetycznych), może wydawać się, że sam pulpit wygląda raczej mało imponująco.

Zmiana tła pulpitu (zwanego często *tapetą*) jest zadaniem prostym, a kilka ciekawych tapet dostarczono wraz z systemem. Można zacząć zabawę od wypróbowania jednej z gotowych tapet, wystarczy kliknąć w pulpit prawym przyciskiem myszy i z menu podręcznego wybrać funkcję *Zmień tło pulpitu*. Pojawi się okno *Ustawienia tła pulpitu* (rysunek 5.7).

Rysunek 5.7.
Wybór tła pulpitu



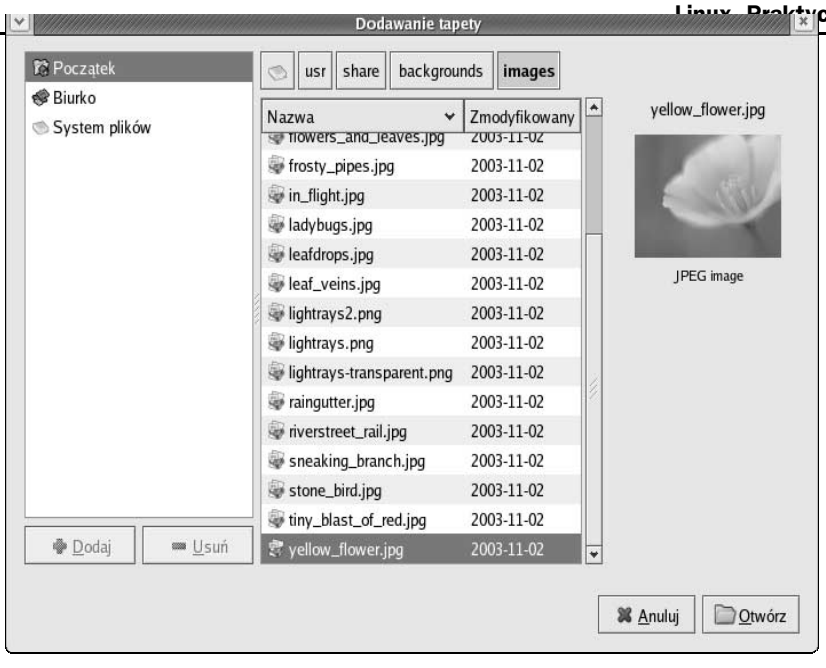
Aby zmienić tło, można wybrać jedną z gotowych tapet dostępnych w tym oknie lub kliknąć przycisk *Dodaj tapetę*. To spowoduje otworzenie się okna *Dodawanie tapety* (rysunek 5.8), w którym można do listy wyboru tapet dodać inny z obrazów obecnych w systemie. Aby przejrzeć dostępny zbiór, wystarczy kliknąć nazwy plików, a po ich prawej stronie pojawi się miniatura zaznaczonego pliku. W ten sposób można przeglądać wszystkie dostępne pliki.

W systemowym folderze z tapetami znajduje się dodatkowy podfolder zatytułowany *space*, zawierający zdjęcia z kosmosu. Można kliknąć dwukrotnie ikonę tego folderu i przejrzeć zawarte w nim obrazy. Aby przejść do poprzedniego folderu, wystarczy kliknąć przycisk *images* ponad listą plików.

Gdy już zapoznamy się ze wszystkimi tapetami dostępnymi w systemie, warto wybrać jedną z nich i kliknąć *OK*. Ponownie pojawi się okno wyboru tapety a wybrany obraz zostanie ustawiony jako tło pulpitu. Można już zamknąć okno *Ustawienia tła pulpitu*.

Jak uzyskać zupełnie nową tapetę

Po przejrzeniu wyboru tapet systemowych z pewnością okaże się, że wielu z czytelników zechce dodać do swoich zbiorów zupełnie nową tapetę. Można oczywiście wykorzystać do tego własne grafiki, można również ściągnąć z internetu gotowe obrazy



Rysunek 5.8. *Wybór obrazu tła*

przygotowane do tego celu. Istnieje mnóstwo stron w internecie udostępniających tapety, lecz osobiście polecam stronę *http://art.gnome.org/*. Znajdą się na niej wszelkie materiały niezbędne do wykonania projektów z tego rozdziału i wiele innych, które można wykorzystywać na własną rękę.

