

SUSE Linux

10.1

www.novell.com

29. března 2006

Aplikace



Aplikace

Autoři: Jörg Arndt, Stefan Behlert, Frank Bodammer, James Branam, Volker Buzek, Klara Cihlarova, Stefan Dirsch, Olaf Donjak, Roman Drahtmüller, Thorsten Dubiel, Torsten Duwe, Thomas Fehr, Stefan Fent, Werner Fink, Jakub Friedl, Kurt Garloff, Joachim Gleißner, Carsten Groß, Andreas Grünbacher, Berthold Gunreben, Franz Hassels, Andreas Jaeger, Jana Jaeger, Klaus Kämpf, Andi Kleen, Hubert Mantel, Lars Marowsky-Bree, Chris Mason, Johannes Meixner, Lars Müller, Matthias Nagorni, Anas Nashif, Siegfried Olschner, Edith Parzefall, Peter Pöml, Thomas Renninger, Hannes Reinecke, Thomas Rölz, Heiko Rommel, Marcus Schäfer, Thomas Schraitle, Klaus Singvogel, Hendrik Vogelsang, Klaus G. Wagner, Rebecca Walter, Christian Zoz

Toto dílo je duševním vlastnictvím společnosti SuSE CR, s.r.o a Novell Inc. Je možné ho kopírovat jako celek nebo jeho části při dodržení povinnosti uvést na každé kopii toto upozornění o autorských právech.

Všechny programy, obrázky a informace uvedené v těchto materiálech jsou pečlivě kontrolovány, ale ani tak není možné zcela vyloučit výskyt případných chyb. Z tohoto důvodu nejsme s to nést žádné záruky jakéhokoliv druhu za případné vzniklé škody spojené s používáním této příručky. Autoři, překladatelé, ani SuSE CR, s.r.o., resp. SUSE Linux AG neposkytují žádné záruky a nenesou odpovědnost za případné škody vzniklé používáním těchto manuálů nebo programů zde uvedených uživateli samotným nebo třetím stranám.

Všechny názvy produktů jsou bez záruky volného používání a může se jednat o registrované obchodní značky. SuSE CR, s.r.o. se obecně řídí informacemi výrobce. Jiné, zde uvedené, produkty mohou být obchodními značkami stávajících výrobců.

Poznámky a komentáře směrujte na adresu feedback@suse.cz [mailto:feedback@suse.cz].

Obsah

O této příručce	ix
Část 1 Kancelář	11
1 Kancelářský balík OpenOffice.org	13
1.1 Kompatibilita s dalšími kancelářskými aplikacemi	14
1.2 Psaní a úpravy textu pomocí modulu Writer	15
1.3 Úvod do aplikace Calc	18
1.4 Úvod od aplikace Impress	18
1.5 Úvod do modulu Base	19
1.6 Další informace	20
2 Evolution: poštovní a kalendářový program	21
2.1 Import pošty z jiných poštovních programů	21
2.2 Seznámení s aplikací Evolution	22
2.3 Pošta	23
2.4 Kontakty	27
2.5 Kalendáře	29
2.6 Synchronizace dat s kapesním počítačem	31
2.7 Evolution pro uživatele GroupWise	31
2.8 Další informace	32
3 Kontakt: poštovní a kalendářový program	33
3.1 Import zpráv z jiných poštovních klientů	33
3.2 Souhrn programu Kontakt	34
3.3 Pošta	36
3.4 Kontakty	40

3.5	Kalendář	42
3.6	Synchronizace dat s PDA	44
3.7	Kontakt pro uživatele GroupWise	44
3.8	Další informace	45
4	Synchronizace kapesního počítače pomocí aplikace KPilot	47
4.1	Spojení používaná KPilotem	48
4.2	Nastavení připojení kapesního počítače	49
4.3	Nastavení spojení pro KDE Knihu adres	50
4.4	Správa úkolů a událostí	50
4.5	Práce s KPilotem	52
5	Používání Beagle	55
5.1	Indexace dat	56
5.2	Prohledávání dat	57
Část 2	Internet	61
6	Připojení k Internetu	63
6.1	KInternet—připojení k internetu	63
6.2	Monitory sítě	65
7	Konqueror jako webový prohlížeč	67
7.1	Používání panelů	68
7.2	Ukládání webových stránek a obrázků	69
7.3	Rozšířené hledání na Internetu (klíčová slova)	69
7.4	Záložky—sbírka vašich oblíbených	70
7.5	Java a JavaScript	71
7.6	Cookies	71
7.7	Proxy	72
7.8	Konqueror jako prohlížeč souborů	72
7.9	Další zdroje informací	72
8	Firefox	73
8.1	Pohyb po webových stránkách	73
8.2	Vyhledávání informací	75
8.3	Správa záložek	75
8.4	Použití správce stahování	78
8.5	Přizpůsobení Firefoxu	78

8.6	Tisk z Firefoxu	81
8.7	Další informace	82
9	Správce stahování KGet	83
9.1	Nastavení stahování	83
9.2	Načasování stahování	83
10	Kopete: chatování s přáteli	85
10.1	Nastavení Kopete	85
10.2	Nastavení kontaktu	86
10.3	Nastavení skupin	87
10.4	Používání Kopete	87
11	Linphone—VoIP v Linuxu	89
11.1	Nastavení Linphone	89
11.2	Test Linphone	93
11.3	Volání	94
11.4	Přijmutí hovoru	95
11.5	Používání adresáře	95
11.6	Možné problémy	96
11.7	Glosář	97
11.8	Více informací	98
12	Šifrování s KGpg	99
12.1	Klíče	99
12.2	Vytvoření nového páru klíčů	99
12.3	Export veřejných klíčů	101
12.4	Import klíče	102
12.5	Dialog serveru s klíči	103
12.6	Import klíče ze serveru s klíči	103
12.7	Export klíče na server s klíči	105
12.8	Applet	105
12.9	Další informace	107
Část 3	Multimédia	109
13	Zvuk v Linuxu	111
13.1	Směšovače	111
13.2	Multimediální přehrávače	116

13.3	Přehrávání a ripování CD	120
13.4	Nahrávání na disk pomocí Audacity	124
13.5	Přímé nahrávání a přehrávání WAV souborů	127
14	Video, TV a webové kamery	129
14.1	Sledování televize s motv	129
14.2	Teletext	131
14.3	Webové kamery a motv	132
14.4	nxtvepg—televizní program na PC	133
14.5	Sledování digitální televize s xawtv4	134
14.6	Webové kamery s gqcam	137
15	K3b – vypalovací program pro KDE	139
15.1	První spuštění	139
15.2	Nastavení	140
15.3	Vypalování médií	141
15.4	Vytvoření datového CD	143
15.5	Vytvoření datového DVD	143
15.6	Vytváření audio CD	144
15.7	Kopírování CD nebo DVD	144
15.8	Zápis ISO obrazu	145
15.9	Vytváření multisession CD nebo DVD	146
15.10	Další informace	146
Část 4	Grafika	149
16	Použití programu F-Spot	151
16.1	Stahování obrázků z fotoaparátu	154
16.2	Získávání informací	155
16.3	Správa tagů	155
16.4	Vyhledávání	156
16.5	Export sbírky fotografií	156
16.6	Základní úpravy obrázků pomocí programu F-Spot	158
17	Digitální fotoaparáty v Linuxu	161
17.1	Připojení fotoaparátu	161
17.2	Přístup k fotoaparátu	162
17.3	Použití Konqueroru	163
17.4	Použití Digikamu	163
17.5	Další informace	171

18	Grafický editor GIMP	173
18.1	Grafické formáty	173
18.2	Spuštění GIMPu	174
18.3	Začínáme s GIMPem	176
18.4	Uložení obrázku	178
18.5	Tisk obrázků	179
18.6	Další informace	180
1	Linuxové programy	183
1.1	Kancelář	183
1.2	Síť	187
1.3	Multimédia	190
1.4	Grafika	194
1.5	Správa systému a souborů	198
1.6	Vývoj softwaru	201
	Rejstřík	205

O této příručce

Tato příručka obsahuje popis nejdůležitějších linuxových aplikací. Pokud se vám nedaří najít správnou aplikaci pro svou práci, můžete vyzkoušet nahlédnout do přehledu aplikací pro Windows a jejich alternativ ve světě Linuxu, který najdete v kapitole 1 – „*Linuxové programy*“ (strana 183).

Kancelář

Seznamte se s možnostmi a prací s kancelářským balíkem OpenOffice.org.

Internet

V této kapitole najdete informace o prohlížečích Konqueror a Firefox a dalších užitečných programech, které se vám budou hodit při práci s Internetem.

Multimédia

Linux obsahuje řadu aplikací pro práci s multimédií. Začít můžete od přehrávačů jako jsou např. Amarok nebo Banshee, pak se podívat na televizi a přitom si třeba vypálit CD s K3b.

Grafika

V této části najdete informaci o práci s grafikou od jednoduché správy fotek až po úpravu pomocí programu GIMP.

1 Zpětná vazba

Velmi rádi uvítáme vaše připomínky k této příručce i k další dokumentaci, která je součástí tohoto produktu. Stačí, když kliknete na User Comments na každé stránce online dokumentace a napíšete nám své nápady a připomínky.

2 Typografické konvence

V této knize se používají následující typografické konvence:

- `/etc/passwd`: soubory nebo adresáře.

- *Jmeno_uzivatele*: položku *Jmeno_uzivatele* nahraďte údajem platným ve svém systému.
- *PATH*: proměnné prostředí, zde *PATH*
- *ls --help*: příkaz a volba nebo parametr.
- *user*: uživatel.
- Alt, Alt + F1 : klávesa, kombinace kláves.
- *Další*: tlačítka, položky nabídky atd.
- *Tančící tučňáci* (Tančící tučňáci, ↑*Referenční příručka*): odkaz na kapitolu v jiné příručce.

3 O vytváření tohoto manuálu

Pro vytvoření této knihy byl použit Novdoc, styl založený na DocBooku (viz <http://www.docbook.org>). Zdrojové XML byly validovány nástrojem *xmllint* a mezi formáty převáděny pomocí *xsltproc*, pro konverzi do XSL-FO byla použita upravené verze stylů Normana Walshe. Výsledné PDF bylo vytvořeno pomocí programu XEP od společnosti RenderX.

4 Poděkování

V prvé řadě děkujeme všem vývojářům, kteří se podílejí na vývoji operačního systému Linux. Děkujeme jim za jejich skvělou práci, bez nich by naše distribuce nemohla existovat. Také děkujeme Franku Zappovi, Pawar a Sněhulce.

A poslední a zároveň největší dík patří panu Linusi Torvaldsovi!

Have a lot of fun!

Váš SUSE Team

Část 1. Kancelář

Kancelářský balík OpenOffice.org

OpenOffice.org je silný balík kancelářských aplikací pro všechny běžné kancelářské úkony, jako je psaní textů, práce s tabulkami nebo tvorba grafiky a prezentací. OpenOffice.org umožňuje pracovat se stejnými daty na celé řadě počítačových platform. Pokud potřebujete, můžete otvírat, upravovat a ukládat i soubory ve formátu Microsoft Office. Tato kapitola popisuje jen základy práce s tímto kancelářským balíkem. OpenOffice.org spustíte z nabídky SUSE nebo příkazem `ooffice`.

OpenOffice.org sestává z řady navzájem provázaných aplikačních modulů. Jejich seznam je uveden v tabulce [1.1 – „Moduly OpenOffice.org“](#) (strana 13). V této kapitole se zabýváme modulem Writer. Úplný popis všech modulů je k dispozici v online nápovědě (viz [1.6 – „Další informace“](#) (strana 20)).

Tabulka 1.1 *Moduly OpenOffice.org*

Writer	Silný textový procesor
Calc	Tabulkový procesor umožňující pracovat s grafy
Draw	Vektorový grafický editor
Math	Aplikace pro tvorbu matematických vzorců
Impress	Aplikace pro tvorbu prezentací
Base	Databázová aplikace

Vzhled aplikace závisí na právě používaném pracovním prostředí a modulu. Dialogy pro ukládání a otvírání souborů jsou závislé na vašem pracovním prostředí. Základní uspořádání a funkce jsou však vždy stejné.

1.1 Kompatibilita s dalšími kancelářskými aplikacemi

OpenOffice.org umí pracovat s dokumenty, tabulkami, prezentacemi i databázemi kancelářského balíku Microsoft Office. Lze je otvírat jako jakýkoliv jiný dokument a opět ukládat do stejného formátu. Protože jsou však formáty Microsoft uzavřené a jejich specifikace nejsou jiným aplikacím k dispozici, dochází občas k drobným problémům s formátováním. Pokud máte s nějakým dokumentem problémy, pokuste se ho otevřít v originální aplikaci a uložit do otevřeného formátu, např. RTF pro textové dokumenty nebo CSV pro tabulky.

Chcete-li konvertovat větší množství dokumentů, např. když začínáte poprvé pracovat s OpenOffice.org, zvolte *Soubor* → *Průvodci* → *Konvertor dokumentů*. Vyberte formát ze kterého chcete konvertovat. V nabídce je řada formátů StarOffice a Microsoft Office. Pak klikněte na *Další* a zadejte adresáře se šablonami a dokumenty ke konverzi a adresáře, kam se mají uložit konvertované soubory. Než budete pokračovat, zkontrolujte všechna nastavení v dialogu. Pak stiskněte *Další*, zobrazí se shrnutí akcí, které budou provedeny. Jste-li spokojeni, zahajte konverzi tlačítkem *Převést*.

Důležité: Hledání souborů z Windows

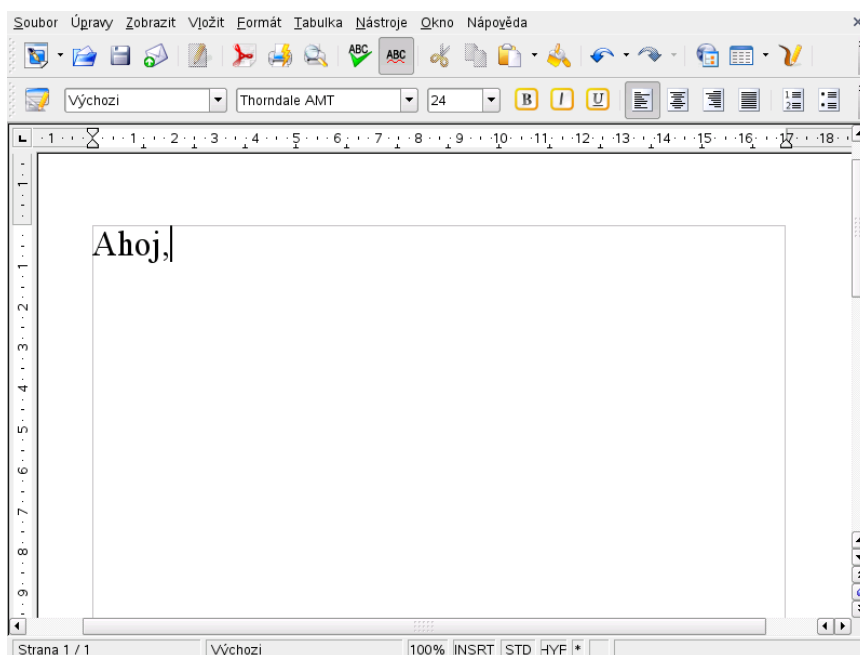
Dokumenty z oddílu Windows bývají obvykle v adresáři `/windows`.

Pokud sdílíte dokumenty s ostatními, máte řadu možností. Pokud si příjemce potřebuje dokument pouze přečíst, exportujte dokument do formátu PDF: *Soubor* → *Exportovat do PDF*. PDF soubory lze přečíst na libovolné platformě vybavené prohlížečem PDF souborů, jako je např. Adobe Acrobat Reader. Chcete-li sdílet upravitelný dokument, použijte některý z běžných formátů. Výchozí formát vyhovuje OASIS XML standardu, což ho činí kompatibilním s řadou různých aplikací. Pro textové dokumenty mohou být vhodné i formáty TXT a RTF, i když mají omezené možnosti formátování. CSV se hodí pro tabulky. Nebo můžete použít formát oblíbený příjemcem souboru, např. některý z formátů Microsoft Office.

OpenOffice.org je dostupná pro řadu operačních systémů. Je tak vynikající volbou pro skupiny uživatelů, kteří potřebují často sdílet své dokumenty, ale nepoužívají stejné operační systémy.

1.2 Psaní a úpravy textu pomocí modulu Writer

Obrázek 1.1 *OpenOffice.org Writer*



Nový dokument můžete vytvořit dvěma způsoby. Úplně nový dokument vytvoříte volbou *Soubor* → *Nový* → *Textový dokument*. Chcete-li použít standardní formát a předefinované prvky na stránce, použijte průvodce. Průvodci jsou malé pomocné programy, které vám pomohou vytvořit dokument z šablony. Pokud například chcete vytvořit obchodní dopis, zvolte *Soubor* → *Průvodci* → *Dopis*. S pomocí dialogů průvodce snadno vytvoříte standardně naformátovaný dokument. Ukázku takového dialogu si můžete prohlédnout na obrázku [1.2 – „Průvodce OpenOffice.org“](#) (strana 16).

Obrázek 1.2 Průvodce OpenOffice.org

The screenshot shows a wizard window titled "Zadejte adresu odesílatele a příjemce" (Enter sender and recipient address). On the left, a sidebar lists the steps: 1. Vzhled stránky, 2. Vzhled hlavičkového papíru, 3. Položky, 4. Příjemce a odesílatel (highlighted), 5. Zápatí, and 6. Název a umístění. The main area is divided into two sections. The top section, "Adresa odesílatele" (Sender address), has a radio button selected for "Použít data uživatele pro zpáteční adresu" (Use user data for return address) and another option for "Nová adresa odesílatele:" (New sender address:). Below this are input fields for "Jméno:" (Name), "Ulice:" (Street), and "PSČ/Stát/Město:" (Postal code/Country/City). The bottom section, "Adresa příjemce" (Recipient address), has a radio button selected for "Umístit zástupná pole pro adresu příjemce" (Place placeholder fields for recipient address) and another option for "Použít databázi adres pro hromadnou korespondenci?" (Use address database for mass correspondence?). At the bottom of the window are five buttons: "Nápověda" (Help), "< Předchozí" (Previous), "Další >" (Next), "Dokončit" (Finish), and "Zrušit" (Cancel).

V okně dokumentu zadejte text podle potřeby. Vzhled dokumentu můžete měnit nástroji v panelu *Formátování* nebo v nabídce *Formát*. Příkazy z nabídky *Soubor* nebo odpovídající tlačítka v panelech použijte pro vytisknutí a uložení dokumentu. Pomocí nabídky *Vložit* můžete do dokumentu přidat různé další prvky, např. tabulky, obrázky či grafy.

1.2.1 Výběr textu

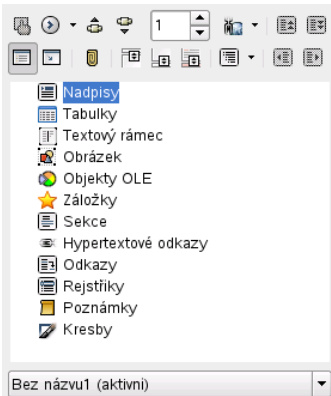
Chcete-li vybrat část textu, klikněte levým tlačítkem na začátku požadovaného výběru a, se stále stisknutým tlačítkem, posuňte kurzor k požadovanému konci výběru. Tam tlačítko uvolněte. Výběr může obsahovat znaky, řádky i celé odstavce. Vybraný text je zobrazen v negativních barvách. Kliknutím pravým tlačítkem myši na výběr otevřete kontextovou nabídku. Tu můžete použít ke změně písma a dalších vlastností vybraného textu.

Vybraný text lze také vyjmout nebo kopírovat do schránky. Vyjmutý nebo zkopírovaný text lze vložit na jiné místo dokumentu. Můžete tak učinit pomocí kontextové nabídky, nabídky *Úpravy* nebo pomocí odpovídajících ikon v panelech.