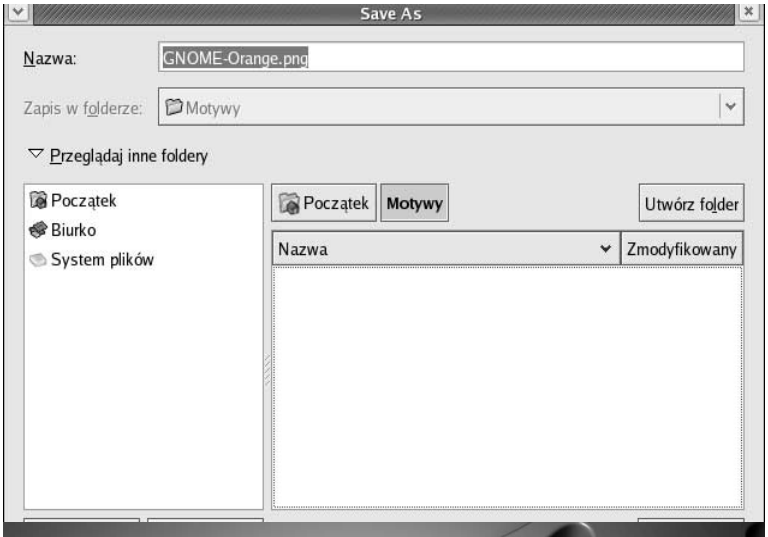
Po połączeniu z internetem należy uruchomić przeglądarkę WWW (Firefox) i w pasku adresu wpisać *http://art.gnome.org*, po czym nacisnąć klawisz *Enter*.

Po wyświetleniu strony należy odszukać nagłówek *Backgrounds* po lewej stronie i kliknąć odnośnik *GNOME* poniżej tego nagłówka. Gdy otworzy się lista dostępnych obrazów, wybiera się interesującą pozycję. Ja posłużę się obrazem nazwanym GNOME-Orange.

Po dokonaniu wyboru należy kliknąć miniaturę obrazu, co spowoduje wyświetlenie strony z informacją i odnośnikiem do samego pliku. Teraz klikamy prawym przyciskiem myszy odnośnik poniżej nagłówka *Resolutions*: (w przypadku GNOME-Orange będzie to *png-1280×1024*) i z menu podręcznego wybieramy pozycję *Save link as*. Pojawi się okno *Save As*, w którym należy wskazać folder (rysunek 5.9), do którego ma zostać zapisana tapeta (*Motywy*), po czym kliknąć *Zapisz*.

Ustawianie nowej tapety

Po pobraniu tapety należy ponownie otworzyć okno *Ustawienia tła pulpitu* klikając prawym przyciskiem myszy pusty obszar pulpitu i wybierając funkcję *Zmień tło pulpitu*. Podobnie jak poprzednio, klikamy przycisk *Dodaj tapetę*. W oknie wyboru obrazu przechodzimy do katalogu */home/grafik/Motywy* i wybieramy naszą nową tapetę pobraną z internetu, po czym klikamy *OK*. Nowa tapeta pokaże się jako tło pulpitu (jak to przedstawia rysunek 5.10). Po skończeniu pracy zamykamy okno *Ustawienia tła pulpitu*.



Rysunek 5.9. *Wybór folderu docelowego dla pobieranego pliku*



Rysunek 5.10. *Pulpit z nową tapetą*

Aby powrócić do tapety, która była skonfigurowana domyślnie, wystarczy kliknąć pulpit prawym przyciskiem myszy i wybrać opcję *Przywróć domyślne tło*.

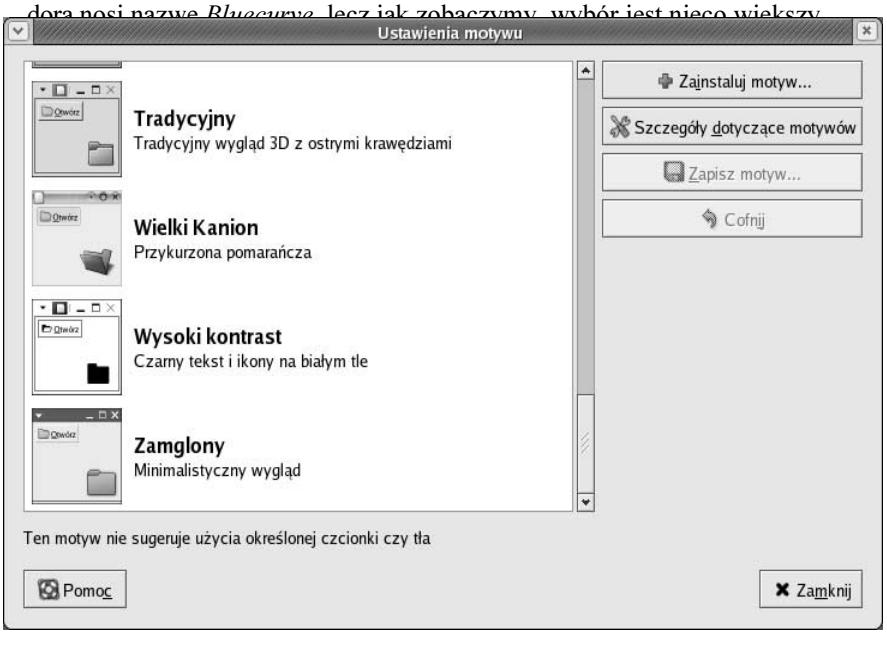
Łatwo zauważyć, że na rysunku 5.10 nie widać paneli. Uznałem, że zasłaniają mi widok tapety, więc wykorzystałem opcję automatycznego ukrywania paneli. W tym celu należy kliknąć prawym przyciskiem myszy pusty obszar panelu i wybrać funkcję *Właściwości*. W oknie *Właściwości panelu* zaznacza się opcję *Automatyczne ukrywanie*, po czym klika przycisk *Zamknij*. Funkcja automatycznego ukrywania panelu działa

podobnie jak w Windows czy Mac OS X — panel będzie ukryty aż do momentu, gdy wskaźnik myszy zatrzyma się na chwilę nad krawędzią ekranu, za którą jest ukryty panel. Wykorzystanie tej funkcji wymaga wyboru kompromisu pomiędzy walorami estetycznymi a wygodą użytkowania. Wolność artysty przede wszystkim.

5A-6. Zmiana ramek okien, elementów sterujących i zestawów ikon

Dotarliśmy do mojego ulubionego miejsca w dziedzinie chirurgii plastycznej systemów operacyjnych — modyfikacji wyglądu obramowań okien i elementów sterujących aplikacji. Do roboty!

Procedura jest w rzeczywistości bardzo prosta. Z menu *Aplikacje* wywołujemy funkcję *Preferencje/Motyw*. Otworzy się okno *Ustawienia motywu*, w którym pojawi się lista motywów zainstalowanych w systemie (rysunek 5.11). Domyślny motyw systemu Fedora nosi nazwę *Bluecurve*, lecz jak zobaczymy, wybór jest nieco większy.



Rysunek 5.11. *Wybór motywu GNOME*

Aby posmakować tego, co nas czeka, warto kliknąć po kolei każdy z dostępnych motywów. Zmiana wystroju nastąpi natychmiast. Jedno kliknięcie zmieni obramowania okien, elementy sterujące aplikacji a nawet ikony, o czym można się przekonać zaglądając na pulpit. Szczególnie wyraźnie widać różnice po wybraniu motywu *Crux* albo *Wielki Kanion*.

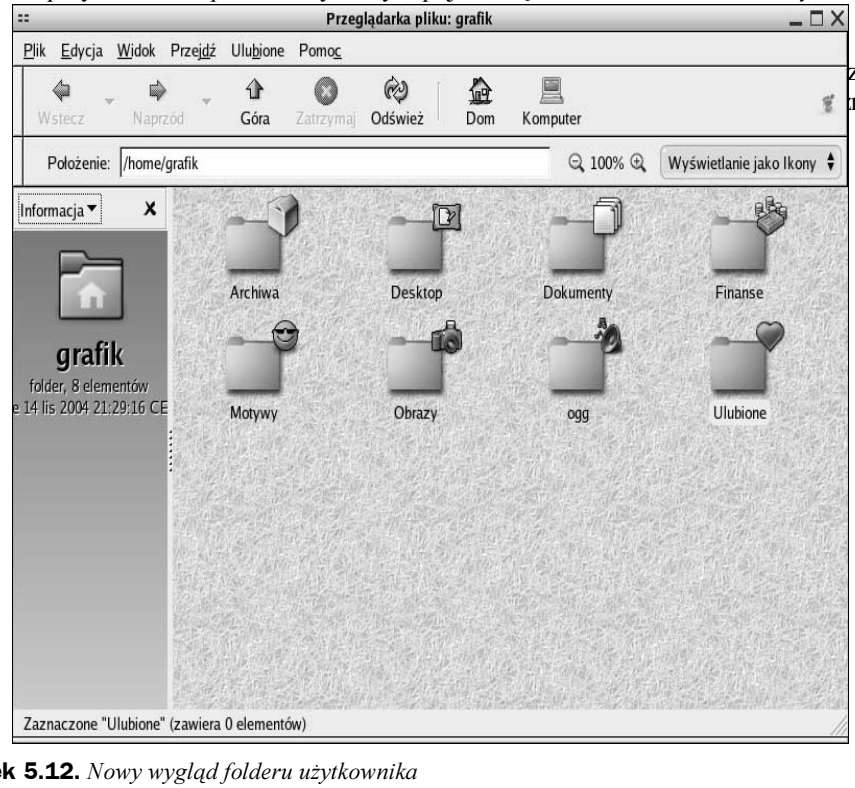
Każdy z motywów składa się z obramowania okna, zestawu elementów sterujących i kolekcji ikon. Dzięki temu można mieszać te elementy w różnych zestawieniach, tworząc własne. Jeśli komuś podobają się bąbelkowe elementy sterujące motywu *Wielki Kanion*,