1.2.2 Pohyb ve velkých dokumentech

Navigátor zobrazuje informace o obsahu dokumentu. Umožňuje rovněž rychlé skoky na různá místa v dokumentu. Pomocí Navigátoru můžete například rychle získat přehled o všech kapitolách v dokumentu nebo si prohlédnout seznam všech obrázků v dokumentu. Navigátor můžete otevřít z nabídky volbou *Úpravy* → *Navigátor*. Obrázek 1.3 – „Navigátor modulu Writer“ (strana 17) představuje Navigátor v akci. Zobrazené prvky závisí na právě otevřeném dokumentu.

Obrázek 1.3 *Navigátor modulu Writer*



1.2.3 Formátování pomocí stylů

Dialog otevřený pomocí *Formát* → *Styly a formátování* usnadňuje formátování textu. Pokud v rozbalovací nabídce v dolní části dialogu nastavíte *Automaticky*, pokouší se OpenOffice.org nabízet styly podle právě prováděné činnosti. Pokud zvolíte *Všechny styly*, jsou nabízeny všechny styly z právě aktivní skupiny. Skupiny můžete přepínat tlačítky v horní části dialogu.

Pokud používáte k formátování styly (tzv. *šetrné formátování*), není text formátován přímo, ale je na něj aplikován styl. Vlastnosti stylu lze kdykoliv upravit, čímž se automaticky změní formátování všech částí textu, kterým je daný styl přiřazen.

Chcete-li přiřadit styl odstavci, vyberte požadovaný styl a klikněte na ikonu kyblíčku s barvou vpravo nahoře v dialogu *Styly a formátování* (ikonka není příliš zřetelná, ale jedná se skutečně o nádobu, z které se vylévá barva). Pak klikněte na odstavce, jimž

chcete styl přiřadit. Přiřazování stylů ukončíte stiskem klávesy **[Esc]** nebo opětovným kliknutím na podivnou ikonku.

Vlastní styly můžete vytvářet velmi snadno. Nejprve zformátujte znak nebo odstavec dle libosti pomocí nabídky *Formát* nebo panelu nástrojů. Formátovaný text pak vyberte a klikněte na ikonku úplně vpravo nahoře v dialogu *Styly a formátování* (napravo od podivné ikonky kyblíčku) a z otevřené nabídky zvolte *Nový styl z výběru*. Zadejte název nového stylu a klikněte na tlačítko *OK*. Nový styl pak budete moci používat na další části textu.

Podrobnosti o stylu můžete zobrazit kliknutím na styl v seznamu pravým tlačítkem myši a volbou *Upravit* z kontextové nabídky. Otevře se tak dialog, ve kterém můžete prohlížet ale i měnit všechny vlastnosti stylu.

1.3 Úvod do aplikace Calc

Calc je tabulkový procesor OpenOffice.org. Novou tabulku (respektive sešit obsahující tabulky) můžete vytvořit volbou *Soubor → Nový → Sešit*. Již existující sešit můžete otevřít volbou *Soubor → Otevřít*. Calc umí číst i zapisovat dokumenty ve formátu aplikace Microsoft Excel.

Do buněk tabulky můžete zapisovat konstantní data i funkce. Funkce mohou zpracovávat data z ostatních buněk. Výsledná hodnota je pak zobrazena v buňce s funkcí. Z hodnot lze vytvářet i grafy.

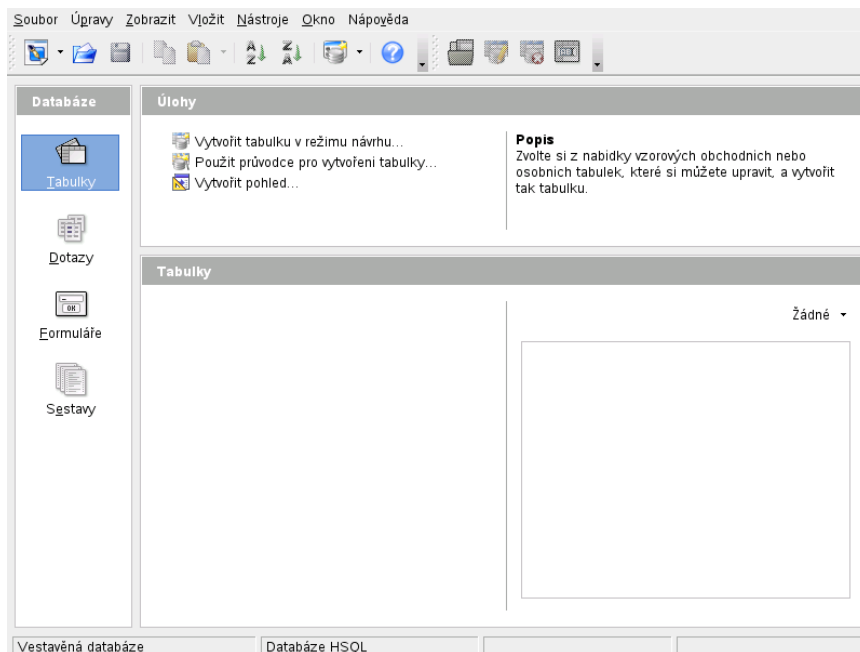
1.4 Úvod od aplikace Impress

Impress je určen pro vytváření prezentací pro zobrazení na obrazovce, promítání i tisk, např. na fólie. Novou prezentaci můžete vytvořit volbou *Soubor → Nový → Prezentace*. Prezentaci můžete vytvořit i s pomocí průvodce, volbou *Soubor → Průvodci → Prezentace*. Existující prezentaci můžete otevřít volbou *Soubor → Otevřít*. Impress umí otvírat i ukládat prezentace ve formátu Microsoft PowerPoint.

1.5 Úvod do modulu Base

OpenOffice 2.0 obsahuje nový modul pro práci s databázemi – Base. Novou databázi můžete vytvořit volbou *Soubor* → *Nový* → *Databáze*. Otevře se průvodce, který vám s vytvořením databáze pomůže. Base umí pracovat i s databázemi Microsoft Access.

Obrázek 1.4 Base – databáze v *OpenOffice.org*



Tabulky, formuláře, dotazy i sestavy lze vytvářet ručně nebo pomocí průvodců. Například průvodce pro tvorbu tabulek obsahuje řadu běžných polí pro osobní i obchodní využití. Databáze vytvořené v modulu Base lze používat jako zdroje dat, např. při tvorbě hromadných dopisů.

1.6 Další informace

OpenOffice.org obsahuje řadu různě podrobných zdrojů informací. Chcete-li se s určitým tématem seznámit podrobně, zvolte *Nápověda* → *Nápověda OpenOffice.org*. Systém nápovědy poskytuje podrobné informace o všech modulech (Writer, Calc, Impress atd.).

Ve výchozím nastavení se při setrvání kurzoru myši nad tlačítkem zobrazují *Tipy*, stručné informace o funkci jednotlivých tlačítek. Aktivní je také *Pomocník*, který vybírá a poskytuje informace na základě prováděných akcí. Chcete-li o tlačítkách získat více informací, než poskytují *Tipy*, zvolte z nabídky *Nápověda* → *Co je to?* a podržte myš nad neznámým tlačítkem. Kliknutím se režim *Co je to?* ukončí. Pokud tuto funkci potřebujete častěji, zvažte povolení *Rozšířených tipů* v *Nástroje* → *Volby* → *OpenOffice.org* → *Obecné*. Je zde možno povolit či zakázat i výše zmíněné *Tipy* a *Pomocníka*.

Web věnovaný OpenOffice.org (v angličtině) najdete na adrese <http://www.openoffice.org>. Poskytuje konference, články i informace o chybách. Můžete zde stáhnout verze OpenOffice.org pro různé operační systémy. Český web věnovaný OpenOffice.org naleznete na adrese <http://openoffice.cz/>

Evolution: poštovní a kalendářový program

2

Evolution je groupwarové řešení poskytující obecné poštovní funkce spolu s nástroji pro správu pracovního dne. Umožňuje vést přehled o schůzkách a jiných důležitých událostech v kalendáři a udržovat seznam kontaktů. Kontakty můžete sdílet ve formátu vCard s ostatními.

Evolution můžete spustit z hlavní nabídky nebo příkazem `evolution`. Při prvním spuštění se otevře průvodce nastavením (viz [2.3.1 – „Nastavení účtů“](#) (strana 23)).

Důležité: Účty Microsoft Exchange

Chcete-li Evolution používat spolu se serverem Microsoft Exchange, musíte si nainstalovat balíček `ximian-connector`. Nainstalujte ho pomocí nástroje YaST.

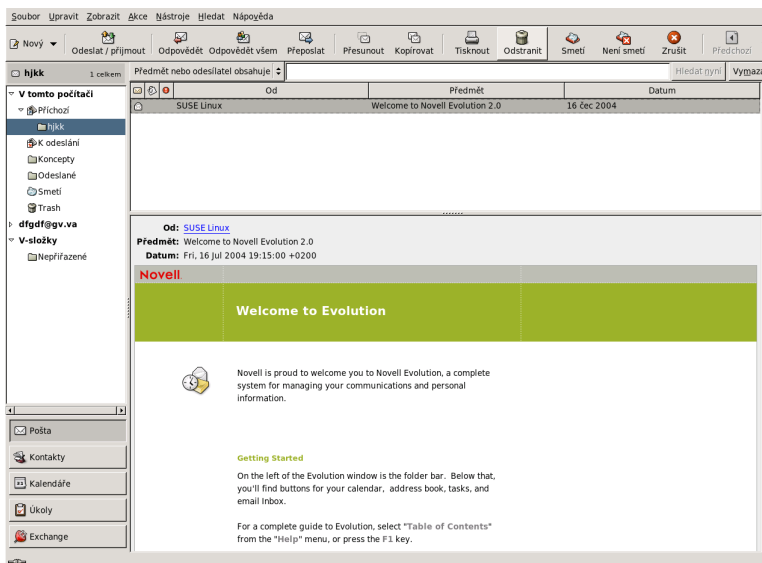
2.1 Import pošty z jiných poštovních programů

Evolution umí importovat poštu z jiných poštovních programů, např. z Netscape. Chcete-li tak učinit, zvolte *Soubor* → *Importovat*. Pro import pošty ve formátu mbox zvolte *Importovat jeden soubor*. Pro import pošty z aplikace Netscape, zvolte *Importovat data a nastavení ze starších programů*. Chcete-li pracovat s daty programů používajících formát maildir, jako je např. KMail, vytvořte účet, který do adresáře s poštou bude přistupovat.

2.2 Seznámení s aplikací Evolution

Výchozí okno si můžete prohlédnout na obrázku 2.1 – „Okno Evolution s poštou“ (strana 22). Dostupné nabídky, položky nabídek a ikony v liště závisí na právě otevřené komponentě. V levém rámu zvolte informace, které se mají zobrazovat v pravém rámu. Velikost rámu můžete měnit tažením lišty, která je odděluje.

Obrázek 2.1 Okno Evolution s poštou



2.2.1 Pošta

Při práci s poštou zobrazuje horní polovina okna obsah aktuální složky. Ve spodní části vidíte náhled zvolené poštovní zprávy. Chcete-li zobrazit jinou poštovní složku, vyberte ji v levém rámu.

Lišta v horní části pravého rámu slouží k vyhledávání zpráv ve složce. Pokud chcete seřadit zprávy podle některé položky (*Od*, *Předmět*, *Datum* atd.), klikněte na požadovanou položku v záhlaví seznamu zpráv. Opakovaným klikáním na danou položku se přepíná vzestupné a sestupné třídění.

2.2.2 Kontakty

Tento pohled zobrazuje všechny adresy ve vašem adresáři. Chcete-li nějakou adresu vyhledat, použijte lištu hledání. Nové kontakty můžete přidávat pomocí tlačítka *Nový* v nástrojové liště.

2.2.3 Kalendář

Výchozí je zobrazení dne s měsíčním kalendářem a seznamem úkolů v pravé části. Pomocí ikon v liště nástrojů se můžete přepínat i do zobrazení týdne, pracovního týdne či měsíce. Můžete k tomu použít i nabídku *Zobrazit* → *Aktuální zobrazení*. Lištu hledání můžete použít k vyhledávání záznamů v kalendáři. Nové události, schůzky a úkoly můžete přidávat tlačítka v liště nástrojů. Tlačítka v liště nástrojů můžete používat i k pohybu v kalendáři a přechodu na určité datum.

2.2.4 Úkoly

Úkoly, jak název napovídá, obsahují seznam úkolů. Podrobnosti o vybraném úkolu jsou zobrazeny v dolní části okna. Nový úkol přidáte tlačítkem *Nový* nebo z nabídky volbou *Soubor* → *Nový* → *Úkol*. Lištu hledání můžete využít i k vyhledávání úkolů. Úkol můžete přidělit i spolupracovníkovi – kliknutím pravým tlačítkem myši na vybraný úkol a volbou *Předat úkol* z kontextové nabídky. Podrobnosti, např. termín dokončení nebo aktuální stav projektu, můžete přidat volbou *Otevřít* ze stejné nabídky.

2.3 Pošta

Poštovní komponenta aplikace Evolution umí pracovat s více účty v různých formátech najednou. Obsahuje užitečné funkce, jako virtuální složky pro zobrazení výsledků vyhledávání a filtrování spamu. Chcete-li provést nastavení, zvolte z nabídky *Upravit* → *Nastavení*.

2.3.1 Nastavení účtů

Evolution umí stahovat poštu z mnoha různých účtů. Při psaní zprávy lze nastavit, ze kterého účtu má být odeslána. Poštovní účty můžete nastavit volbou *Úpravy* → *Nasta-*

vení → *Účty e-mailu*. Chcete-li upravit existující nastavení, vyberte ho a klikněte na *Upravit*. Tlačítkem *Odstranit* ho můžete naopak zcela vymazat.

Chcete-li přidat nový účet, klikněte na *Přidat*. Otevře se asistent, který vás nastavením účtu provede. Klikněte na *Vpřed*. Zadejte své jméno a e-mailovou adresu. Můžete zadat i další volitelné informace. Chcete-li účet používat jako výchozí pro psaní pošty, aktivujte volbu *Používat tento účet jako implicitní*. Klikněte na *Vpřed*.

V nabídce *Typ serveru* vyberte správný formát příchozí pošty. *POP* je nejpoužívanější formát pro stahování pošty ze vzdáleného serveru. *IMAP* se používá pro práci s poštovními složkami na speciálním serveru. S nastavením by vám měl poradit váš ISP nebo administrátor serveru. Vyplňte ostatní požadované údaje a klikněte na *Vpřed*.

V dalším dialogu nastavte volby pro odesílání pošty. Chcete-li odchozí poštu předávat lokálnímu systému, zvolte *Sendmail*. Chcete-li používat vzdálený server, zvolte *SMTP*. Poradte se se svým ISP nebo administrátorem. V případě SMTP musíte vyplnit další údaje. Pak klikněte na *Vpřed*.

V dalším dialogu zvolte jméno, kterým chcete účet označovat. Ve výchozím nastavení je použita e-mailová adresa. Stiskněte *Vpřed*. Konfiguraci uložíte tlačítkem *Použít*.

Chcete-li účet používat jako výchozí pro odesílání pošty, klikněte na něj a pak klikněte na tlačítko *Implicitní*. Chcete-li zakázat stahování pošty z některého účtu, klikněte na něj a pak na tlačítko *Zakázat*. Zakázaný účet lze stále používat pro odesílání pošty, ale nestahuje se z něj příchozí pošta. Zakázaný účet můžete opět *Povolit*.

2.3.2 Psaní zpráv

Chcete-li napsat novou zprávu, klikněte na tlačítko *Nový* nebo z hlavní nabídky zvolte *Soubor* → *Nový* → *Zpráva*. Pokud na zprávu odpovídáte nebo ji přeposíláte dál, otevře se stejný editor, jako když píšete zprávu novou. V nabídce *Od* vyberte účet, který se má pro odeslání zprávy použít. V dalším poli zadejte e-mailovou adresu nebo část jména či adresy z vašeho adresáře. Evolution se pokusí adresu doplnit. Pokud nalezne odpovídající kontakty, zobrazí jejich seznam. Vyberte si z něj požadovaný kontakt nebo adresu doplňte ručně. Chcete-li přímo vybírat z adresáře, klikněte na tlačítko *Komu* případně *Kopie*.

Evolution umí odesílat čistě textové i HTML zprávy. Chcete-li vytvořit zprávu ve formátu HTML, aktivujte v nabídce *Formát* položku *HTML*. Chcete-li poslat přílohu, klikněte na tlačítko *Příloha* nebo z nabídky zvolte *Vložit* → *Přílohu*.

Zprávu odešlete tlačítkem *Poslat*. Pokud ji nechcete odeslat okamžitě, můžete ji příkazy z nabídky *Soubor* uložit pro pozdější použití jako koncept nebo uložit do souboru.

2.3.3 Šifrovaná pošta a podpisy

Evolution podporuje podepisování pošty pomocí PGP. Umí podepisovat zprávy i podpisy kontrolovat. Chcete-li tyto funkce používat, vytvořte a spravujte klíče externí aplikací, např. gpg nebo KGpg.

Chcete-li před odesláním zprávu podepsat, zvolte *Zabezpečení* → *Podpis PGP*. Když pak kliknete na *Poslat*, objeví se dialog, ve kterém musíte zadat heslo ke svému soukromému klíči. Zadejte heslo a potvrďte dialog, zpráva se tak odešle. Pokud chcete během jednoho sezení odesílat více podepsaných zpráv, aniž byste museli neustále odemykat soukromý klíč, aktivujte volbu pro zapamatování si hesla.

Když dostanete podepsanou zprávu od jiného uživatele, objeví se na konci zprávy malá ikona záměčku. Pokud na ni kliknete, spustí se externí program (gpg) pro ověření podpisu. Pokud je podpis platný, objeví se vedle záměčku zelená značka. Pokud platný není, objeví se rozbitý zámek.

Šifrování a rozšifrování zprávy je stejně snadné. Když zprávu dokončíte, zvolte z nabídky *Zabezpečení* → *Šifrování PGP* a zprávu odešlete. Pokud přijmete zašifrovanou zprávu od jiného uživatele, otevře se dialog vyzývající ke vložení hesla pro váš soukromý klíč. Po jeho zadání se zpráva rozšifruje.

2.3.4 Složky

Často je pohodlné třídit zprávy do různých složek. Vaše složky jsou zobrazeny v levém rámu. Pokud k poště přistupujete přes IMAP, jsou tam zobrazeny i IMAP složky. V případě použití POP a většiny dalších formátů jsou složky uloženy lokálně pod položkou *V tomto počítači*.

Několik složek je již ve výchozím nastavení. Do složky *Příchozí* jsou zprvu ukládány všechny nové zprávy ze serveru. Složka *Odeslané* obsahuje kopie odeslaných zpráv. *K odeslání* je dočasné úložiště pro zprávy, které se mají odeslat, ale ještě odeslány nebyly. Tato složka je užitečná v případě práce offline nebo nedostupnosti poštovního serveru. Složka *Koncepty* se používá pro ukládání nedokončených zpráv. Ve složce *Koš* jsou dočasně ukládány smazané zprávy. *Smetí* se používá pro spam.

Nové složky lze vytvářet pod položkou *V tomto počítači* nebo jako podsložky existujících složek. Můžete vytvořit tolik složek, kolik jen potřebujete. Novou složku vytvoříte volbou *Soubor* → *Nový* → *Složka pošty*. V následujícím dialogu zadejte její jméno a pomocí myši vyberte její rodičovskou složku, ve které se vytvoří. Dialog opustíte tlačítkem *Vytvořit*.

Chcete-li přesunout zprávu do nějaké složky, vyberte ji, klikněte na ni pravým tlačítkem a z kontextové nabídky vyberte *Přesunout do složky*. V dialogu pak zvolte cílovou složku a klikněte na *Přesunout*. Podobně lze zprávy i kopírovat.

Ruční přesun většího množství zpráv může být časově náročný. Přesun však lze automatizovat pomocí filtrů.