obramowania okien z motywu *Zamglony* i ikony z motywu *Oceaniczny sen* nie ma problemu, ponieważ mamy możliwość zdefiniowania własnego motywu na podstawie istniejących elementów.

Aby przygotować własny motyw zbudowany ze składników istniejących motywów, wystarczy kliknąć przycisk *Szczegóły dotyczące motywów* w oknie *Ustawienia motywu*. Pojawi się nowe okno z trzema zakładkami: *Elementy sterujące*, *Krawędź okna* oraz *Ikony*. Na każdej z tych zakładek znajdują się nazwy motywów poszczególnych elementów środowiska, które można dobierać według własnego uznania. Na przykład na zakładce *Elementy sterujące* wybierzemy *Wielki Kanion*, na zakładce *Krawędź okna* wybierzemy *Mist*, natomiast na zakładce *Ikony* wybierzemy motyw *Sandy*, który to właśnie jest wykorzystany w głównym motywie nazwanym *Oceaniczny sen*.

Przyjrzyjmy się wynikowi… Nieźle, lecz po namyśle decydujemy, że krawędzie okien z motywu *Zamglony* nie pasują do całości. W poszukiwaniu lepszego dopasowania przejrzymy listę motywów krawędzi okien i znajdziemy motyw *Metabox*, który pasuje lepiej. Po zakończeniu pracy zamkniemy okno *Szczegóły dotyczące motywów* klikając przycisk *Zamknij*.

Po powrocie do okna *Ustawienia motywu* zauważymy, że pojawił się nowy motyw nazwany *Własny motyw*. Taki motyw można zgodnie z informacją w oknie zapisać na przyszłość. W tym celu wystarczy kliknąć przycisk *Zapisz motyw*. Pojawi się okno, w którym można nadać nazwę motywowi oraz podać jego krótki opis, po czym zatwierdzić dane przyciskiem *Zapisz*. Nowy motyw pojawi się w oknie *Ustawienia motywu* zgodnie



zegląda-
nie!

Rysunek 5.12. *Nowy wygląd folderu użytkownika*

5A-7. Instalowanie dodatkowych motywów obramowań okien, elementów sterujących oraz ikon

Jeśli kogoś te możliwości zachęciły do dalszych eksperymentów, lecz nie jest do końca zadowolony z „fabrycznego" zestawu elementów, może pobrać z internetu dodatkowe motywy obramowań, elementów sterujących i ikon. Aby to zademonstrować, można przygotować motyw wzorowany na wystroju graficznym systemów Mac OS X. Przeciwników wyglądu Macintoshy a zwolenników Windows uspokoję nieco, że motywy przypominające wygląd MS Windows znajdują się już w standardowej instalacji systemu Fedora. Poza tym to tylko ćwiczenia, proponuję więc na chwile opanować animozje.

Pobranie potrzebnych plików

Aby zdobyć niezbędne materiały, znów udamy się na stronę *http://art.gnome.org*. Tym razem należy zainteresować się odnośnikiem *Applications* pod nagłówkiem *Desktop Themes*. Poszukajmy motywu *Aquativo*. Po kliknięciu jego nazwy otworzy się strona pobierania. Teraz należy kliknąć nazwę pliku (*GTK2-Aquativo-1.5.tar.gz*) prawym przyciskiem myszy i z menu podręcznego wybrać funkcję *Save link as*. Plik można zapisać w katalogu *Motywy*.

Potrzebny nam będzie też motyw krawędzi okien. Odpowiednie zasoby można znaleźć po kliknięciu odnośnika *Window Borders* pod nagłówkiem *Desktop Themes*. Gdy otworzy się odpowiednia strona, poszukajmy motywu o nazwie *Metativo* i kliknijmy jego odnośnik. Po otwarciu się strony pobierania motywu klikamy prawym przyciskiem myszy nazwę pliku *MCity-Metativo.tar.gz* i z menu podręcznego wybieramy funkcję *Save link as*.

Na końcu ściągniemy również motyw ikon. Wybrane przeze mnie ikony stanowią wyraz fascynacji systemami Mac z punktu widzenia użytkownika Linuksa i nie jest to typowa kopia ikon z systemów Macintosh. Niemniej jednak wyglądają ciekawie. Aby ściągnąć ten motyw, należy wybrać odnośnik *Icon* znajdujący się pod nagłówkiem *Desktop Themes* i odszukać nazwę Tux n Tosh 2. Po przejściu na stronę pobierania motywu klikamy prawym przyciskiem myszy nazwę pliku *ICON-Tux-n-Tosh-0.1.tar.bz2* i z menu podręcznego wybieramy funkcję *Save link as*.

Instalacja nowych motywów

Po pobraniu niezbędnych plików można przystąpić do ich instalacji w systemie. Po pierwsze, otwieramy w Nautilusie folder *Motywy* i przeciągamy jego okno na brzeg ekranu. Następnie otwieramy okno *Ustawienia motywu* i klikamy przycisk *Szczegóły dotyczące motywów*, w którym otwieramy zakładkę *Krawędź okna*.

Zamiast skorzystać z przycisku *Zainstaluj motyw* wystarczy po prostu przeciągnąć z okna folderu *Motywy* odpowiedni plik na listę dostępnych motywów w oknie *Szczegóły dotyczące motywów*. Pojawi się niewielkie okno z pytaniem o to, czy zainstalować motyw z pliku o danej nazwie (rysunek 5.13). Wystarczy kliknąć przycisk *Zainstaluj* i do listy dostępnych motywów krawędzi okien zostanie dodany motyw *MetaTivo*. Można go od razu kliknąć i sprawdzić w działaniu.



Rysunek 5.13. *Instalacja nowego motywu*

W podobny sposób instaluje się motywy elementów sterujących. Otwieramy zakładkę *Elementy sterujące* okna *Szczegóły dotyczące motywów* i na listę motywów przeciągamy plik *GTK2-Aquativo-1.5.tar.gz* z okna folderu *Motywy*. Ponownie pokaże się okno *Instalacja motywu*, w którym należy kliknąć przycisk *Zainstaluj*. Zainstalowany motyw pojawi się w liście motywów elementów kontrolnych pod nazwą *Aquativo-1.5*. Po kliknięciu tej nazwy elementy kontrolne aplikacji prawie natychmiast zmienią swój wygląd.

Na koniec zainstalujemy motyw ikon. Otwieramy zakładkę *Ikony* okna *Szczegóły dotyczące motywów* i na listę motywów przeciągamy plik *ICON-Tux-n-Tosh-0.1.tar.bz2*. Pokaże się okno *Instalacja motywu*, w którym należy kliknąć przycisk *Zainstaluj*. Zainstalowany motyw pojawi się w liście motywów ikon pod nazwą *Tux 'n' Tosh*. Po kliknięciu tej nazwy elementy kontrolne aplikacji prawie natychmiast zmienią swój wygląd.



W przypadku motywu ikon *Tux 'n' Tosh* tak naprawdę opisany wyżej sposób nie działa poprawnie. Zainstalowany motyw nie pojawia się w oknie *Szczegóły dotyczące motywu*. Istnieje jednak metoda poradzenia sobie z tym problemem. Dalsze szczegóły można znaleźć w rozdziale 20.

Okna, menu, ikony i panel powinny uzyskać wygląd bardzo przypominający styl *Aqua* znany z systemów Mac OS X. Zapewne wypadałoby jedynie nieco przystosować wygląd tła w Nautilusie, lecz to pozostawiam jako ćwiczenie dla Czytelników. Pozostawiam wolną rękę — można kontynuować proces udoskonalania własnego motywu w stylu *Aqua*, można zostawić tak, jak jest w tej chwili albo porzucić uzyskany efekt i zainstalować sobie inny motyw. Dla uzyskania jednolitości z przykładami w dalszych częściach książki proponuję jednak przywrócić motyw *Bluecurve*.