2.3.5 Filtry

Evolution nabízí řadu voleb pro filtrování pošty. Filtry lze používat k přesouvání zpráv mezi složkami i k jejich mazání. Lze je také přesouvat do koše. Nový filtr můžete vytvořit dvěma způsoby: vytvořením filtru na zelené louce nebo na základě zprávy, kterou má filtrovat. Druhý způsob je velmi užitečný zejména u zpráv zasílaných do konferencí.

Nastavení filtru

Z hlavní nabídky zvolte *Upravit* → *Filtry*. V tomto dialogu je zobrazen seznam již existujících filtrů, které můžete mazat nebo měnit. Nový filtr přidáte kliknutím na *Přidat*. Chcete-li vytvořit filtr na základě zprávy, klikněte na ni pravým tlačítkem myši a z kontextové nabídky zvolte *Vytvořit pravidlo ze zprávy* → *Filtr podle*

Jméno nového filtru zadejte v položce *Název pravidla*. Zvolte filtrační kritéria. Filtrovat lze podle odesílatele, příjemců, předmětu, dat, stavu a řady dalších parametrů. Rozbalovací nabídka hned vpravo umožňuje zvolit mezi řadou podmínek, jako je např. *obsahuje, je* nebo *není*. Vyberte z nich podmínku, která vám vyhovuje. V poli ještě více vpravo zadejte hledaný text. Tlačítkem *Přidat* můžete přidat další filtrační kritéria. V položce *Provést akce* zvolte, zda musí být splněna všechna kritéria současně nebo jen některé z nich.

V dolní části okna nastavte akce, které se mají se zprávami odpovídajícími filtru provést. Zprávy lze odstraňovat, kopírovat, přiřazovat jim zvláštní barvy a provádět s nimi další akce. Pro kopírování nebo přesouvání zpráv zvolte cílovou složku. V dialogu pro výběr složky lze vytvořit i novou složku. Dialog ukončíte tlačítkem *Budiž*.

Použití filtrů

Filtry jsou používány v pořadí, v jakém jsou zobrazeny v dialogu, který můžete otevřít z nabídky volbou *Upravit* → *Filtry*. Jejich pořadí lze měnit označením filtru a klikáním na tlačítka *Nahoru* nebo *Dolů*. Je-li vše podle vašich představ, ukončete dialog tlačítkem *Budiž*.

Filtry se aplikují na všechny nové zprávy. Neaplikují se na zprávy, které jsou již uloženy ve vašich poštovních složkách. Chcete-li filtry použít na již přijaté zprávy, vyberte zprávy, na které chcete filtry použít, a pak z nabídky zvolte *Zpráva* → *Použít filtry*.

2.4 Kontakty

Evolution může používat řadu různých adresářů. Dostupné adresáře jsou zobrazeny v levém rámu. Pomocí lišty hledání můžete kontakty vyhledávat. Kontakty můžete též importovat z řady různých formátů volbou *Soubor* → *Importovat*. Kliknutím pravým tlačítkem myši na kontakt se otevře nabídka s řadou různých příkazů, např. pro přeposlání kontaktu nebo pro uložení do formátu vCard. Dvojitým poklepáním na kontakt ho otevřete k editaci.

Obrázek 2.2 Adresář Evolution

The screenshot shows the 'Show Contacts' dialog box in the Evolution email client. At the top, there is a section titled 'Show Contacts' containing an 'Address Book:' dropdown menu set to 'Osobní' and a 'Search:' text input field. Below this is a section titled 'Contacts' which features a list box containing several contact entries: 'Fanosu, Jan <4564...', 'Filip, Jan <465@4.c...', 'Fla, Bla <foo@bar.s...', 'Friedl, Jakub <fried...', 'hogo', 'Holecek <yv>', 'Maláškova, Martina', 'Novák, Jan <sdfg@!', and 'Petrus, Jan <bla@x...'. To the right of the list box are three buttons: 'Komu:', 'Kopie:', and 'Skrytá kopie:', each followed by a large empty text area for input. At the bottom right of the dialog is a button labeled 'X Zavřít'.

2.4.1 Přidávání kontaktů

Kromě jména a e-mailové adresy může Evolution ukládat další kontaktní údaje. E-mailovou adresu odesílatele lze rychle přidat kliknutím pravým tlačítkem myši na adresu při prohlížení zprávy. Chcete-li přidat úplně nový kontakt, klikněte na tlačítko *Nový* v pohledu *Kontakty*. V dialogu, který se otevře, zadejte kontaktní údaje.

Na kartě *Kontakt* zadejte jméno, e-mailové adresy, telefonní čísla a identity pro instant messaging. Na kartě *Osobní informace* zadejte další podrobnosti o sledované osobě. Na kartě *Poštovní adresa* si můžete poznamenat adresy pro klasickou papírovou poštu. Po vyplnění všech potřebných údajů klikněte na *Budiž*, kontakt se tak uloží do adresáře.

2.4.2 Vytvoření seznamu

Pokud často posíláte zprávy celé skupině lidí, můžete si práci ulehčit vytvořením seznamu. Zvolte z nabídky *Soubor* → *Nový* → *Seznam kontaktů*. Otevře se editor seznamu kontaktů. Zadejte jméno seznamu. Pak přidávejte požadované adresy. Můžete tak učinit jejich postupným zápisem do pole a klikáním na *Přidat* nebo přetahováním kontaktů z okna *Kontakty*. Aktivací *Skryt adresy...* zajistíte, že příjemci nemohou vidět adresy ostatních příjemců. Dialog ukončete stisknutím *Budiž*. Seznam se tak stane jedním z vašich kontaktů.

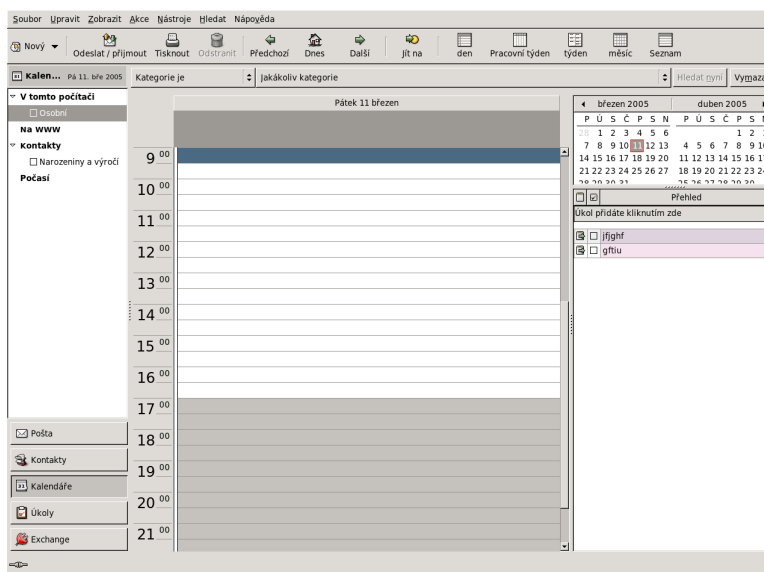
2.4.3 Přidávání adresářů

Další GroupWise a Exchange adresáře můžete nastavit v nastavení příslušného účtu. Lokální či LDAP adresáře můžete přidat volbou *Soubor* → *Nový* → *Adresář*. V dialogu, který se otevře, zadejte typ a další požadované informace.

2.5 Kalendáře

Evolution umí pracovat s více kalendáři. Pomocí *Soubor* → *Importovat* můžete importovat kalendáře ve formátu iCalendar. Do adresáře si můžete zaznamenávat a plánovat schůzky a další události. Pokud chcete, může vám vaše plány připomínat.

Obrázek 2.3 Kalendář Evolution



2.5.1 Přidávání událostí

Chcete-li si do kalendáře zaznamenat novou událost, zvolte z nabídky *Soubor* → *Nový* → *Událost*. Na kartě *Událost* zadejte podrobnosti o události. Zvolení vhodné kategorie vám usnadní případné budoucí vyhledávání. Aktivací volby *Alarm* můžete nastavit funkci upozornění. Pokud se událost pravidelně opakuje, nastavte kartu *Opakování*. Dialog ukončete tlačítkem *Budiž*. Nová událost se objeví ve vašem kalendáři.

2.5.2 Nastavení schůzky

Pokud si chcete smluvit schůzku s dalšími lidmi, zvolte z nabídky *Soubor* → *Nový* → *Schůzka*. V otevřeném dialogu zadejte informace o schůzce. Na kartě *Pozvánky* nebo *Plánování* zadejte účastníky schůzky. Chcete-li účastníky přidat ze svého adresáře, použijte tlačítko *Kontakty*. *Plánování* lze využít k volbě času, který vyhovuje všem účastníkům. *Automatický výběr* vám pomůže vhodný čas najít automaticky.

2.5.3 Přidávání kalendářů

Kalendáře GroupWise a Exchange je potřeba nastavit v nastavení účtu. Chcete-li přidat lokální nebo WWW kalendář, zvolte z nabídky *Soubor* → *Nový* → *Kalendář*. Pak vyberte vhodný typ a zadejte potřebné informace.

2.6 Synchronizace dat s kapesním počítačem

Evolution umožňuje synchronizaci dat s kapesními počítači. K synchronizaci se používá GNOME Pilot. Průvodce nastavením spustíte z nabídky volbou *Upravit* → *Možnosti synchronizace*. Více informací naleznete v nápovědě k programu.

2.7 Evolution pro uživatele GroupWise

Uživatelé GroupWise by neměli mít s přístupem ke svým GroupWise účtům pomoci Evolution žádné problémy. Evolution i GroupWise mají tolik společného, že zvládnutí jedné technologie velmi usnadňuje použití druhé.

2.7.1 Nastavení Evolution pro přístup ke GroupWise

S nastavením přístupu ke GroupWise účtu vám pomůže asistent, který spustíte volbou *Upravit* → *Nastavení* → *Účty e-mailu* → *Přidat* a kliknutím na *Vpřed*.

V dialogu *Identita* zadejte svou poštovní adresu v systému GroupWise (např. joe@example.com) a klikněte na *Vpřed*.

V dialogu *Příjem pošty* zvolte *IMAP* jako *Typ serveru*. V položce *Server* zadejte jméno vašeho GroupWise serveru. Klikněte na tlačítko *Vpřed* a nastavte volby pro příjem pošty. Opět klikněte na tlačítko *Vpřed* a zadejte volby pro odesílání pošty. V dalším dialogu, *Správa účtu*, zadejte jméno účtu. Klikněte na *Vpřed* a pak na *Použít*, čímž GroupWise účet vytvoříte. Zobrazí se mezi dostupnými poštovními účty a můžete ho začít normálně používat.

2.8 Další informace

Evolution obsahuje rozsáhnou nápovědu dostupnou z nabídky *Nápověda*. Více informací o této aplikaci najdete na webových stránkách projektu na adrese <http://www.gnome.org/projects/evolution/>.

Kontakt: poštovní a kalendářový program

Kontakt v sobě spojuje funkčnost několika aplikací prostředí KDE. Obsahuje poštovního klienta KMail pro zasílání a přijímání zpráv, KOrganizer pro práci s kalendářem, KAddressbook pro uchovávání kontaktů a KNotes pro psaní poznámek. Můžete v něm také synchronizovat data s PDA. Kontakt jednoduše integruje jednotlivé části prostředí KDE a dokáže se spojit s množstvím různých groupwarových serverů. Navíc obsahuje doplňky jako virový a spamový filtr či možnost čtení RSS zpráv.

Kontakt spustíte z hlavní nabídky volbou *Kancelář* → *Správce osobních informací* (*Kontakt*) nebo příkazem `kontakt`. Jednotlivé komponenty můžete spouštět i samostatně.

3.1 Import zpráv z jiných poštovních klientů

Import zpráv z jiných poštovních klientů provedete volbou *Nástroje* → *Importovat zprávy* v modulu pošty programu Kontakt. Poštu lze importovat z aplikace Outlook Express, Pegasus Mail, Evolution, formátu mbox a textového formátu. Importní nástroj lze spustit i samostatně příkazem `kmailcvt`.

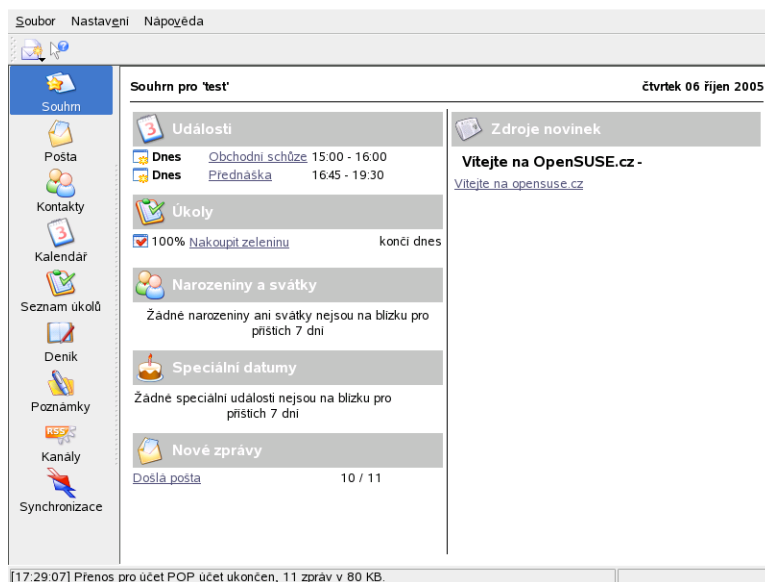
Zvolte příslušnou aplikaci a potvrďte výběr stisknutím *Pokračovat*. V závislosti na zvoleném typu je nutné zadat složku nebo soubor. Kontakt pak automaticky provedete import.

3.2 Souhrn programu Kontakt

Ve výchozím okně programu Kontakt je zobrazen *Souhrn* (viz 3.1 – „*Souhrn programu Kontakt*“ (strana 34)). Jednotlivé komponenty můžete zobrazit kliknutím na jejich ikonu se jménem v levém sloupci.

Modul *Souhrn* nabízí základní informace o svátcích, narozeninách, úkolech, počasí a stavu připojení k PDA. V části Kanály můžete přistupovat k RSS zprávám. Modul *Souhrn* si můžete přizpůsobit v nabídce *Nastavení* → *Nastavit souhrnný pohled*.

Obrázek 3.1 *Souhrn programu Kontakt*



3.2.1 Pošta

V levé části je zobrazen seznam poštovních složek a schránek s vyznačeným celkovým počtem zpráv a počtem nepřečtených zpráv. Složku vyberete prostým kliknutím. Seznam zpráv ve vybrané složce se zobrazí v pravém horním rámu. Počet zpráv ve vybrané složce je zobrazen ve stavové liště v dolní části okna aplikace.

V pravé horní části okna jsou zobrazeny předměty, odesílatelé a časy příchodu zpráv. Kliknutím na ně se patříčná zpráva zobrazí v dolní části okna. Přílohy se zobrazují jako ikony na konci zprávy, nebo mohou být zobrazeny přímo ve zprávě. Kliknutím na položky v záhlaví (Předmět, Odesílatel atd.) se zprávy seřadí podle zvoleného parametru.

Zprávy lze označovat stavovými příznaky. Stav zprávy lze změnit volbou *Zpráva* → *Označit zprávu*. Toho lze například využívat k označování důležitých zpráv, na které nechcete zapomenout. Omezit zobrazení pouze na zprávy s určitým stavem lze pomocí volby *Stav* ve vyhledávací liště.

3.2.2 Kontakty

V levém horním okně tohoto modulu najdete seznam všech adres, které máte v adresáři. Ve spodním okně najdete informaci o stavu zobrazení jednotlivých adresářů. V pravém okně je zobrazen aktuální zvolený kontakt. Pokud potřebujete vyhledat určitý kontakt, použijte lištu hledání nahoře nad seznamem.

3.2.3 Seznam úkolů

Seznam úkolů ukazuje zadané úlohy. Novou úlohu vložíte kliknutím na horní pole a vložením nové položky do seznamu. Kliknutím pravým tlačítkem na existující položku vyvoláte její kontextovou nabídku, pomocí které můžete například změnit obsah položky. Každá položka může být rozdělena do podpoložek. K vytvoření podpoložky stačí kliknout pravým tlačítkem a zvolit *Nový podúkol*. Úkoly můžete přidělovat i svým spolupracovníkům.

3.2.4 Kalendář

Pohled kalendáře je rozdělen do řady rámců. Ve výchozím pohledu je zobrazen malý kalendář aktuálního měsíce, pohled na aktuální týden. Dále máte k dispozici podrobný přehled úkolů a seznam kalendářů s jejich stavem zobrazení. Odlišný pohled můžete nastavit v nabídce *Pohled* hlavní nástrojové lišty.

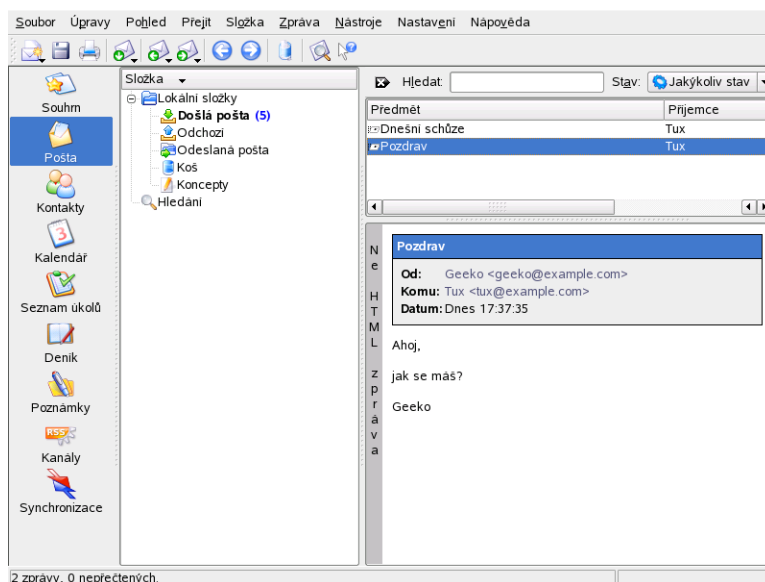
3.2.5 Poznámky

Potřebujete si napsat poznámky? Pak použijte tento modul. Pokud pracujete v prostředí KDE, budete mít takto napsané poznámky vždy rychle k dispozici prostřednictvím appletu KNotes na hlavním panelu.

3.3 Pošta

Kontakt používá jako poštovní komponentu KMail. Nastavení provedete v *Nastavení* → *Nastavit KMail*. Jde o poštovního klienta s velmi rozsáhlou podporou různých protokolů a funkcí. Řadu užitečných nástrojů najdete v nabídce *Nástroje*. Pro vyhledávání ve zprávách můžete využít pole *Hledat*. *Průvodce nastavením antispamu* vám pomůže s nevyžádanou poštou a *Průvodce nastavením antiviru* zase s viry v poště. Oba tyto moduly používají externí software. V případě povolení těchto funkcí je tedy nutné doinstalovat další programy.

Obrázek 3.2 Poštovní komponenta programu Kontakt – KMail



3.3.1 Nastavení účtů

Kontakt může spravovat více poštovních účtů, například soukromý účet, obchodní účet a další. Při psaní zprávy si vyberte identitu, pod kterou chcete zprávu odeslat (zobrazení identity lze zapnout volbou *Pohled* → *Identita*). Identitu lze přiřadit i složce se zprávami, odpovídání na zprávy z této složky se pak automaticky provádí pod přiřazenou identitou. Chcete-li vytvořit novou identitu, zvolte *Nastavení* → *Nastavit KMail* a pak *Identity* → *Přidat*. V dialogu, který se otevře, identitu pojmenujte a stiskněte tlačítko *OK*. Otevře se dialog pro zadání dalších informací.

Na kartě *Obecné* zadejte své jméno, organizaci a emailovou adresu. Na kartě *Šifrování* zvolte klíče pro digitální podepisování a šifrování pošty. Aby mohlo šifrování fungovat, musíte nejprve vytvořit klíč pomocí KGpg (viz 12 – „*Šifrování s KGpg*“ (strana 99)).