Zmiana stylu ekranu logowania

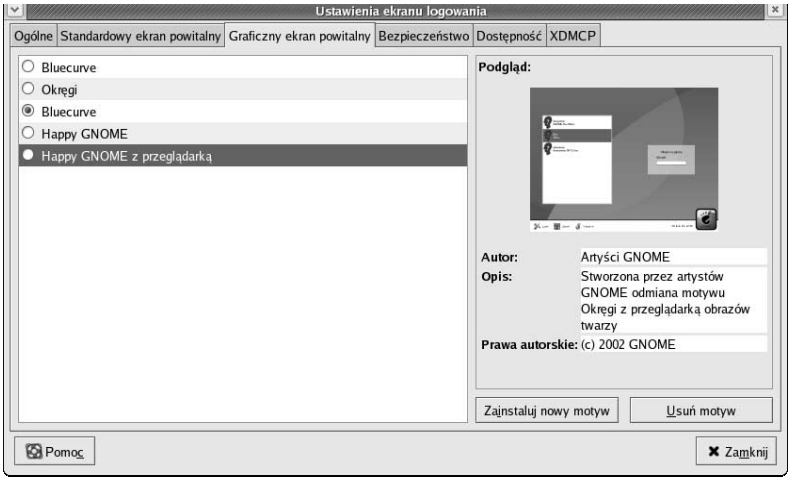
Na stronie *art.gnome.org* znajduje się odnośnik z nazwą *Login Manager*. Chodzi tutaj o ekran logowania, nazywany również ekranem powitalnym systemu. Jest to po prostu ten ekran, gdzie po uruchomieniu komputera wpisuje się nazwę użytkownika i hasło. Ekran logowania jest kolejnym elementem systemu, który można przystosować do własnych upodobań. W tym przypadku jednak zmiany nie będą dotyczyły jednego użytkownika, lecz wszystkie osoby logujące się do systemu, więc styl tego elementu warto dobierać rozważnie. Oczywiście w przypadku, gdy system ma tylko jednego użytkownika, powyższa uwaga nie ma zastosowania.

Pobieranie motywu ekranu logowania

Aby pobrać niestandardowy motyw ekranu logowania, należy na stronie *http://art.gnome.org* kliknąć odnośnik *Login Manager*. Po wyszukaniu motywu odpowiadającego naszym oczekiwaniom pobieramy go na swój komputer w podobny sposób jak pozostałe motywy. W tym przypadku pozostawię jednak wolną rękę Czytelnikowi i nie będę narzucał żadnych pomysłów. Tak jak w przypadku pozostałych motywów zapiszmy go w folderze *Motywy*.

Instalacja motywu ekranu logowania

Po pobraniu odpowiedniego pliku z motywem należy otworzyć okno ustawienia ekranu logowania. W tym celu z menu systemowego wywołuje się funkcję *Aplikacje/Ustawienia systemowe/Okno logowania*. Pojawi się okno z prośbą o podanie hasła użytkownika *root*. Po wpisaniu hasła potwierdzamy je przyciskiem *OK*, po czym pojawi się okno *Ustawienia ekranu logowania* (rysunek 5.14).



Rysunek 5.14. *Dostosowanie wyglądu ekranu logowania*

Teraz otwieramy zakładkę *Graficzny ekran powitalny*. Pojawi się lista motywów zainstalowanych wraz z systemem i można przejrzeć ich miniatury, klikając każdą z pozycji.

Tym razem nie zadziała sztuczka z przeciągnięciem nazwy pliku, lecz oczekiwany rezultat można osiągnąć w sposób niewiele bardziej skomplikowany: klikając przycisk *Zainstaluj nowy motyw*.

Po kliknięciu przycisku *Zainstaluj nowy motyw* pojawi się okno wyboru pliku. Jak pamiętamy, plik został zapisany w folderze */home/grafik/Motywy*. Po wyborze pliku klikamy *OK* i jego pozycja pojawi się na liście dostępnych motywów ekranu logowania.

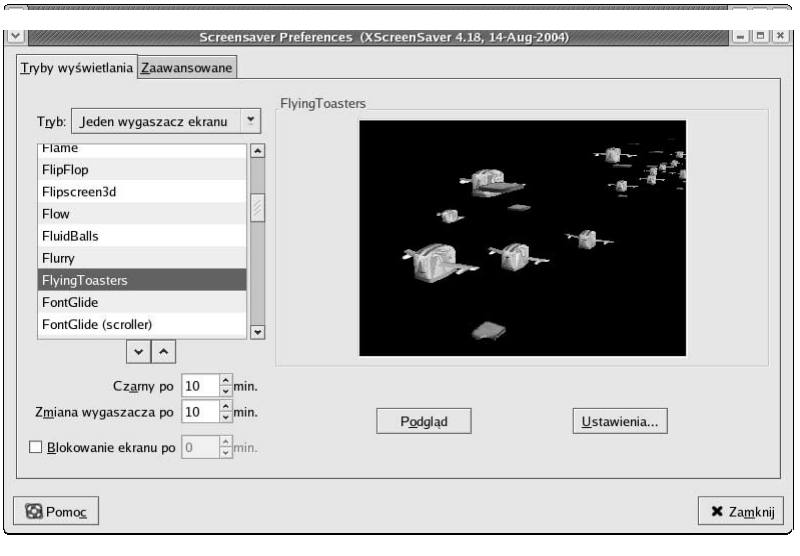
Aby zmienić ekran logowania, wystarczy zaznaczyć go na liście i kliknąć przycisk *Zamknij*. Oczywiście, aby sprawdzić wynik tej operacji, należy wylogować się z systemu i zalogować ponownie, lecz nie ma potrzeby ponownego uruchamiania komputera.

Wybór wygaszacza ekranu

Dawniej wygaszacze ekranu były obowiązkowym elementem komputera z powodu konieczności zabezpieczenia monitora przed przedwczesnym wypaleniem. Jednak technologia wytwarzania wyświetlaczy posunęła się do takiego stanu, że stosowanie wygaszacza nie jest już koniecznością. Jednak większość wygaszaczy po prostu spełnia funkcję estetyczną i mam dla wszystkich świetną wiadomość: Fedora posiada gigantyczny wybór wygaszaczy ekranu — jest ich ponad dwieście! Z tej ogromnej listy z pewnością uda się wybrać kilka pozycji godnych zainteresowania. W standardowej konfiguracji wygaszacz ekranu jest skonfigurowany w taki sposób, żeby wybierał losowy moduł z tej potężnej listy zmieniając go co kilka minut. To ustawienie można zmienić wywołując z menu systemowego funkcję *Aplikacje/preferencje/Wygaszacz ekranu*.

Okno *Screensaver Preferences* przedstawione na rysunku 5.15 pozwala skonfigurować wiele opcji, jak odstęp pomiędzy zmianami typu wygaszacza czy długości czasu bezczynności, po upływie którego wygaszacz włączy się. Można również włączyć tylko jeden wygaszacz lub nie włączać go w ogóle. W trybie losowym wygaszacza ekranu można pominąć te moduły, których nie chcemy stosować, wystarczy usunąć zaznaczenie opcji obok nazwy modułu.

Rysunek 5.15. *Ustawianie preferencji wygaszacza ekranu*



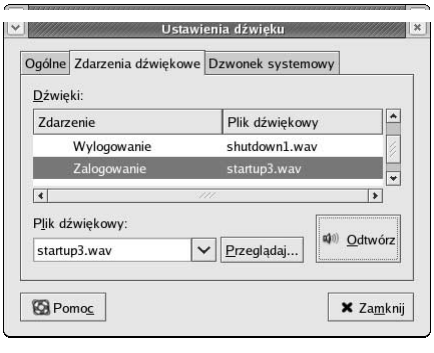
Dźwięki systemowe

Jeden z moich znajomych powiedział kiedyś „Jaka to radość z oglądania obrazu, jeśli nie słychać muzyki?”. Miał oczywiście na myśli coś innego, lecz słowa te dziwnie pasują do tematu dostosowania systemu do preferencji estetycznych. Jeśli ktoś zmodyfikował system w taki sposób, żeby był krzykliwy od strony wizualnej, dlaczego nie uzupełnić tego o efekty dźwiękowe?

Nie nalegam na ekstrawagancje w tym zakresie, ponieważ nie każdy jest zwolennikiem dźwięków systemowych, warto jednak wiedzieć, że istnieje możliwość włączenia opcji odtwarzania dźwięków, które będą towarzyszyły poszczególnym zdarzeniom systemowym. W domyślnej konfiguracji dźwięki systemowe są nieaktywne, lecz włączenie i skonfigurowanie ich jest bardzo proste.