Na kartě *Rozšířené* můžete zadat adresu, na kterou vám mají být zasílány odpovědi (*Adresa pro odpovědi*), a adresy, na které se mají odesílat tajné kopie vašich zpráv (*Adresy BCC*). Lze zde také nastavit složky pro odeslané zprávy a koncepty a způsob odesílání zpráv. Karta *Podpis* umožňuje automatické přidávání podpisu na konec zpráv. Pokud chcete tuto funkci používat, zaškrtněte položku *Aktivovat podpis* a zvolte, zda má být podpis získáván ze vstupního pole níže v dialogu, souboru nebo výstupu libovolného příkazu. Jste-li s nastavením identity hotovi, potvrďte změny stisknutím *OK*.

Dialog *Účty* umožňuje nastavit způsob, jakým Kontakt přijímá a odesílá zprávy. Obsahuje dvě karty, jednu pro příjem a druhou pro odesílání zpráv. Nastavení závisí na poštovním serveru, který používáte. Pokud si s nastavením nevíte rady, obraťte se na svého ISP nebo administrátora.

Chcete-li na kartě *Odesílání* vytvořit odchozí účet, klikněte na *Přidat*. Zvolte, zda chcete používat přenos pomocí SMTP nebo Sendmailu. Ve většině případů je správnou volbou SMTP. V dalším dialogu je třeba zadat údaje o SMTP serveru. Zadejte jméno a adresu serveru (*Hostitel*), kterou vám poskytl váš ISP. Pokud server vyžaduje autentizaci, zaškrtněte volbu *Server vyžaduje autentizaci* a zadejte uživatelské jméno a heslo. Bezpečnostní nastavení se provádí v dialogu *Bezpečnost*.

Na kartě *Příjem* nastavte účty pro příjem pošty. Tlačítkem *Přidat* vytvoříte nový účet. Musíte zvolit způsob získávání pošty, jako je lokální poštovní schránka (ve formátu mbox nebo maildir), POP3 či IMAP. Nastavení musí být v souladu s vaším poštovním serverem.

3.3.2 Psaní zpráv

Chcete-li napsat novou zprávu, zvolte *Soubor* → *Nová zpráva* nebo klikněte na odpovídající ikonu v nástrojovém panelu. Chcete-li odeslat zprávu z jiného účtu, zvolte odpovídající identitu (jak je popsáno v části 3.3.1 – „Nastavení účtů“ (strana 37)). Do položky *Komu* zadejte emailovou adresu nebo část jména či adresy z vašeho adresáře. Pokud vložená část odpovídá nějakým adresám z vašeho adresáře, zobrazí se jejich seznam. Klikněte na požadovanou adresu a nebo zadání dokončete ručně. Chcete-li adresu vybrat přímo v adresáři, klikněte na tlačítko *Výbrat*.

Chcete-li ke zprávě přiložit soubor, klikněte na ikonu svorky na papír a vyberte požadovaný soubor. Můžete také soubor přetáhnout z plochy či jiného adresáře na okno editoru zpráv nebo použít některou z voleb nabídky *Přiložit*. Formát souboru je rozpoznán automaticky. Pokud se tak nestane, klikněte pravým tlačítkem myši na jeho ikonu a z kontextové nabídky zvolte *Vlastnosti*. V dialogu můžete zadat typ, název a popis souboru. Můžete přiložený soubor i podepsat nebo zašifrovat.

Jste-li se zprávou hotovi, můžete ji buď okamžitě odeslat volbou *Zpráva* → *Poslat nyní* nebo přesunout do složky odchozí pošty volbou *Zpráva* → *Odeslat později*. Úspěšně odeslané zprávy jsou zkopírovány do složky *Odeslaná pošta*. Zprávy ve složce *Odchozí* lze později smazat, upravit nebo odeslat.

3.3.3 Šifrování a podepisování pošty

Chcete-li zprávu zašifrovat, musíte mít vytvořen pár klíčů, jak je popsáno v kapitole 12 – „Šifrování s KGGpg“ (strana 99). Pak v dialogu *Nastavení* → *Nastavit KMail* → *Identity* vyberte identitu, pod kterou se mají odesílat šifrované a podepsané zprávy. Klikněte na *Změnit* a na kartě *Šifrování* zadejte patřičné klíče. Dialog ukončete stisknutím *OK*.

3.3.4 Složky

Složky zpráv pomáhají organizovat vaši poštu. Ve výchozím nastavení jsou uloženy v adresáři `~/ .kde/share/apps/kmail/mail`. Při prvním spuštění KMailu se vytvoří několik složek. Do adresáře *inbox* (v KMailu složka *Došlá pošta*) se ukládají přijaté zprávy. Adresář *outbox* (*Odchozí*) slouží jako dočasné úložiště zpráv čekajících na odeslání. Adresář *sent-mail* (*Odeslaná pošta*) slouží k ukládání kopií odeslaných

zpráv. Adresář **trash** (*Koš*) obsahuje zprávy smazané stiskem klávesy **[Del]** nebo volbou *Úpravy → Přesunout do koše*. Adresář **drafts** (*Koncepty*) obsahuje nedokončené zprávy. Pokud používáte IMAP, jsou složky IMAP umístěny nad lokálními složkami. Každý server příchozí pošty má v seznamu vlastní složky.

Pokud chcete pro třídění pošty používat další složky, můžete si je vytvořit volbou *Složka → Nová složka*. Otevře se dialog, ve kterém zadejte jméno a formát nové složky.

Kliknete-li na složku pravým tlačítkem, otevře se nabídka s řadou příkazů. Volba *Nechat zaniknout* umožňuje nastavit, po jaké době mají zanikat přečtené a nepřečtené zprávy, a zda mají být zcela smazány nebo přesunuty do jiné složky. Pokud chcete ve složce uchovávat zprávy z poštovní konference, můžete upravit zvláštní nastavení pro konference volbou *Složka → Správa diskuzní skupiny*.

Chcete-li přesunout zprávy z jedné složky do druhé, označte je a stiskněte **[M]** nebo z nabídky zvolte *Zpráva → Přesunout do*. Pak vyberte cílovou složku. Zprávy můžete také přetáhnout myší do složky v levé části okna.

3.3.5 Filtry

Po nějaké době používání KMailu vás možná přestane bavit stále ručně třídít příchozí zprávy. Filtry umožňují automatické zpracování příchozích zpráv podle jejich vlastností, například odesílatele nebo velikosti. Zprávy tak lze třídít do složek, mazat, automaticky na ně odpovídat či provádět další akce.

Nastavení filtrů

Chcete-li vytvořit nový filtr, zvolte z nabídky *Nastavení → Konfigurace filtrů*. Chcete-li vytvořit filtr podle nějaké zprávy, vyberte zprávu a pak z nabídky zvolte *Zpráva → Vytvořit filtr* a požadované filtrační pravidlo.

Při tvorbě nového filtru nejprve nastavte, zda se má aplikovat na zprávy, které odpovídají všem zadaným kritériím, nebo stačí jedno z nich. Pak nastavte filtrační kritéria. V části *Akce filtru* nastavte, co má filtr s odpovídajícími zprávami provést. Část *Rozšířené nastavení* umožňuje nastavit, jaké zprávy se mají filtrem zpracovávat a zda se na zprávy odpovídající filtru mají aplikovat i další filtry.

Použití filtrů

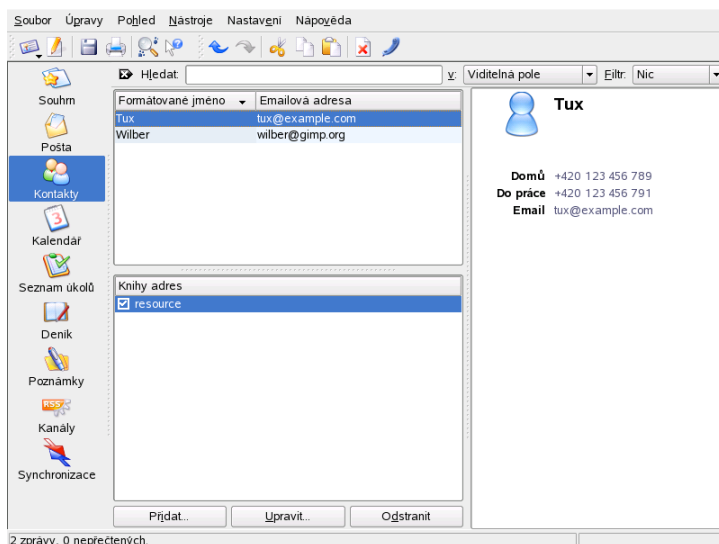
Filtry se aplikují v pořadí, v jakém jsou uvedeny v dialogu *Nastavení* → *Konfigurace filtrů*. Chcete-li pořadí změnit, vyberte filtr v seznamu a posuňte ho pomocí tlačítek se šipkami. Filtry se aplikují pouze na nově přijaté zprávy nebo na odesílané zprávy, jak je určeno v rozšířeném nastavení filtrů. Chcete-li filtry použít na již existující zprávy, vyberte zprávy a z nabídky zvolte *Zpráva* → *Aplikovat filtr*.

Pokud filtry nepracují jak očekáváte, můžete k odhalení problémů využít dialog *Nástroje* → *Prohlížeč záznamů filtrů*. Pokud je v něm zaznamenávání povoleno (volbou *Zaznamenávat aktivity filtrů*), obsahuje užitečné informace o činnosti filtrů.

3.4 Kontakty

Komponenta Kontakty využívá aplikaci KAddressBook. Nastavení můžete provést volbou *Nastavení* → *Nastavit KAddressBook*. Lištu hledání v horní části okna můžete využít k vyhledávání kontaktů. Chcete-li zobrazovat pouze kontakty z určité kategorie, zvolte kategorii v rozbalovacím seznamu *Filtr*. Kliknutím pravým tlačítkem myši na kontakt se otevře nabídka s řadou možných operací, umožňuje například odeslat kontaktní informace emailem.

Obrázek 3.3 Adresářová komponenta programu *Kontakt*



3.4.1 Přidávání kontaktů

Chcete-li přidat adresu z emailu, klikněte na ni pravým tlačítkem myši a zvolte *Otevřít v knize adres*. Chcete-li přidat kontakt bez použití emailu, zvolte v komponentě *Kontakty Soubor* → *Nový kontakt*. V obou případech se otevře dialog, ve kterém můžete zadat informace o kontaktu.

Na kartě *Obecné* zadejte základní kontaktní informace, například jméno, emailové adresy, identity pro instant messaging nebo telefonní čísla. Pro třídění kontaktů můžete použít kategorie. *Detaily* obsahují podrobnější údaje, jako například datum narození nebo jméno partnera.

Na kartě *Nastavení šifrování* zadejte údaje o šifrování, například preferovaný veřejný klíč. Karta *Různé* obsahuje další informace, například fotografii nebo geografické údaje. Kartu *Volitelná pole* můžete použít pro zaznamenání libovolných dalších informací o kontaktu.

Kontakty lze také importovat z různých formátů. K tomu slouží volba *Soubor* → *Importovat*. Zvolte formát a vyberte soubor s kontakty.

3.4.2 Vytvoření distribučního seznamu

Distribuční seznamy jsou velmi užitečné v případě, že často zasíláte emaily na mnoho různých adres, které se však nemění, např. oznámení o novém výrobku všem prodejcům. Z adresáře pak nemusíte pracně vybírat jméno po jménu, ale pouze jeden distribuční seznam, jehož členům si určitý email přejete zaslat.

Chcete-li vytvořit distribuční seznam, zvolte z nabídky *Nastavení* → *Zobrazit rozšiřující lištu* → *Editor distribučního seznamu*. V části okna, která se objeví, klikněte na *Nový seznam*. Zadejte jeho jméno a klikněte na *OK*. Kontakty přidejte jejich přetahováním ze seznamu kontaktů. Seznam pak můžete používat úplně stejně jako obyčejnou adresu.

3.4.3 Přidávání adresářů

Důležité: >Groupwarové adresáře

Nejvhodnější způsob vložení groupwarových zdrojů je použití zvláštního k tomu určeného nástroje. Ukončete *Kontakt* a na příkazové řádce zadejte příkaz *groupwarewizard*. Zvolte ze seznamu typ serveru a zadejte adresu a autentizační údaje. Průvodce pak vloží dostupné zdroje do programu *Kontakt*.

Kontakt umí současně přistupovat k několika různým adresářům např. k jednomu sdílenému přes Novell GroupWise a k druhému přes LDAP server. Abyste viděli aktuální adresáře, zvolte *Nastavení* → *Zobrazit rozšiřující lištu* → *Knihy adres*. Nový adresář přidáte do seznamu kliknutím na tlačítko *Přidat*, výběrem požadovaného typu a zadáním požadovaných informací.

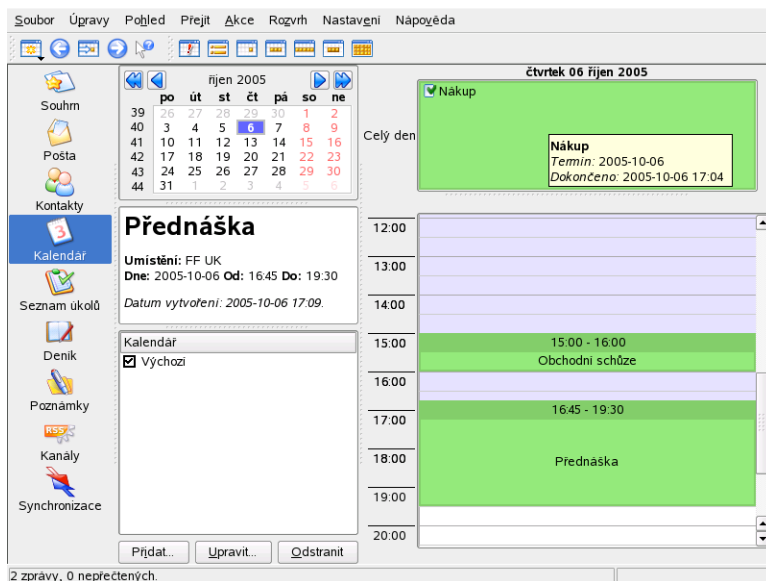
Zaškrťovací seznam ukazuje stav zobrazení adresářů. Zobrazení adresáře lze bez jeho smazání vypnout odškrtnutím. Úplně ho odstraníte jeho označením a kliknutím na tlačítko *Odstranit*.

3.5 Kalendář

Kontakt používá jako kalendářový modul program *KOrganizer*. Nastavení můžete provést volbou *Nastavení* → *Nastavit KOrganizer*. Do kalendáře můžete zapisovat plánované schůzky a události. Jednotlivé události si můžete nechat připomínat. Kalen-

dáře lze také importovat, exportovat a archivovat pomocí podnabídek v nabídce *Soubor*.

Obrázek 3.4 Kalendářová komponenta programu *Kontakt*



3.5.1 Plánování událostí

Novou událost vložíte pomocí nabídky *Akce* → *Nová událost*. V následujícím dialogu můžete v jednotlivých záložkách zadat mimo data také místo, účastníky a dobu trvání. Mají-li být účastníci předem upozorněni, zaškrtněte na kartě *Obecné* volbu *Připomenout* a nastavte v jakém předstihu má k upozornění dojít. Novou událost lze vložit také dvojitém kliknutím na patřičné místo v kalendáři. Můžete také tažením myši označit celý časový interval a pak z něj vytvořit událost dvojitém kliknutím nebo kliknutím pravým tlačítkem myši a volbou *Nová událost* z kontextové nabídky.

Účastníky události lze vložit na kartě *Účastníci* buď ručně nebo pomocí adresáře. Chcete-li účastníka vložit ručně, zadejte ho do pole *Jméno* a stiskněte *Nový*. Chcete-li použít adresář, klikněte na *Výbrat adresy*. Chcete-li událost naplánovat s ohledem na volný čas účastníků, klikněte na kartě *Aktivita* na *Výbrat datum*.

Pokud se má událost pravidelně opakovat, můžete zadat na kartě *Opakování* periodu opakování. Kartu *Přílohy* lze využít k přiložení doplňujících informací, například souboru s programem setkání.

3.5.2 Přidávání kalendářů

Důležité: Groupwarové kalendáře

Nejvhodnější způsob vložení groupwarových zdrojů je použití zvláštního k tomu určeného nástroje. Ukončete Kontakt a na příkazové řádce zadejte příkaz `groupwarewizard`. Zvolte ze seznamu typ serveru a zadejte adresu a autentizační údaje. Průvodce pak vloží dostupné zdroje do programu Kontakt.

Kalendářový modul umožňuje současné připojení několika kalendářů. To je užitečné zejména v případě, kdy potřebujete kombinovat osobní kalendář s kalendářem své společnosti. Nový kalendář vložíte kliknutím na *Přidat*, volbou typu kalendáře a vyplněním potřebných údajů.

Zaškrťovací seznam ukazuje stav zobrazení kalendářů. Zobrazení kalendáře lze bez jeho smazání vypnout odškrtnutím. Úplně ho odstraníte jeho označením a kliknutím na tlačítko *Odstranit*.

3.6 Synchronizace dat s PDA

Kontakt je navržen tak, aby v něm obsažená data bylo možné synchronizovat s kapesními počítači, například Palmem. Podrobnosti o nastavení najdete v kapitole 4 – „*Synchronizace kapesního počítače pomocí aplikace KPilot*“ (strana 47).

3.7 Kontakt pro uživatele GroupWise

Pokud jste zvyklí na GroupWise, neměli byste mít s Kontaktem žádné problémy. Oba programy sdílí řadu společných vlastností a poskytují stejné služby. V této kapitole najdete rady, které vám pomohou využít Kontakt co nejlépe.

3.7.1 Tipy pro uživatele GroupWise

Jste-li zvyklí na GroupWise, budou vám při práci s Kontaktem užitečné následující rady:

Kontaktní informace

Své kontakty z GroupWise si můžete přidat do Kontaktu. Kliknete-li pravým tlačítkem myši na jméno kontaktu, můžete dotyčné osobě poslat email nebo s ní zahájit rozhovor.

Barevné kódování

Položky z GroupWise, stejně jako z dalších zdrojů, je užitečné barevně odlišit. Odlišná barva usnadňuje vyhledávání zpráv, kontaktů a dalších informací z určitého zdroje.

Účastníci událostí

Na rozdíl od GroupWise vás Kontakt automaticky nepozve na událost, kterou jste sami naplánovali. Proto nezapomeňte pozvat sami sebe.

3.8 Další informace

Kontakt obsahuje nápovědu pro všechny své komponenty. Je dostupná volbou *Nápověda* → *Průručka aplikace Kontakt*. Zajímavé informace obsahuje i domovská stránka projektu na adrese <http://www.kontakt.org>.

Synchronizace kapesního počítače pomocí aplikace KPilot

4

Kapesní počítače (PDA) jsou dnes mezi uživateli, kteří potřebují mít svá data stále při sobě, široce rozšířeny. Často uživatelé potřebují mít stejná data přístupná jak v kapesním počítači, tak i na pracovní stanici. To je právě úkolem pro KPilot — je to nástroj k synchronizaci dat v kapesním počítači s daty používanými aplikacemi KDE, jako je KAddressBook (Kniha adres), KOrganizer a KNotes, což jsou součásti balíku Kontact.

Hlavním úkolem programu KPilot je zabezpečení sdílení dat mezi aplikacemi v kapesním počítači a jejich KDE protějšky. KPilot má zabudovaný vlastní prohlížeč poznámek, adres a instalátor souborů, ale ty nelze použít mimo prostředí aplikace KPilot. Pro všechny zmíněné funkce (kromě instalátoru souborů) existují nezávislé KDE aplikace.

Pro komunikaci mezi kapesním počítačem a desktopovými aplikacemi se používají tzv. spojení (conduits). KPilot nad výměnou dat dohlíží. Pro použití určité funkce kapesního počítače na pracovní stanici je nutno povolit a nastavit patřičné spojení. Ve většině případů jsou tato spojení navržena pro komunikaci s konkrétními KDE aplikacemi, takže je není možno použít s libovolnou aplikací.

Spojení pro synchronizaci času je výjimečné tím, že pro něj není žádný uživatelsky patrný program. Je aktivováno na pozadí při každé synchronizaci, ale mělo by se používat pouze na počítačích, které svůj čas seřizují pomocí síťového časového serveru.

Po zahájení synchronizace jsou jednotlivá spojení uskutečňována jedno za druhým. Existují dva různé způsoby synchronizace: HotSync synchronizuje pouze data, pro která bylo nastaveno spojení, zatímco při plné záloze se provádí přenos všech dat uložených na kapesním počítači.

Některá spojení při synchronizaci otevírají soubor, což znamená, že související program by v té době neměl být spuštěný. Zvláště KOrganizer by během synchronizace být spuštěný neměl.

4.1 Spojení používaná KPilotem

Jednotlivá spojení lze povolit a nastavit v dialogu, který otevřete z nabídky výběrem: *Nastavení* → *Nastavit KPilot...* Mezi důležitá spojení patří:

Kniha adres

Toto spojení zajišťuje výměnu dat s adresářem v kapesním počítači. V KDE se o tato data stará KAddressBook (Kniha adres). Tento program můžete spustit z hlavní nabídky nebo příkazem `kaddressbook`.

KNotes/Poznámky

Toto spojení umožňuje přenášet poznámky vytvořené v aplikaci KNotes do poznámkového programu kapesního počítače. KNotes spustíte z hlavní nabídky nebo příkazem `knotes`.

Kalendář (KOrganizer)

Toto spojení je zodpovědné za synchronizaci událostí v kalendáři kapesního počítače. Partnerským programem na pracovní stanici je KOrganizer.

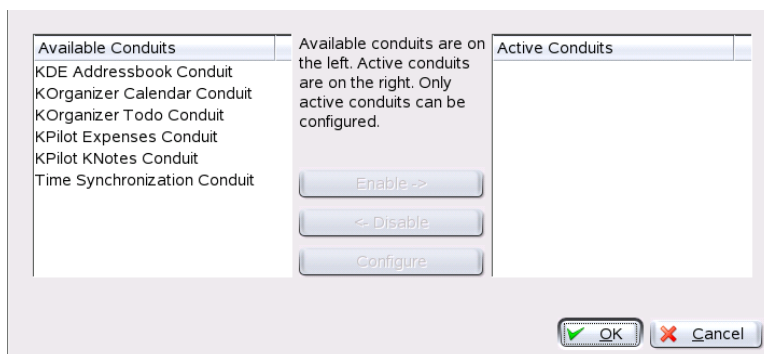
Úkoly (KOrganizer)

Toto spojení je zodpovědné za synchronizaci úkolů (to-do). Partnerem na pracovní stanici je opět KOrganizer.

Synchronizace času

Povolíte-li toto spojení, bude se při každé synchronizaci synchronizovat i čas kapesního počítače podle pracovní stanice. Má to smysl jen tehdy, pokud je sama pracovní stanice pravidelně seřizována údaji z časového serveru.

Obrázek 4.1 Konfigurační dialog s dostupnými spojeními



4.2 Nastavení připojení kapesního počítače

Abyste mohli KPilot používat, musíte nejdříve nakonfigurovat připojení kapesního počítače. Konfigurace závisí na typu kolébky (dokovací stanice), kterou kapesní počítač používá. Existují dva druhy kolébek, USB a sériové.

4.2.1 Konfigurace připojení prostřednictvím KPilota

Nejjednodušší cestou k nastavení připojení je použití průvodce konfigurací. Spustíte ho z nabídky výběrem *Nastavení* → *Configuration Wizard (Průvodce konfigurací)*. Zadejte své uživatelské jméno a zařízení, ke kterému je kapesní počítač připojen. Průvodce se je pokusí zjistit sám, pokud stisknete tlačítko *Automatically Detect Handheld & Username* (Automaticky rozpoznat kapesní počítač a uživatelské jméno). Pokud automatická detekce neuspěje, přečtete si část [4.2.2 – „Vytvoření symbolického odkazu /dev/pilot“](#) (strana 50).

Po potvrzení tlačítkem *Následující* se průvodce dotáže na program, který má být pro synchronizaci použit. Můžete zvolit mezi balíkem KDE aplikací (výchozí), Evolution a žádnou aplikací (tato volba znamená, že bude prováděna pouze záloha, nikoliv synchronizace). Dialog ukončete stisknutím tlačítka *Dokončit*.

4.2.2 Vytvoření symbolického odkazu `/dev/pilot`

Nastavení připojení sériové kolébky se liší od připojení USB kolébky. V závislosti na jejím typu může (ale nemusí) být nutné vytvořit symbolický odkaz `/dev/pilot`.

USB

Za běžných okolností je USB kolébka rozpoznána automaticky a není nutné vytvářet zmíněný symbolický odkaz.

Sériová kolébka

Při použití sériové kolébky musíte vědět, ke kterému sériovému portu je připojena. Sériová zařízení mají jména (? nahrad'te číslem) `/dev/ttyS?`, zařízení na prvním sériovém portu se jmenuje `/dev/ttyS0`. Kolébku připojenou k prvnímu sériovému portu nastavíte příkazem:

```
ln -s /dev/ttyS0 /dev/pilot
```

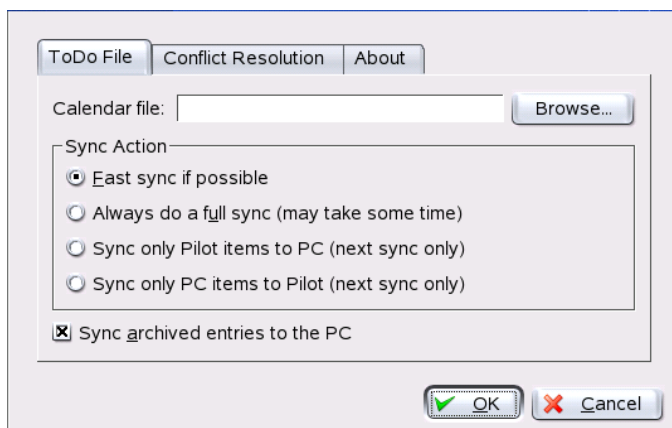
4.3 Nastavení spojení pro KDE Knihu adres

Nejprve povolte spojení Kniha adres, aniž byste měnili nastavení. Po první synchronizaci nastavte detaily: jak se zachovat v případě konfliktu, způsob uložení záložní databáze a jak na kapesním počítači ukládat určitá pole.

4.4 Správa úkolů a událostí

Na pracovní stanici s KDE jsou úkoly a události spravovány aplikací KOrganizer. KOrganizer spustíte z hlavní nabídky nebo příkazem `korganizer`. Po povolení spojení Úkoly a Kalendář v aplikaci KPilot proveďte následující nastavení:

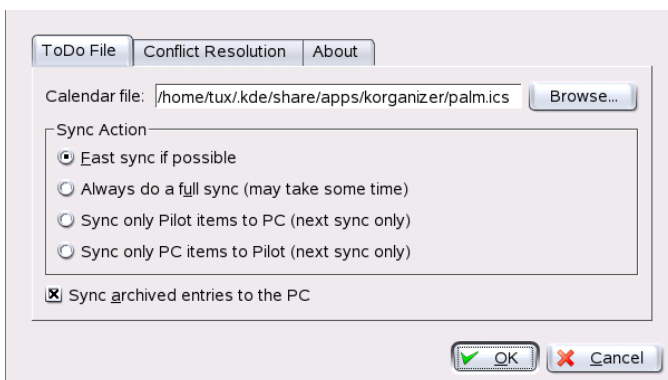
Obrázek 4.2 Konfigurace aplikace KPilot



KOrganizer ukládá své soubory v adresáři `~/ .kde/share/apps/korganizer`. Protože ale adresář `.kde/` začíná tečkou, nemusí být zobrazen v dialogu pro výběr souborů. V takovém případě zadejte celou cestu ručně nebo povolte zobrazování skrytých souborů v dialogu pro výběr souboru. Výchozí klávesová zkratka pro povolení zobrazení skrytých souborů je **[F8]**.

Po otevření adresáře `~/ .kde/share/apps/korganizer` vyberte soubor, který má být použit jako kalendářový soubor aplikace KOrganizer. V našem příkladě jde o soubor `pal.m.ics`. V případě uživatele `tux` by kompletní cesta zněla jako `/home/tux/.kde/share/apps/korganizer/pal.m.ics`, jak je ukázáno na obrázku 4.3 – „Dialog zobrazující cestu ke kalendářovému souboru KOrganizeru“ (strana 52).

Obrázek 4.3 Dialog zobrazující cestu ke kalendářovému souboru KOrganizeru

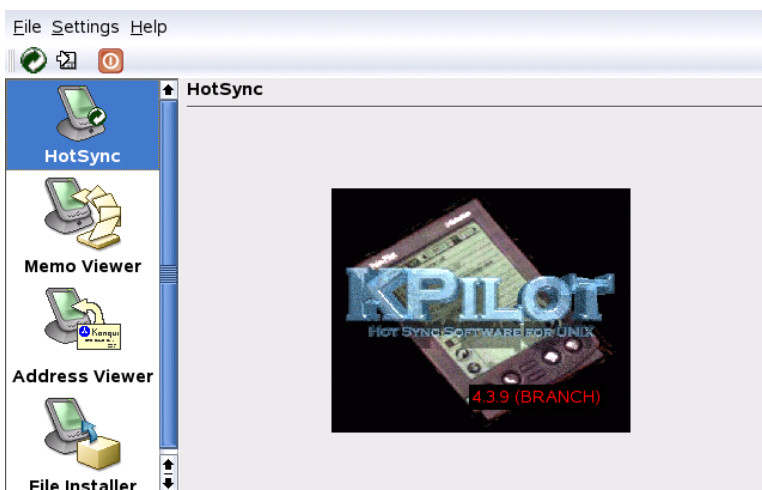


KOrganizer by v okamžiku výměny dat s kapesním počítačem neměl být spuštěn. Synchronizace by byla neúspěšná.

4.5 Práce s KPilotem

Synchronizace dat mezi KDE aplikacemi a programy v kapesním počítači je jednoduchá. Spustíte KPilot a stisknete tlačítko **HotSync** na kolébce.

Obrázek 4.4 Hlavní okno programu KPilot



4.5.1 Zálohování dat z kapesního počítače

Chcete-li provést úplnou zálohu, vyberte z nabídky *Soubor* → *Záloha*. Záloha bude provedena během následující synchronizace. Po jejím provedení zvolte ve stejné nabídce *Soubor* → *HotSync*. Jinak by časově náročná plná záloha byla při další synchronizaci provedena znovu.

Po provedení plné zálohy jsou kopie všech programů a databází z kapesního počítače uloženy do adresáře `~/kde/share/apps/kpilot/DBBackup/JMENOUIZIVATELE`, kde *JMENOUIZIVATELE* je jméno uživatele nastavené na kapesním počítači.

Dva prohlížeče vestavěné v programu KPilot lze použít pro rychlé prohlížení adres a poznámek, ale nejsou určeny ke skutečné správě dat. K tomu se mnohem lépe hodí KDE aplikace zmíněné výše.

4.5.2 Instalace programů na kapesní počítač

Modul *Instalátor souborů* je užitečný nástroj pro instalaci programů na kapesní počítač. Programy pro kapesní počítač mají obvykle příponu `.prc` a jsou připraveny k použití okamžitě po nahrání do kapesního počítače. Než je ale skutečně začnete používat, přečtěte si licenci a návod k použití.

4.5.3 Synchronizace adres a kalendářů

K synchronizaci kalendářů a adres použijte KDE nástroj MultiSynK, který se spouští příkazem `multisynk`. Nejprve vytvořte pár konektorů. Z nabídky zvolte *File* → *New* a vyberte požadované konektory. Dialog opusťte stisknutím tlačítka *Ok*.

Nastavené páry jsou zobrazené v hlavním okně. Synchronizaci proveďte z nabídky volbou *File* → *Sync*.

Používání Beagle

Beagle je nástroj, který indexuje váš osobní informační prostor a pak v něm vyhledává informace, které potřebujete. Pomocí Beagle můžete vyhledávat a prohledávat dokumenty, poštu, historii prohlížení webu, záznamy konverzací, zdrojové kódy, obrázky, hudební soubory, aplikace a mnoho dalšího.

Beagle podporuje následující zdroje dat:

- souborový systém
- spouštěče aplikací
- poštu a adresy v aplikaci Evolution
- záznamy konverzací v Gaimu
- stránky prohlížené ve Firefoxu
- RSS agregátory Blam a Liferea
- poznámky Tomboy

Podporuje také následující formáty souborů:

- OpenOffice.org
- Microsoft Office (doc, ppt, xls)
- HTML

- PDF
- obrázky (jpeg, png)
- audio (mp3, ogg, flac)
- AbiWord
- RTF
- Texinfo
- manuálové stránky
- zdrojové kódy (C, C++, C#, Fortran, Java, JavaScript, Pascal, Perl, PHP, Python)
- prostý text

Beagle automaticky indexuje celý obsah vašeho domovského adresáře, můžete však některé soubory nebo celé adresáře z indexování vyjmout. Beagle obsahuje různé vyhledávací nástroje.

5.1 Indexace dat

Démon Beagle (`beag led`) zajišťuje plně automatickou indexaci. Ve výchozím nastavení indexuje všechna data umístěná ve vašem domovském adresáři. Beagle si všímá změn ve vašem domovském adresáři a v případě potřeby svůj index aktualizuje.

- Soubory jsou do indexu zahrnuty ihned po svém vytvoření, při jejich změně je index ihned automaticky aktualizován a pokud jsou soubory smazány, jsou z indexu odstraněny.
- Elektronická pošta se indexuje ihned po přijetí.
- Hovor pomocí instant messaging klienta se indexuje přímo v průběhu konverzace, řádek po řádku.

Indexace dat vyžaduje poměrně velké množství procesorového času, démon Beagle se však snaží být co nejméně na obtíž. Náročné operace provádí, když pracovní stanici aktivně nevyužíváte.

5.1.1 Odstranění souborů či adresářů z indexu

Pokud nechcete, aby byl adresář (včetně svých podadresářů) indexován, vytvořte v adresáři prázdný soubor `.noindex`. Soubor `.noindex` také může obsahovat seznam souborů a adresářů, které nechcete indexovat. Seznam může obsahovat i zástupné znaky.

Do svého domovského adresáře můžete také umístit soubor `.neverindex` se seznamem souborů, které se nikdy nesmí indexovat. I v něm lze používat zástupné znaky, stejně jako používá příkaz `glob` (například `f*le?? .txt`). Pokud řetězec ohraničíte lomítky, lze používat i flexibilnější regulární výrazy (například `/file.*.txt/`).

Více informací naleznete na stránce

<http://docs.python.org/lib/module-glob.html>).

5.1.2 Manuální indexace

Beagle inteligentně indexuje soubory tak, aby nepřekážel ostatním aplikacím. Záměrně provádí indexaci ve chvílích, kdy není systém zatížen, aby negativně neovlivnil reakce systému a vašich aplikací. Pokud však chcete domovský adresář indexovat okamžitě, zadejte v terminálu před spuštěním démona `beagled` následující příkaz:

```
export BEAGLE_EXERCISE_THE_DOG=1
```

5.1.3 Kontrola stavu indexu

Beagle obsahuje následující příkazy pro zjištění aktuálního stavu indexu:

`beagle-index-info`

Zobrazí, kolik souborů je indexováno, a o jaké typy souborů se jedná.

`beagle-status`

Zobrazí, co právě démon Beagle provádí za činnost.

5.2 Prohledávání dat

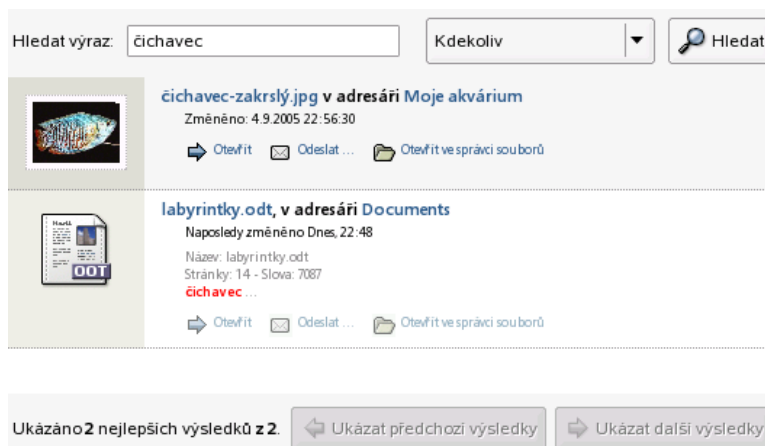
Beagle obsahuje následující nástroje k prohledávání indexovaných dat.

5.2.1 Best

Best (Bleeding Edge Search Tool) je grafický nástroj k prohledávání indexu. Best neprohledává index přímo, nýbrž se dotazuje démona Beagle. Best zobrazí výsledky, které od démona dostane, a umožňuje s nimi provádět další operace.

Chcete-li nástroj Best otevřít v prostředí KDE, zvolte z hlavní nabídky KDE *Systém* → *Souborový systém* → *Beagle Search*. V prostředí GNOME zvolte *Aplikace* → *Systém* → *Souborový systém* → *Beagle Search*.

Obrázek 5.1 *Beagle Search*



Chcete-li hledat pomocí Best, zadejte hledaný text do pole v horní části okna a stiskněte klávesu **Enter** nebo klikněte na *Hledat*. Best provede vyhledávání a zobrazí výsledky.

Seznam s výsledky můžete použít k otevření souboru, jeho odeslání elektronickou poštou, odeslání zprávy pomocí instant messengeru, zobrazení souboru ve správci souborů atd. Dostupné možnosti jsou různé u různých typů souborů.

Rozbalovací seznam vpravo od pole pro zadání hledaného textu použijte, pokud chcete vyhledávat na určitém místě, například na webových stránkách nebo v seznamu adres.

5.2.2 beagle-query

Beagle obsahuje i vyhledávací nástroj pro příkazovou řádku. Spustíte ho v terminálu příkazem:

```
beagle-query co-hledáte
```

Řetězec *co-hledáte* nahraďte hledaným textem. Můžete používat i zástupné znaky.

Příkaz `beagle-query --verbose co hledáte` použijte, pokud chcete zobrazit podrobné informace o nalezených souborech.

Část 2. Internet

Připojení k Internetu

Uživatelské nastavení připojení a jeho kontrolu můžete snadno provádět prostřednictvím malých apletů zabudovaných v panelu. Najdete je jak v prostředí KDE, tak v prostředí GNOME.

Důležité: Konfigurace připojení

Tato kapitola pojednává pouze o uživatelských možnostech při připojování k síti. Základní nastavení sítě je nutné provést pomocí programu YaST. Veškeré nutné informace o této konfiguraci najdete v příručce *Referenční příručka*.

6.1 KInternet—připojení k internetu

Po nastavení síťové zařízení mohou uživatelé připojení kontrolovat pomocí aplikace KInternet. Tento program byl původně určen především pro vytáčené připojení, ale zvládá toho mnohem více. Spouští se automaticky při přihlášení do prostředí KDE. Pokud se nespustí, můžete jej vyvolat příkazem `kinternet`.

Program KInternet je applet, což znamená, že jej najdete jako malou ikonku vpravo na panelu. Podle stavu připojení může mít tato ikonka následující podoby:



System není připojen



Navazování nebo ukočování připojení



Připojení bylo navázáno



Přenos dat z/do sítě



Došlo k chybě. Pokud máte správně nastavené připojení v programu YaST, použijte ke zjištění příčiny chyby nabídku *Zobrazit záznam* K nabídce se dostanete kliknutím pravým tlačítkem myši na ikonu programu KInternet.



Připojení není aktivní, ale bude navázáno na požádání.

Nastavení programu vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na jeho ikonu a výběrem nabídky *Nastavení* Jestliže jste doposud nenastavili síťové zařízení nebo si přejete upravit jeho nastavení, zvolte *Nastavení ... → Konfigurovat pomocí YaST* Po zadání rootovského hesla se spustí program YaST a nabídne vám modul pro příslušné detekované zařízení (modem, ISDN, network nebo DSL).