W tym celu należy wywołać z menu systemowego funkcje *Aplikacje/Preferencje/Dźwięk*. Pojawi się okno *Ustawienia dźwięku*. Aby włączyć dźwięki systemowe, należy włączyć opcje na zakładce *Ogólne: Uruchamianie serwera dźwięku* oraz *Powiązanie dźwięku ze zdarzeniami*.

Następnie należy otworzyć zakładkę *Zdarzenia dźwiękowe*, na której znajduje się lista zdarzeń wraz z przypisanymi im dźwiękami (rysunek 5.16). Można odsłuchać dźwięki ustawione standardowo, zaznaczając nazwę zdarzenia i klikając przycisk *Odtwórz*.



Rysunek 5.16. *Konfiguracja dźwięków towarzyszących zdarzeniom w GNOME*

Lista zdarzeń zawiera zdarzenia środowiska GNOME oraz kilku gier GNOME. Można zauważyć, że niektóre zdarzenia nie mają skojarzonych dźwięków. Wykorzystując przycisk *Przeglądaj* można ze zdarzeniami kojarzyć dowolne dźwięki (dopasowując je odpowiednio pod względem typu i czasu trwania) ze zgromadzonych własnych kolekcji lub ściągniętych z internetu.

Motywy Firefoksa

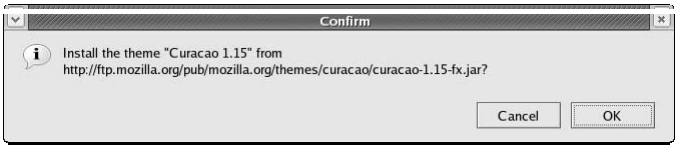
Oprócz modyfikacji wyglądu systemu mamy również możliwość dostosowania wyglądu przeglądarki WWW, Firefoksa. Przeglądarka ta dostosowuje się do wyglądu systemu, lecz istnieje możliwość skonfigurowania wyglądu tej aplikacji w sposób zupełnie niezależny od systemu. Na początek uruchomimy program, powinien wyglądać tak, jak zwykle.

Instalacja nowych motywów

Osoby niezadowolone ze standardowego motywu mogą pobrać z internetu zupełnie nowe. W tym celu należy wywołać z menu funkcję *Tools/Themes*. Pojawi się okno *Themes*, w którego w prawym dolnym rogu znajduje się odnośnik *Get more themes*.

Otworzy się nowe okno ze stroną zawierającą między innymi motywy dla Firefoksa. W liście kategorii po lewej stronie proponuję kliknąć odnośnik *All*. Po załadowaniu się strony należy ponad listą motywów zmienić system operacyjny (OS) na Linux, natomiast wersję na Firefox 1.0PR (motywy dla Firefoksa 1.0 nie będą działać ze standardową wersją Firefoksa zainstalowaną w Fedora Core 3). Po wybraniu odpowiedniego motywu należy kliknąć jego nazwę i otworzy się strona szczegółów motywu.

Po załadowaniu strony motywu należy kliknąć link *Install now*, po czym pojawi się okno z prośbą o potwierdzenie zamiaru instalacji (rysunek 5.17). Należy kliknąć przycisk *OK*, po czym pokaże się okno wyboru motywu z paskiem postępu informującym o procesie pobierania pliku.



Rysunek 5.17. *Potwierdzenie instalacji nowego motywu Firefoksa*

Po zakończeniu pobierania pliku w oknie *Themes* powinien pojawić się podgląd wyglądu motywu. Aby go zastosować, należy kliknąć przycisk *Use theme* po czym zamknąć przeglądarkę i uruchomić ją ponownie. Wtedy można już podziwiać nowo zainstalowany motyw (rysunek 5.18).

Rysunek 5.18. *Nowy motyw Firefoksa — Curacao*



Można oczywiście pobierać i instalować dowolne motywy z tej strony, należy jednak pamiętać o dopasowaniu wersji motywu do wersji przeglądarki (domyślnie uruchamiają się motywy dla najnowszej wersji Firefoksa, która może różnić się od zainstalowanej wersji 1.0RC, znanej również jako 0.10.1). Informację o wersji Firefoksa można znaleźć wywołując z menu programu funkcję *Help/About Mozilla Firefox*.