KInternet zvládá stále víc. Pokud máte v programu YaST nastavené svazování kanálů, můžete pro připojení použít i druhý ISDN kanál pomocí *Add link*, takže zdvojnásobíte rychlost připojení. Zdvojení kanálu je velmi užitečné při stahování větších objemů dat. Nastavené zdvojení ISDN kanálů signalizuje červené plus v levém horním rohu ikony KInternetu.

Pokud chcete, aby bylo připojování navazováno automaticky, použijte *vytáčení na požádání* (angl. *dial on demand*, zkratka DoD). V tomto režimu KInternet automaticky provede připojení k Internetu při každém požadavku o spojení. Spojení se ukončí po uplynutí nastaveného času nečinnosti. Nastavené DoD signalizuje modré D v pravém rohu ikony KInternetu.

Varování: Kontrola výdajů

Vytáčení na požádání sice zabrání u klasického vytáčeného připojení zbytečnému blokování linky, ale může se při častém připojování a odpojování díky vyšším nákladům na první minuty pěkně prodražit. Přistupujte proto k jeho nastavení opatrně.

6.2 Monitory sítě

Ve většině prostředí jsou k dispozici monitory síťového připojení, které dokáží zprostředkovávat informace o síťovém provozu na aktivních síťových rozhraních.

6.2.1 KNemo—monitor připojení KDE

Program KNemo je jednou ze služeb prostředí KDE. Znamená to, že se nespouští zadáním příkazu, ale povolením v Ovládacím centru KDE v modulu *Komponenty KDE* → *Správce služeb*. Nalézá se v balíčku knemo. Po spuštění a správném nastavení je viditelný jako ikonka v pravé části panelu. Vzhled ikonky závisí na režimu, který jste zvolili při nastavení.

6.2.2 GNOME

Rychlou vizuální informaci o stavu své bezdrátové sítě získáte pomocí Monitoru bezdrátové sítě, který lze přidat do panelu GNOME. Nastavení zařízení provedete kliknutím na ikonu pravým tlačítkem myši a volbou *Preferences*.

Konqueror jako webový prohlížeč

Konqueror není jen šikovný správce souborů, ale také velmi moderní webový prohlížeč. V případě spuštění kliknutím na ikonu v panelu se spustí s profilem webového prohlížeče. K dispozici vám budou panely, ukládání stránek včetně grafických objektů, záložky, vyhledávání a samozřejmě také podpora Javy a Javascriptu.

Konqueror spustíte z hlavní nabídky nebo zadáním příkazu `konqueror`. Vepište WWW adresu do lišty s umístěním, např. www.suse.cz. Nyní se pokusí Konqueror zobrazit uvedenou adresu. Při uvádění adresy není třeba psát typ protokolu (<http://>), to již program rozpozná sám. Tato funkce se však vztahuje pouze na WWW adresy. Pokud budete chtít navázat spojení s FTP serverem, je třeba vložit před začátek adresy `ftp://` tak, abyste Konqueroru sdělili, jaký má použít protokol.

Obrázek 7.1 Okno Konqueror



7.1 Používání panelů

Praktickou funkci práce s více panely Konqueror okoukal od prohlížeče Mozilla. Panely nebo-li záložky umožňují otevřít několik stránek v jednom okně. Mezi záložkami se pak dá pohodlně přepínat kliknutím myši na příslušný titulek záložky s požadovanou stránkou.

Novou záložku si otevřete pomocí nabídky *Okno* → *Nová záložka* nebo z kontextového menu stránky výběrem položky *Otevřít v nové záložce*. Novou záložku lze otevřít také klávesovou zkratkou **Ctrl** + **Shift** + **N**. Záložky mají vlastní kontextové menu, které otevřete kliknutím pravým tlačítkem myši na titulek záložky. Kontextové menu nabízí následující funkce:

Nová záložka

otevření nové prázdné záložky

Duplikovat záložku

otevření nové záložky se stejným obsahem

Vytrhnout záložku
otevření obsahu záložky v samostatném okně

Zavřít záložku
zavření záložky

Zavřít ostatní záložky
zavření všech záložek mimo aktuální

Libovolnou záložku můžete zavřít nebo vytrhnout také pomocí nabídky *Okno*.

7.2 Ukládání webových stránek a obrázků

I zde máte možnost, jako u jiných prohlížečů, si uložit obsah určité stránky nebo zde uvedené obrázky. Stačí zvolit menu *Umístění*, v něm položku *Uložit jako ...* a nakonec přiřadit HTML souboru jeho název. Podobně lze uložit i libovolný obrázek z HTML stránky: kliknete na něj pravým tlačítkem a zvolíte *Uložit obrázek jako...*

Pokud jste si nainstalovali dodatečné moduly, tak jste si jistě všimli, že v nabídce *Nástroje* vám přibylo pár užitečných pomůcek. Jednou z nich je i ta, kterou naleznete pod položkou *Archivovat webovou stránku* a funguje tak, že uloží kompletní HTML stránku i se všemi obrázky do jednoho souboru, který pak můžete třeba poslat svému kamarádovi.

Další užitečnou novinkou v této verzi je možnost posílání stránky (anebo pouze odkazu na ni) elektronickou poštou—najdete v nabídce *Umístění*.

7.3 Rozšířené hledání na Internetu (klíčová slova)

Velice praktický je Konqueror při vyhledávání na síti. Program obsahuje některé předdefinované vyhledávací servery (které můžete upravit), takže vám stačí uvést v *Liště s umístěním* zkratku pro vyhledávací server a požadované klíčové slovo. Jako

oddělovací znaménko se používá :. Výsledkem je potom seznam stránek, na kterých bylo klíčové slovo nalezeno.

Jak jsme již uvedli výše, je zcela samozřejmé, že máte možnost si tyto zkratky sami určit. To provedete v menu *Nastavení*, kde zvolíte položku *Nastavit: Konqueror...* Zobrazí se vám okno, kde zvolíte záložku *Rozšířené prohledávání* a jste u cíle. Zde můžete přidávat, měnit, mazat, importovat a exportovat jednotlivé zkratky. Nezapomeňte ale oddělit i zkratku a hledaný výraz dvojtečkou.

Příklady:

gg:KDE

pomocí vyhledávače Google nalezne na Internetu stránky vztahující se ke KDE

fm:xearth

pokusí se vyhledat na serveru Freshmeat.net program xearth

rpmfind:kuickshow

nalezne v databázi balíků RPM program kuickshow

7.4 Záložky—sbírka vašich oblíbených

Pokud používáte některé internetové stránky častěji, je velice otravné neustále dokola psát stejnou internetovou adresu. I zde vám Konqueror může pomoci a to tak, že si můžete vytvořit záložku bookmark. Přitom je zcela jedno, zda budete vytvářet záložku pro WWW stránku nebo adresář na lokálním disku.

Jestliže budete chtít vytvořit novou záložku, stačí pouze zvolit menu *Záložky* a zde vybrat položku *Přidat k záložkám*. Pokud jste již některé záložky vytvořili, můžete si v tomto menu také prohlédnout. Je velice výhodné si jednotlivé záložky tématicky spojovat do větších celků, zabráníte tak chaosu a nutnosti prohlížet celý seznam, než narazíte na tu, kterou jste hledali. Ke správě záložek použijte *Upravit záložky...* a hlavně položku *Nová složka...*

7.5 Java a JavaScript

Nepleťte si tyto pojmy. Java je objektově orientovaný a platformově nezávislý programovací jazyk spol. Sun. Je často používán pro menší programy (tzv. applety), které jsou spustitelné (např. pro online bankovníctví, chat, elektronické obchodování, ...). JavaScript je interpretovaný skriptovací jazyk, který je používán hlavně pro dynamické zobrazování WWW stránek.

Konqueror umožňuje vypnout nebo zapnout oba tyto jazyky, dokonce je učinit závislými podle jednotlivých domén, tj. některé počítače budou mít umožněný přístup a jiné ne.

Důležité

Aby bylo možné korektně spouštět applety, je třeba mít nainstalováno přinejmenším Java Runtime Environment.

Pokud se někdy dostanete do situace, kdy budete muset kompilovat zdrojové kódy, můžete jako alternativní řešení použít Java Development Kit.

Pokud máte zvýšené požadavky na bezpečnost systému, pak se vyplatí Javu a JavaScript vypnout úplně. Některé WWW stránky se vám ale nezobrazí zcela korektně.

Více informací o nastavení Javy v Konqueroru najdete (v angličtině) na adrese <http://www.konqueror.org/konq-java.html>.

7.6 Cookies

Cookies jsou textové fragmenty, které jsou používány pro identifikaci uživatele. Pokud budete např. nakupovat prostřednictvím elektronického obchodu, budou některá data uložena a při další návštěvě se už nebudete muset přihlašovat, bude použit váš email, atd. Tyto informace budou načteny právě z cookies. I když je to pohodlné a nevzniká zde žádný problém s bezpečností, je na druhou stranu možné využít informace o vás bez vašeho vědomí.

V menu *Nastavení* zvolte položku *Nastavit: Konqueror* a po spuštění okna vyberte záložku *Cookies*. Zde můžete nastavit, zda budete cookies přijímat nebo ne. Pokud se rozhodnete pro přijímání, můžete ještě nastavit jednotlivé domény, ze kterých budete cookies akceptovat. Tak budete mít větší kontrolu nad svým soukromím.

7.7 Proxy

Pokud vám váš poskytovatel připojení dal přístup k proxy serveru, měli byste ho nastavit také v KDE. To má tu výhodu, že vaše stránky jsou rychleji načítány v případě, že k nim přistupuje více uživatelů.

V menu *Nastavení* zvolte položku *Nastavit: Konqueror* a po spuštění okna vyberte záložku *Proxy a vyrovnávací paměť*. Zde vložte proxy pro protokoly HTTP a FTP a odpovídající porty. V položce *Žádné proxy pro* můžete selektivně zakázat používání proxy pro určité servery. Většinou se zde uvádí `localhost`, resp. název vašeho linuxového počítače.

7.8 Konqueror jako prohlížeč souborů

Kromě adresářů a WWW stránek můžete Konqueror použít také pro prohlížení jednotlivých souborů. Pokud např. kliknete na textový soubor, tak se nespustí odpovídající program, ale text se zobrazí v okně Konqueroru. V současnosti není tato funkce podporována pro všechny druhy souborů, proto je třeba počítat s určitým omezením.

Pokud tedy kliknete pravým tlačítkem myši na soubor, zobrazí se rozbalovací menu. Zde můžete zvolit položku *Náhled v ...*, kde ... znamená odpovídající program. Pomocí *Otevřít pomocí* můžete použít i jiný program, který dokáže pracovat s tímto typem souboru.

Mějte prosím na paměti, že takto zobrazené dokumenty není možné upravovat.

7.9 Další zdroje informací

Bližší informace naleznete na:

<http://czechia.kde.org/> Vše o KDE.

<http://czechia.kde.org/konqueror> Informace o aplikaci Konqueror.

Firefox

Součástí distribuce SUSE Linux je webový prohlížeč Mozilla Firefox. Obsahuje podporu nejnovějších webových technologií, blokování vyskakovacích oken, panely a správce stahování a obrázků. Panely umožňují prohlížet více webových stránek v jednom okně prohlížeče. Firefox umí vypnout zobrazování obtěžujících reklam nebo obrázků a vyhledávat na webu pomocí libovolného vyhledávače přímo z prohlížeče. Firefox spustíte z hlavní nabídky nebo příkazem `firefox`. Hlavní funkce programu jsou popsány v následujících částech.

8.1 Pohyb po webových stránkách

Firefox se podobá ostatním prohlížečům (viz obr. 8.1 – „[Hlavní okno prohlížeče Firefox](#)“ (strana 74)). Navigační lišta obsahuje tlačítka *Zpět*, *Vpřed* a pole umístění, do kterého se zapisuje webová adresa. Pro rychlý přístup k oblíbeným stránkám jsou k dispozici záložky. Více informací o funkcích Firefoxu naleznete v nabídce *Nápověda*.

Obrázek 8.1 Hlavní okno prohlížeče Firefox



8.1.1 Prohlížení stránek v panelech

Pokud míváte současně otevřenou více než jednu stránku, usnadní vám panely přepínání mezi jednotlivými stránkami. Všechny stránky můžete mít otevřené v jednom okně, na samostatných panelech.

Chcete-li otevřít nový panel, zvolte z hlavní nabídky příkaz *Soubor* → *Nový panel*. Tím se v okně otevře nový prázdný panel. Můžete také kliknout pravým tlačítkem myši na odkaz, který chcete otevřít v novém panelu, a z kontextové nabídky zvolit *Otevřít odkaz v novém panelu*. Kliknutím pravým tlačítkem myši na panel otevřete nabídku s příkazy pro práci s panelem, můžete z ní otevřít nový panel, panel zavřít nebo obnovit jeho obsah, případně zavřít ostatní či obnovit všechny panely.

8.1.2 Použití postranní lišty

V levé části okna prohlížeče můžete mít zobrazenou historii prohlížení nebo záložky. Různá rozšíření mohou v postranní liště zobrazovat různé další informace. Postranní lištu aktivujete z hlavní nabídky příkazem *Zobrazit* → *Postranní lišta* a výběrem požadovaného obsahu.

8.2 Vyhledávání informací

Pomocí Firefoxu můžete vyhledávat informace – můžete k tomu použít lištu hledání nebo panel vyhledávání. Lišta hledání slouží k hledání slov na aktuální stránce, zatímco panel vyhledávání slouží k přímému přístupu k webovým vyhledávačům a tedy hledání webových stránek s požadovaným obsahem.

8.2.1 Použití panelu vyhledávání

Panel vyhledávání umožňuje přímý přístup k webovým vyhledávačům jako jsou Google, Yahoo nebo Amazon. Pokud například chcete najít informace o SUSE, klikněte do panelu vyhledávání, napište do něj **SUSE** a stiskněte **Enter**. V otevřeném okně se objeví výsledky. Chcete-li použít jiný vyhledávač, klikněte na ikonu v panelu vyhledávání. Objeví se nabídka s dostupnými vyhledávači.

8.2.2 Použití lišty hledání

Chcete-li vyhledat určité slovo v právě zobrazené webové stránce, vyberte z hlavní nabídky příkaz *Úpravy* → *Najít na této stránce* nebo stiskněte klávesovou zkratku **Ctrl** + **F**. Tím se, obvykle v dolní části okna, zobrazí lišta hledání. Do pole *Najít* zadejte váš dotaz. Firefox zvýrazní všechny výskyty této fráze ve stránce. Zvýraznění je možno zapínat a vypínat klikáním na *Zvýraznit*.

8.3 Správa záložek

Záložky představují pohodlný způsob ukládání odkazů na vaše oblíbené webové stránky. Chcete-li přidat právě zobrazenou stránku mezi vaše záložky, zvolte z hlavní

nabídky *Záložky* → *Přidat stránku k záložkám*. Pokud je v prohlížeči více panelů se stránkami, přidá se mezi záložky pouze právě zobrazený panel.

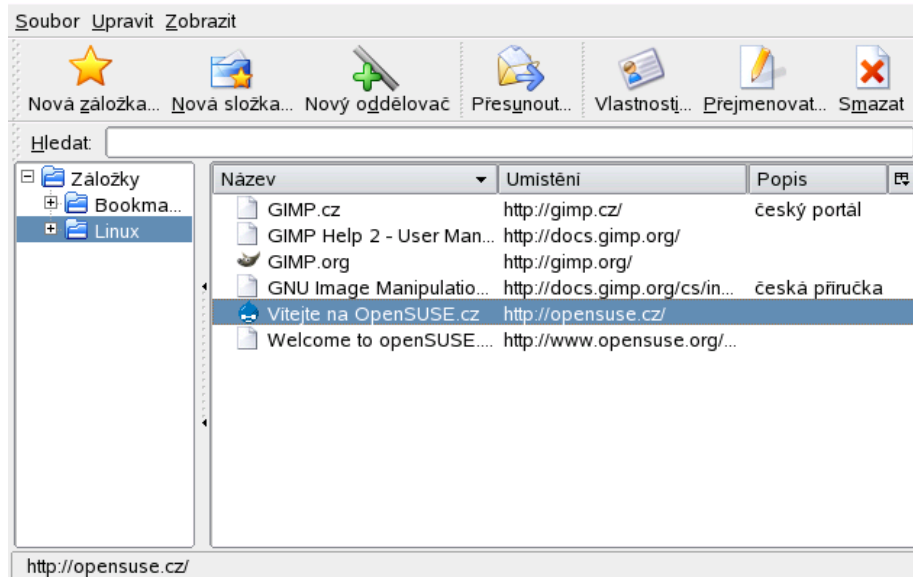
Při vytváření záložky můžete upravit její jméno a určit složku, do které ji Firefox zařadí. Pokud chcete vytvořit záložky pro všechny panely v okně prohlížeče, zaškrtněte v dialogu přepínač *Přidat všechny panely ve složce k záložkám*. Firefox vytvoří novou složku a umístí do ní záložku pro všechny otevřené panely v aktuálním okně.

Chcete-li záložku odstranit, klikněte v hlavní nabídce na *Záložky*, v otevřené nabídce klikněte pravým tlačítkem myši na záložku, kterou chcete odstranit a z kontextové nabídky vyberte *Smazat*.

8.3.1 Použití správce záložek

Správce záložek lze použít k úpravám jména nebo adresy uložených záložek a k seskupování záložek do sekcí a složek. (viz obr. 8.2 – „Použití správce záložek ve Firefoxu“ (strana 76)).

Obrázek 8.2 *Použití správce záložek ve Firefoxu*



Správce záložek otevřete z hlavní nabídky volbou *Záložky* → *Správce záložek*. Otevře se okno zobrazující záložky. Novou složku vytvoříte tlačítkem *Nová složka*. Můžete zadat její název a popis. Novou záložku vytvoříte tlačítkem *Nová záložka*. Zadejte název, adresu, klíčové slovo a popis. Klíčové slovo je zkratka, pomocí které lze záložku vyvolat. Pokud chcete, aby se nově vytvořená záložka objevovala v postranní liště, zaškrtněte *Nahrát tuto záložku v postranní liště*.

8.3.2 Přenos záložek

Pokud jste v minulosti používali jiný webový prohlížeč, pravděpodobně chcete používat své staré nastavení a záložky i ve Firefoxu. V současnosti můžete importovat nastavení z prohlížečů Netscape 4.x, 6, 7, Mozilla 1.x a Opera.

Pro načtení nastavení vyberte z hlavní nabídky příkaz *Soubor* → *Importovat*. Vyberte prohlížeč, ze kterého chcete nastavení načíst. Po kliknutí na *Další* se nastavení načtou. Nově importované záložky budou uloženy v nové složce, jejíž jméno začíná předložkou Z.

8.3.3 Aktuální záložky

Aktuální (živé) záložky zobrazují vždy aktuální titulky nejnovějších zpráv v nabídce záložek. Tím šetří čas jinak nutný k ručnímu kontrole stránek.

Tuto funkci podporuje řada webových stránek a blogů. Pokud stránka tuto funkci podporuje, zobrazí se v pravém dolním rohu okna prohlížeče oranžový obdélník s nápisem RSS. Klikněte na něj a z nabídky zvolte položku *Přihlásit k odebirání 'JMÉNO KANÁLU'*. Otevře se dialog, ve kterém můžete zvolit jméno a umístění záložky. Potvrďte stisknutím tlačítka *Přidat*.

Některé stránky Firefoxu nesdělí, že tuto službu podporují, přestože ji skutečně podporují. Chcete-li v takovém případě aktuální záložku přidat ručně, potřebujete URL požadovaného kanálu. Udělejte následující:

1. Otevřete správce záložek volbou *Záložky* → *Správce záložek*. Otevře se nové okno.
2. Zvolte *Soubor* → *Nová aktuální záložka*. Otevře se nové dialogové okno.

3. Zadejte jméno záložky a adresu RSS kanálu, například <http://www.novell.com/newsfeeds/rss/cool solutions.xml>. Firefox aktualizuje záložky.
4. Zavřete správce záložek.

8.4 Použití správce stahování

Pomocí správce stahování si můžete udržovat přehled o právě stahovaných i v minulosti stažených souborech. Správce stahování otevřete volbou příkazu z hlavní nabídky: *Nástroje* → *Správce stahování*. Firefox otevře okno informující o stahovaných souborech. Během stahování souboru je zde zobrazen ukazatel průběhu stahování. Stahování můžete přerušit a pokračovat v něm později. Stažený soubor otevřete kliknutím na *Otevřít*. Kliknutím na *Odebrat* soubor smažete. Pokud chcete o souboru zjistit podrobnosti, klikněte na něj pravým tlačítkem a zvolte *Vlastnosti*.

Chování správce stahování podrobně nastavíte v předvolbách. Zvolte z hlavní nabídky *Úpravy* → *Předvolby* a vyberte panel *Stahování*. Můžete v něm nastavit, do jakého adresáře se mají soubory stahovat, chování správce stahování a nastavení typů souborů.

8.5 Přizpůsobení Firefoxu

Firefox lze velmi dobře přizpůsobit potřebám konkrétního uživatele pomocí mnoha dostupných rozšíření, motivů vzhledu a klíčových slov pro rychlé vyhledávání na webu.

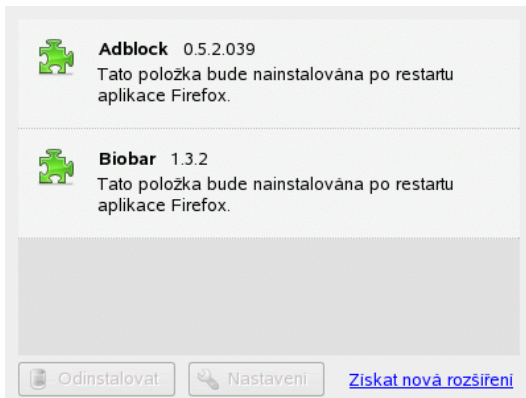
8.5.1 Rozšíření

Mozilla Firefox umožňuje rozšíření pomocí zásuvných modulů. Můžete si například do Firefoxu přidat nového správce stahování nebo rozšíření pro ovládání prohlížeče gesty myši. Výhodou je, že Firefox samotný zůstává malý a svižný.

Chcete-li nainstalovat nové rozšíření, zvolte z hlavní nabídky *Nástroje* → *Správce rozšíření*. V pravém dolním rohu dialogu klikněte na *Získat nová rozšíření*. Otevře se stránka s přehledem dostupných rozšíření pro váš prohlížeč. Vyberte si rozšíření, klikněte na něj a dále na odkaz *Install now*. Potvrďte instalaci. Po dokončení instalace a

restartu prohlížeče bude rozšíření funkční. Přehled dostupných rozšíření si můžete prohlédnout i na adrese <http://update.mozilla.org/>.

Obrázek 8.3 Instalace rozšíření Firefoxu

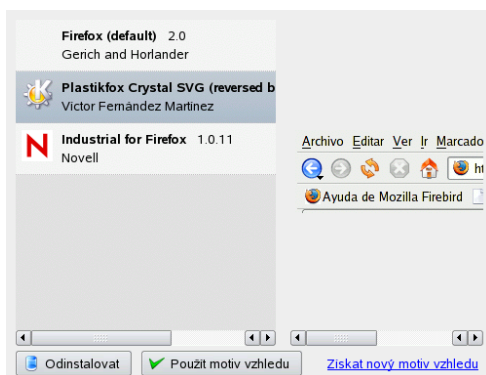


8.5.2 Změna motivů vzhledu

Pokud se vám nelíbí standardní vzhled Firefoxu, nainstalujte si nový *motiv vzhledu*. Motivy nemění funkce prohlížeče, ale pouze jeho vzhled. Při instalaci motivu se vás prohlížeč zeptá na potvrzení vašeho úmyslu. Po úspěšné instalaci můžete motiv aktivovat.

1. Zvolte z hlavní nabídky příkaz *Nástroje* → *Správce motivů vzhledu*.
2. Otevře se nový dialog. Pokud již máte nějaká témata nainstalována, zobrazí se v seznamu (viz obr.8.4 – „[Instalace motivů vzhledu](#)“ (strana 80)). Chcete-li nainstalovat nový motiv, Klikněte na *Získat nový motiv vzhledu*.

Obrázek 8.4 Instalace motivů vzhledu



3. Otevře se nové okno se stránkou <https://update.mozilla.org>.
4. Vyberte si téma a klikněte na *Install Now*.
5. Potvrďte stažení a instalaci.
6. Po úspěšném stažení motivu se motiv objeví v seznamu v dialogovém okně. Aktivujte ho a stiskněte tlačítko *Použít motiv vzhledu*.
7. Zavřete okno a restartujte Firefox.

Mezi nainstalovanými motivy vzhledu lze přepínat v dialogu, který se otevře z hlavní nabídky příkazem *Nástroje* → *Správce motivů vzhledu*. V dialogu označte požadovaný vzhled a klikněte na *Použít motiv vzhledu*. Po restartu prohlížeče bude použit vybraný motiv. Pokud motiv již nechcete používat, můžete ho smazat pomocí tlačítka *Odinstalovat* ve stejném dialogu.

8.5.3 Chytrá klíčová slova pro vyhledávání na webu

Prohledávání internetu je jeden z nejdůležitějších úkolů, které musí prohlížeč plnit. Firefox vám umožňuje nastavit si vlastní chytrá *klíčová slova*, zkratky sloužící jako příkaz k prohledávání webu. Pokud například používáte často Wikipedii, ulehčete si hledání použitím klíčového slova:

1. Navštivte Wikipedii <http://cs.wikipedia.org>.
2. Pravým tlačítkem myši klikněte do pole pro vyhledávání na stránce Wikipedie a z nabídky vyberte příkaz *K vyhledávání přiřadit klíčové slovo*.
3. Objeví se dialog *Přidat záložku*. V položce *Název* zadejte jméno stránky, např. *Wikipedia (česky)*.
4. V položce *Klíčové slovo* zadejte zkratku, kterou chcete k vyhledávání v české Wikipedii používat, např. *wiki*.
5. V položce *Vytvořit v* zadejte složku záložek, do které se má záložka s klíčovým slovem uložit. Můžete vybrat libovolnou.
6. Dialog potvrďte kliknutím na *Přidat*.

Tím jste vytvořili nové klíčové slovo pro vyhledávání. Kdykoliv budete potřebovat vyhledat článek v české Wikipedii, stačí když do pole umístění, kam za jiných okolností píšete adresu požadované stránky, napíšete vybrané klíčové slovo následované hledaným termínem. Pokud vás zajímá článek o Linuxu, napište `wiki Linux`.

8.6 Tisk z Firefoxu

Způsob, jakým Firefox zobrazený obsah vytiskne, můžete nastavit v dialogu *Vzhled stránky*. Zvolte z hlavní nabídky příkaz *Soubor* → *Vzhled stránky* a klikněte na kartu *Formát a možnosti*. Na ní můžete nastavit orientaci a měřítko tisku. Měřítko můžete zadat v procentech nebo ho nechat nastavit automaticky zaškrtnutím přepínače *Na šířku stránky*. Chcete-li vytisknout stránku i s pozadím, zaškrtněte přepínač *Tisknout pozadí (barvy a obrázky)*. Na kartě *Okraje & Záhlaví/zápatí* můžete nastavit tiskové okraje a informace, které mají být vytištěny v záhlaví a zápatí stránky. Dialog ukončete tlačítkem *OK*.

Máte-li vzhled stránky nastaven, můžete ji vytisknout z hlavní nabídky příkazem *Soubor* → *Tisk*. V dialogu zvolte tiskárnu nebo soubor, do kterého se má stránka vytisknout. Po stisknutí tlačítka *Vlastnosti* můžete nastavit velikost papíru, příkaz pro tisk, zvolit barevný nebo černobílý tisk a mezeru mezi hranou papíru a okrajem. Jste-li s nastavením spokojeni, klikněte na tlačítko *Tisk*.

8.7 Další informace

Více informací o prohlížeči Firefox můžete získat na anglické oficiální stránce <http://www.mozilla.org/products/firefox/>. Pro české uživatele je určena stránka <http://www.czilla.cz/help/firefox/>. Prohlížeč obsahuje také integrovanou nápovědu, ve které naleznete podrobnosti o jednotlivých funkcích a možnostech nastavení.

Správce stahování KGet

KGet je správce stahování prostředí KDE. Postará se o stažení souborů a zároveň vám poskytne všechny důležité informace a funkce jako pozastavení stahování nebo mazání. Typ připojení a další volby nastavíte v *Nastavení* → *Nastavit: KGet*

9.1 Nastavení stahování

KGet spustíte tak, že stisknete klávesy **[Alt]** + **[F2]** a zadáte příkaz `kget`. Při prvním spuštění se objeví průvodce nastavením. Pokud chcete, můžete zde nastavit integraci KGet do prohlížeče Konqueror. Po ukončení průvodce se objeví ikonka programu (šipka dolů) dole na hlavním panelu.

Kliknutím pravým tlačítkem myši na ikonku zobrazíte okno programu KGet. Nové stahování nastavíte tak, že zvolíte *Soubor* → *Vložit*. Do dialogu, který se otevře, zadejte adresu se souborem ke stažení a potvrďte ji stisknutím tlačítka *OK*. V následujícím dialogu nastavte místo uložení. Po nastavení stahování se nové stahování objeví v seznamu a spustí se.

Další možností spuštění stahování je použít přetažení. Např. při stahování z FTP serveru přetáhněte požadovaný soubor jednoduše z okna Konqueroru do okna KGet.

9.2 Načasování stahování

KGet může spustit stahování v předem nastaveném čase. Stačí, když zvolíte *Možnosti* → *Offline režim*. Všechna stahování se nyní nespustí okamžitě, ale uloží se do fronty.

Kliknutím pravým tlačítkem na stahování v seznamu vyvoláte kontextovou nabídku, kde zvolíte *Časovač* a v něm nastavíte datum a čas stahování.

Po nastavení se vraťte zpět do online režimu deaktivací *Možnosti* → *Offline režim*.
Stahování se nyní spustí v nastaveném čase.

Kopete: chatování s přáteli

Kopete je messenger. Podporuje protokoly ICQ, MSN, Yachoo, SMS, Jabber, AIM a IRC.

10.1 Nastavení Kopete

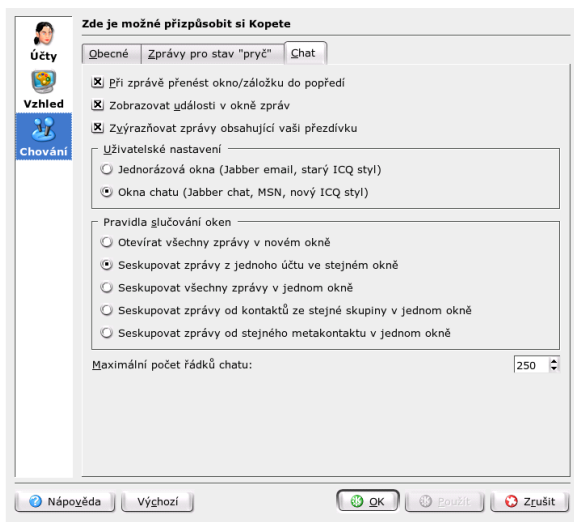
Před používáním musíte Kopete nejdřív nastavit. Při prvním spuštění se dialog nastavení spustí automaticky. Při dalším spuštění musíte zvolit *Nastavení* a pak *Nastavit: Kopete*. Jako první nabídku najdete položku *Pluginy*, kde jsou zobrazeny všechny dostupné podporované protokoly. Zvolte nastavení podle své potřeby.

Před zahájením komunikace je potřeba se přihlásit do sítě poskytovatele. V nabídce *Účty* můžete zadat uživatelská data, která slouží právě k tomuto přihlášení a vaší další identifikaci. Klikněte na tlačítko *Nový*. Pomocí průvodce pak nastavte svůj účet.

V prvním kroku zvolte protokol, který bude účet používat. Po nastavení klikněte na tlačítko *Následující*.

V následujícím kroku zadejte údaje potřebné pro přihlášení do sítě. Volitelně můžete v položce *Detaily kontaktu* zadat další informace jako svou přezdívku a emailovou adresu. Kliknutím na tlačítko *Dokončit* nastavení uložíte. Pokud chcete nastavení okamžitě používat, klikněte v hlavním dialogu na tlačítko *Dokončit* a ukončete dialog kliknutím na *OK*.

Obrázek 10.1 Konfigurační okno Kopete



Další položkou nastavení programu Kopete *Vzhled*. V záložce *Emotikony* si můžete vybrat z celé řady ikoněk.

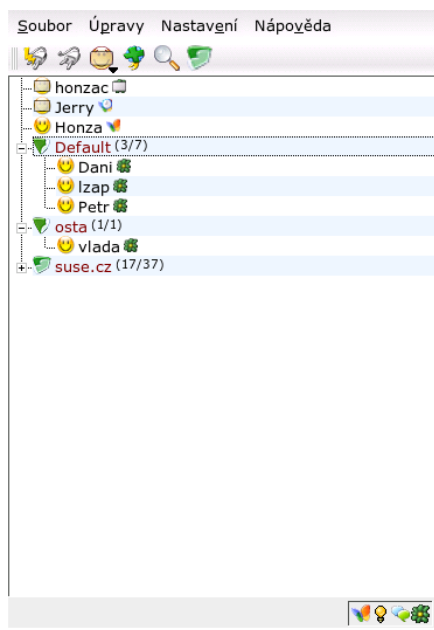
V záložkách *Okno zprávy* a *Barvy & Fonty* můžete nastavit vzhled okna se zprávami. Mimo výběru přednastavených témat si můžete třeba vytvořit i úplně vlastní nastavení.

10.2 Nastavení kontaktu

Abyste mohli se svými přáteli chatovat, musíte si zadat jejich kontaktní údaje mezi své kontakty. To uděláte výběrem z hlavní nabídky *Soubor* → *Přidat kontakt*.

Přidáním nového kontaktu vás provede průvodce. Abyste mohli přidávat nové kontakty, musíte být připojeni.

Obrázek 10.2 Hlavní okno Kopete s kontakty



10.3 Nastavení skupin

Dialog pro nastavení skupin vyvoláte volbou *Soubor* → *Vytvořit novou skupinu* z hlavní nabídky. Zadejte jméno nové skupiny a klikněte na *Ok*. Nová skupina se objeví v seznamu kontaktů. Jednotlivé kontakty do nově vytvořené skupiny přesunete jednoduše přetáhnutím kontaktu myší. Díky skupinám si můžete kontakty rychle seřadit a získat tak lepší přehled.

10.4 Používání Kopete

Po spuštění již nastaveného programu Kopete se musíte připojit k příslušné síti, kterou k chatování chcete používat. To uděláte volbou *Soubor* → *Spojení* → *Připojit všechny*.

Zvolte si z hlavního okna v seznamu kontakt, se kterým chcete chatovat. Označte ho a klikněte na něj pravým tlačítkem myši. Můžete si zvolit ze zaslání textové zprávy, v takovém případě zvolte *Poslat zprávu*, nebo zahájení chatování, zvolte *Začít chat*.

Chatování zahájíte vyvoláním kontextové nabídky kliknutím pravým tlačítkem na kontakt, se kterým chcete chatovat, a volbou *Začít chat*. Objeví se okno skládající se ze dvou částí. V horním okně se bude zobrazovat průběh chatu, ve spodním zadáváte své příspěvky. Druhé straně je po napsání zašlete kliknutím na tlačítko *odeslat*, které najdete vpravo dole. Svůj příspěvek můžete odeslat také volbou z hlavní nabídky *Soubor* → *Poslat zprávu*.

V kontextové nabídce kontaktů najdete také další možnosti jako *Odstranit kontakt*, *Přejmenovat kontakt* nebo *Vlastnosti*, kde můžete nastavit některé vlastnosti kontaktu.

Linphone—VoIP v Linuxu

Linphone je malá linuxová aplikace pro IP telefonii. Nevyžaduje žádný zvláštní hardware. Bez problémů funguje s obyčejnou zvukovou kartou, mikrofonom a sluchátky.

11.1 Nastavení Linphone

Ještě předtím, než Linphone začnete používat, je nutné udělat několik nastavení. Měli byste vědět, jaký režim chcete používat a jaký typ připojení máte a tyto informace pak zadat do nastavení programu (*Soubor* → *Nastavení*).

11.1.1 Režim Linphone

Linphone může používat několik režimů:

Normální aplikace

Po instalaci lze program Linphone spustit z nabídek prostředí KDE a GNOME a samozřejmě příkazem z příkazové řádky. Pokud program nepoběží, nelze přijímat příchozí hovory.

GNOME panel applet

Linphone lze vložit do GNOME panelu. Pravým tlačítkem klikněte na volné místo v panelu, z kontextové nabídky zvolte *Přidat do panelu* a vyberte Linphone. Linphone bude vložen do panelu a spustí se automaticky po přihlášení. Dokud neobdržíte hovor, poběží na pozadí a nebude vyžadovat vaši pozornost. Hlavní okno se

otevře jen v případě, že se s vámi bude snažit někdo spojit. Pokud si budete chtít zavolat, vyvoláte hlavní okno jednoduše kliknutím na ikonu programu v panelu.

11.1.2 Typ připojení

Volání můžete nastavit různými způsoby. Způsob je závislý na typu vašeho připojení.

Liphone používá pro spojení s dalšími počítači protokol SIP (Session Initiation Protocol). V SIP je každý účastník definovaný URL nebo-li adresou formátu:

`sip:uzivatelske_jmeno@jmeno_pocitace`

uzivatelske_jmeno je uživatelské jméno, kterým se přihlašujete, a *jmeno_pocitace* je jméno počítače, na kterém pracujete. Pokud používáte SIP poskytovatele, může SIP vypadat třeba takto:

`sip:uzivatelske_jmeno@sip_server`

uzivatelske_jmeno je jméno, které používáte pro přihlášení na SIP server, *sip_server* je adresa SIP serveru nebo vašeho SIP poskytovatele. Podrobnosti o registraci najdete v části [11.1.5 – „Nastavení SIP voleb“](#) (strana 92) a v dokumentaci svého poskytovatele. Seznam poskytovatelů najdete v části [11.8 – „Více informací“](#) (strana 98). Použité URL závisí na typu vašeho připojení. Pokud voláte přímo bez účasti poskytovatele, zadáte první typ adresy. Pokud používáte SIP poskytovatele, použijte druhý typ adresy.

Volání ve stejné síti

Pokud chcete volat svým kolegům nebo přátelům patřícím do stejné privátní sítě, stačí vám vaše uživatelské jméno a jméno počítače. Pokud mezi vámi není žádný firewall, nepotřebujete žádné další nastavení.

Volání mezi sítěmi a v Internetu (Statická IP)

Pokud jste k internetu připojení trvale a máte statickou IP adresu, může vytvoříte platnou adresu ze svého uživatelského jména a jméno počítače tak jak bylo popsáno v části [„Volání ve stejné síti“](#) (strana 90). V případě umístění za firewallem, který filtruje příchozí pakety, musíte mít na firewallu otevřený SIP port (5060) a RTP port (7078).

Volání mezi sítěmi a v Internetu (Dynamická IP)

Pokud máte dynamické IP, je nemožné jednoduše vytvořit vaši SIP adresu z vašeho jména a jména počítače. V takovém případě využijte služeb některého ze SIP poskytovatelů nebo nastavte DynDNS tak, abyste zajistili, že se volající dovolá na správný počítač.

Volání mezi sítěmi a firewally

Počítače za firewallem nemohou svou IP adresu posílat po síti ven, takže není možné se spojit přímo. Linphone podporuje volání mezi sítěmi za firewally prostřednictvím SIP proxy nebo pomocí externího serveru SIP poskytovatele. Podrobnější popis potřebných nastavení pro používání externího serveru najdete v části [11.1.5 – „Nastavení SIP voleb“](#) (strana 92) .

11.1.3 Nastavení síťových parametrů

Většina nastavení spjatých se sítí v záložce *Sít'* nevyžaduje žádný ruční zásah. Své první volání byste měli uskutečnit, aniž by bylo třeba do nich zasahovat.

Volby NAT traversingu

Tuto volbu použijte pouze v případě, že se nacházíte v intranetu za firewallem a nepoužíváte pro přeposílání hovorů SIP poskytovatele. Po povolení do pole napište externí IP adresu firewallu, např. 192 . 168 . 34 . 166.

RTP vlastnosti

Linphone používá k přenosu RTP (real-time transport protocol). Port RTP je ve výchozím nastavení 7078 a neměl by být měněn ani v případě, že je již port používán jinou aplikací.

Jitter kompenzace slouží k nastavení uložení (nabufferování) zvuku před jeho skutečným přehráním. Zvyšováním hodnoty tohoto parametru zvýšíte kvalitu hlasu. S vyšší hodnotou se však také bude zvyšovat opoždění reakce při volání. Volte proto hodnotu opatrně.

Ostatní

Pokud používáte kombinaci s pevnou linkou, bude se vám hodit technologie DTMF (dual tone multiplexed frequency). Linphone podporuje dva protokoly DTMF

přenosu, SIP INFO a RTP rfc2833. Jestliže chcete používat DFMT v programu Linphone, zvolte si poskytovatele, který podporuje jeden z těchto protokolů. Seznam VoIP poskytovatelů najdete v části 11.8 – „Více informací“ (strana 98).

11.1.4 Nastavení zvuku

Nastavení týkající se zvuku provedete v záložce *Zvukové zařízení*. Linphone používá detekovanou a nastavenou zvukovou kartu automaticky, takže volbu *Použít zvukové zařízení* není nutné měnit. Zařízení pro nahrávání nastavíte v položce *Zdroj nahrávání*. Ve většině případů se jedná o mikrofón (mikro). Vlastní zvuk zvonění nastavíte v položce *Zvonění*, soubor ze zvukem vyhledáte pomocí *Procházet* a otestujete kliknutím na *Test*. Změny aktivujete kliknutím na *Budiž*.

11.1.5 Nastavení SIP voleb

Nastavení související s nastavením SIP najdete v záložce *SIP*.

SIP port

Nastavení portu uživatelského agenta SIP. Výchozí port je 5060. Neměňte číslo tohoto portu ani v případě, že ho již používá jiná aplikace.

Identita

Kdokoliv, kdo by vám chtěl volat přímo (ne přes proxy nebo poskytovatele), musí znát vaši SIP adresu. Linphone vám umožní adresu vytvořit automaticky. Pokud z nějakého důvodu chcete nastavit jinou adresu, deaktivujte nejdříve volbu *Automaticky uhodnout platné jméno*.

Vzdálené služby

Seznam jednoho nebo více SIP poskytovatelů, u kterých máte platné účty. Informace můžete měnit, vkládat a mazat kdykoliv.

Ověřovací informace

K registraci na vzdáleném SIP serveru musíte zadat uživatelské jméno a heslo. Aby je mohl program Linphone použít pro přihlášení, zadejte je zde. Pokud je z nějakého důvodu chcete všechny odstranit, klikněte na *Vyprázdnit všechny ověřovací informace*.

SIP poskytovatele nebo proxy vložíte následujícím způsobem:

1. Zvolte SIP poskytovatele a vytvořte si u něj účet.
2. Spust'te Linphone.
3. Zvolte *Soubor* → *Nastavení* → *SIP*.
4. Otevřete registrační formulář kliknutím na *Přidat proxy/registraci*.
5. Vyplňte pole *Registrační období*, *SIP identita*, *SIP proxy* a *Směrování*. Jestliže se nacházíte za firewallem, vždy zaškrtněte *Odeslat registraci* a do pole *Registrační období* nastavte požadovanou hodnotu. Tím přepošlete registrační data a zajistíte otevření potřebného portu na firewallu. Pokud toto nastavení neprovedete a nebudete určitou dobu volat, port se na firewallu automaticky uzavře. Registrační data zároveň informují SIP server o vašem stavu připojení a vašem umístění v síti. Do pole *SIP identita* zadejte SIP URL pro lokální volání. Nastavení potvrďte kliknutím na *OK*.

11.1.6 Nastavení audio kodeků

Linphone podporuje pro přenos zvuku celou řadu kodeků. Při nastavení typu připojení můžete zvolit kodek, který si přejete používat, ze seznamu. Kodeky, které pro vámi zvolený typ připojení nelze použít, jsou vypsány červeně.

11.2 Test Linphone

Pro test Linphone se používá malý testovací program `sipomatic`, který umí odpovídat na volání Linphone. Abyste otestovali Linphone, postupujte takto:

1. Otevřete terminál a zadejte příkaz `sipomatic`.
2. Spust'te Linphone a do pole *SIP adresa* zadejte `sip:robot@127.0.0.1:5064` a klikněte na *Volat nebo odpovědět*.
3. Jestliže je Linphone nastaven správně, uslyšíte zvonění a po určité době také oznámení.

Jestliže jste při testu úspěšili, jsou váš zvukový systém a síť nastaveny správně. V případě neúspěchu přezkontrolujte nastavení zvuku včetně hlasitosti. Jestliže stále nic neuslyšíte,

překontrolujte nastavení sítě a čísla portů pro SIP a RTP. Ujistěte se také, že nastavené porty nepoužívá jiná aplikace nebo služba. Pokud ano, zvolte jiné porty.

11.3 Volání

Po správném nastavení Linphone můžete začít volat. V závislosti na typu volání (viz [11.1.2 – „Typ připojení“](#) (strana 90)) se může způsob lišit.

1. Spustíte Linphone z nabídky nebo z příkazové řádky.
2. Zadejte SIP adresu volaného do pole *SIP adresa*. Adresa by měla být ve formátu `sip:jmeno@domena` nebo v případě přímého volání `jmeno@jmeno_pocitace` či v případě volání přes poskytovatele `jmeno@sipserver` popř. `uzivatelske_jmeno@sipserver` s udáním SIP serveru poskytovatele.

Jestliže voláte přes SIP poskytovatele nebo proxy, zadejte nejdřív v nabídce *Soubor* → *Nastavení* v záložce *SIP* příslušné údaje pomocí *Přidat proxy/registraci*.

3. Volání po zadání adresy volaného spustíte kliknutím na *Volat nebo odpovědět* v hlavním okně programu.
4. Hovor ukončíte kliknutím na *Zavěsit nebo odmítnout*.

Zvuk můžete během volání přenastavovat kliknutím na *Zobrazit více* v záložce *Zvuk*. Měnit můžete *Úroveň přehrávání* a *Úroveň nahrávání*.

V záložce *Přítomnost* nastavíte svůj online status. Informace o vašem stavu je pak oznamována všem, kdo vám chtějí volat. například pokud nebudete dostupní, jednoduše zvolte *Pryč*. Zda bude program oznamovat informace o vašem stavu ostatním uživatelům, nastavíte v adresáři v položce *Pravidlo přihlášení*, viz [11.5 – „Používání adresáře“](#) (strana 95). Stav kontaktů zanesených v adresáři zjistíte kliknutím na *Zobrazit více* v záložce *Přátelé online*.

Záložka *DTMF* slouží k zadání DTMF kódů pro kontrolu zvukových zpráv. Kontrolu provedete zadáním SIP adresy a zadáním kódu záložce *DTMF*. Pak již stačí kliknout na *Volat nebo odpovědět* jako při zahájení normálního volání.

11.4 Přijmutí hovoru

Příchozí hovor je doprovázen zvoněním a informací ve stavové liště programu. Hovor přijmete kliknutím na *Volat nebo odpovědět*. Pokud si nepřejete hovor přijmout, klikněte na *Zavěsit nebo odmítnout*. Jestliže program spouštíte jako GNOME applet, je hlavní okno během nečinnosti programu skryté a vyskočí jen pokud vám bude někdo volat.

11.5 Používání adresáře

Linphone umožňuje správu SIP kontaktů v adresáři. Adresář otevřete volbou *Soubor* → *Adresář*. Nový kontakt do seznamu přidáte kliknutím na *Přidat*.

Aby bylo možné vložit platný kontakt, je nutné zadat následující údaje:

Jméno

Zadejte jméno kontaktu. Může jít jak o plné jméno, tak o přezdívku. Dostupnost kontaktů, které vysílají údaje o stavu, zjistíte kliknutím na *Zobrazit více* a výběrem záložky *Přátelé online*.

SIP adresa

Zadejte platnou SIP adresu.

Proxy

Jestliže je potřeba, zadejte proxy. Ve většině případů jde o adresu SIP serveru, který používáte.

Pravidlo přihlášení

Jestliže si přejete svou přítomnost oznamovat ostatním uživatelům, můžete zde provést potřebná nastavení.

K volání položky z adresáře klikněte v hlavním okně na adresu SIP adresy, zvolte v adresáři kontakt a pak klikněte na *Vybrat*. Okno adresáře se zavře a zvolený kontakt se objeví v hlavním okně v poli SIP adresy. Volání spustíte kliknutím na *Volat nebo odpovědět*.

11.6 Možné problémy

Nelze navázat spojení s volaným

Volání může selhat z celé řady důvodů, nejčastější jsou:

Připojení k Internetu nefunguje správně

Linphone používá k volání připojení k Internetu. Ujistěte se proto, že vaše připojení funguje a je správně nastaveno. Jednoduchý test připojení provedete tak, že spustíte svůj oblíbený prohlížeč a necháte si zobrazit libovolnou internetovou stránku.

Volaná osoba není dostupná

Pokud volaná osoba odmítne hovor, nemůžete být spojeni. Ke spojení také nedojde, pokud na počítači volané osoby neběží Linphone nebo váš protějšek není vůbec připojený k Internetu.

Ačkoliv je hovor spojen, není nic slyšet

Nejdříve se ujistěte, že máte správně nastavenou zvukovou kartu. Nastavení můžete překontrolovat pomocí libovolné aplikace využívající zvukovou kartu, např. hudebního přehrávače. Pokud zvuk funguje, ukončete všechny programy, které využívají zvukovou kartu, abyste vyloučili, že dochází ke konfliktu aplikací.

Jestliže stále nic nepomáhá, otevřete nastavení Linphone a v záložce *Zvuk* vyzkoušejte různá nastavení.

Hlas je na obou stranách trhaný

Pokuste se zvuk doladit přenastavením hodnoty bufferu v *Soubor* → *Nastavení* v záložce *Sít'*.

Nefunguje DTMF

Chcete překontrolovat hlasové zprávy pomocí DTMF, ale nelze navázat spojení. DTMF může pro přenos dat používat tři různé protokoly, ale Linphone podporuje pouze dva (SIP INFO a RTP rfc2833). překontrolujte, zda váš poskytovatel jeden z nich podporuje. Výchozí protokol v Linphone je rfc2833. Přenastavení na SIP INFO provedete v *Soubor* → *Nastavení* → *Sít'* → *Ostatní*. Pokud váš poskytovatel nepodporuje ani jeden z nich, není možné v programu Linphone DTMF používat.

11.7 Glosář

Význam technických termínů a zkratk použitých v tomto textu:

VoIP

VoIP je zkratka z anglického *voice over Internet protocol* (hlas přes internetový protokol). Tato technologie umožňuje přenášet telefonní volání v síti Internet. Hlas je posílán jako jakákoliv jiná data v paketech přes IP.

SIP

SIP je zkratka z anglického *session initiation protocol*. Jde o protokol popisující navázání hovoru v síti. Samotný přenos hlasu po navázání hovoru probíhá pomocí RTP.

RTP

RTP je zkratka z anglického *real-time transport protocol*. Jde o protokol pro přenos multimediálních streamů v síti pomocí UDP. Hlas je přenášen rozsekaný na pakety, které jsou opatřeny časovým razítkem. Časové razítko umožňuje správné řazení paketů a detekci chyb.

DTMF

DTMF enkoder, stejně jako obyčejný telefon, používá k reprezentaci klíčů dva tóny. Dekoder pak tuto kombinaci převádí zpět do čísel. Linphone používá DTMF k oznamování vzdálených akcí, jako např. kontrole hlasové zprávy.

kodek

Kodek je algoritmus navržený ke kompresi hlasu a obrazu.

jitter buffer

K plynulému přehrávání hlasu je potřeba nepřerušovaný datový proud. Pakety v Internetu však přicházejí s různým zpožděním a v různém pořadí. Data se proto začnou nejdříve ukládat (do jitter bufferu) a přehrávání se spustí až po dosažení určité velikosti. Pokud je náskok, který se takto vytvoří, dostatečný, data se stíhají včas řadit. Jestliže není dostatečný, zvuk se trhá. Zvětšení hodnoty jitter buffer ovšem znamená současně zvýšení opoždění hlasu.

11.8 Více informací

Základní informace o VoIP najdete ve VoIP Wiki na stránce <http://voip-info.org/tiki-index.php>. Podrobnější seznam poskytovatelů VoIP služeb na stránce <http://voip-info.org/wiki-VOIP+Service+Providers+Residential>.

Šifrování s KGpg

KGpg je důležitým programem určeným k šifrování. S jeho pomocí můžete spravovat všechny klíče, rychle dešifrovat soubory pomocí vestavěného editoru či posílat šifrované zprávy.

12.1 Klíče

V této kapitole najdete všechny informace, které potřebujete pro práci s *šifrováním*. Zde popsané postupy se vám budou hodit také při práci s dalšími aplikacemi (například KMail nebo Evolution), které využívají šifrování.

12.2 Vytvoření nového páru klíčů

Abyste mohli soubory a zprávy šifrovat, musíte si nejdřív vytvořit pár klíčů. První klíč *veřejný klíč* slouží k rozšifrování vaší zprávy. Tento klíč musí mít k dispozici všichni, se kterými chcete komunikovat. Druhý klíč je *tajný klíč*, který si ponecháte a který slouží k zašifrování.

Varování

Veřejný klíč je určen pro komunikaci s partnery a vystavení na serveru s klíči. Tajný klíč nebo-li osobní klíč je určen pouze pro vaší potřebu a nikdo jiný by k němu neměl mít přístup. Uložte tajný klíč tak, aby k němu nikdo neměl přístup.

První pár klíčů můžete vytvořit okamžitě při prvním spuštění programu KGpg v dialogu nastavení tohoto programu. Po prvním spuštění se program minimalizuje do hlavní lišty. Kdykoliv ho můžete opět maximalizovat kliknutím na ikonku zámku, kterou najdete vpravo dole. Kliknutím pravým tlačítkem na tuto ikonku vyvoláte hlavní nabídku KGpg, kliknutím levým tlačítkem spustíte *Správu klíčů*, pomocí které můžete spravovat již existující klíče a vytvářet nové páry.

Obrázek 12.1 KGpg: Vytváření klíče

Generovat pár klíčů

Jméno:

Email:

Komentář (volitelné):

Vypršení:

0 Nikdy

Velikost klíče:

1024

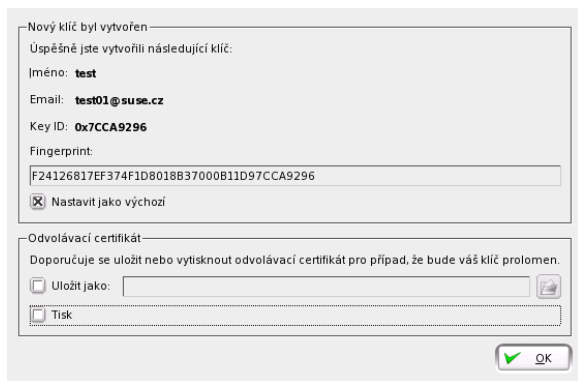
Algoritmus:

DSA & ElGamal

OK Expertní režim Zrušit

Pokud jste si nevytvořili pár klíčů hned při prvním spuštění nebo si chcete vytvořit nový, můžete tak učinit ve *Správě klíčů*. Klikněte levým tlačítkem na ikonku programu KGpg. V okně, které se vám otevře, zvolte z hlavní nabídky *Klíče* → *Vytvořit pár klíčů* nebo stiskněte klávesovou zkratku **Ctrl** + **N**. Objeví se dialog *Generování klíče*, který vidíte na obrázku 12.1 – „KGpg: Vytváření klíče“ (strana 100). Vyplňte jméno, email a případně napište komentář. Dále můžete nastavit velikost klíče a algoritmus šifrování. Po nastavení stiskněte tlačítko *OK*.

Obrázek 12.2 KGpg: Generování klíče



Po vytvoření páru klíče můžete v dalším dialogu nastavit klíč jako výchozí, uložit ho pod určitým jménem nebo ho vytisknout.

12.3 Export veřejných klíčů

Po vytvoření páru klíče, můžete šifrovat odchozí zprávy a své soubory. Aby je mohli uživatelé, kterým je zašlete, opět dešifrovat, musí mít veřejný klíč. Veřejný klíč jim poskytnete prostřednictvím serveru s klíči, kam svůj veřejný klíč exportujete. K tomu v *Dialog serveru klíčů*. Klikněte pravým tlačítkem na ikonku KGpg a zvolte *Dialog serveru klíčů*. Zde přejděte do záložky *Exportovat*. Nastavte server s klíči, na který si přejete svůj veřejný klíč exportovat, a pár klíčů, jeho veřejnou část budete na zvolený server exportovat. Pak svou volbu potvrďte stisknutím tlačítka *Exportovat*.

Export klíče lze samozřejmě provést také přímo z dialogu správy klíčů z nabídky *Klíče* → *Exportovat veřejný klíč(e)*. V tomto dialogu máte možnost vybrat si ze čtyř možností:

Email

export do emailu, který můžete zaslat na libovolnou adresu

Schránka

export do schránky

Výchozí server klíčů

export na přednastavená server s klíči

Soubor
export do zvoleného souboru

Po výběru potvrďte export stisknutím tlačítka *OK* . Více o serverech s klíči najdete v části [12.5 – „Dialog serveru s klíči“](#) (strana 103).

12.4 Import klíče

Pokud vám někde zašle klíč jako součást emailu, můžete k importu tohoto klíče použít funkci *Importovat klíč* , která nový klíč uloží a zajistí jeho automatické používání kdykoliv od odesílatele klíče obdržíte novou zprávu. Import klíče se provádí podobně jako export.

12.4.1 Podpis klíče

Klíč může být stejně jako každý jiný soubor podepsán *digitálním podpisem* . Pokud jste si jisti, že je importovaný klíč skutečně v pořádku a znáte jeho odesílatele, můžete svou důvěru potvrdit podpisem.

Varování

Šifrovaná komunikace je jen tak bezpečná, jak ji zajistíte. Ke zvýšení bezpečnosti můžete použít metodu ověřování podpisu, pomocí které můžete vytvořit tzv. *důvěryhodný web* .

Zvolte klíč, který si přejete podepsat. Zvolte nabídku *Klíč* a pak *Podepsat klíč* . Před podpisem vás program požádá, abyste klíč otestovali. Pokud si přejete klíč otestovat, potvrďte testování stisknutím tlačítka *Ano* . Po podepsání klíče bude možné váš klíč překontrolovat podle podpisu.

12.4.2 Důvěryhodnost klíčů

Za normálních okolností budete při každém dešifrování zprávy programem vždy dotazováni na důvěryhodnost klíče. Abyste tomu předešli, můžete u každého nově importovaného klíče nastavit důvěryhodnost. Jako výchozí hodnotu má každý nově importovaný klíč hodnotu *?* , což znamená, že nemá nastavenou žádnou důvěryhodnost.

Klikněte pravým tlačítkem myši na zvolený klíč a v kontextové nabídce, které se po kliknutí objeví, zvolte *Edit Key in Terminal*. KGpg otevře textovou konzoli, ve které můžete s pomocí několika příkazů nastavit důvěryhodnost.

Na příkazovou řádku konzole (**P** íkaz **>**) zadejte příkaz `trust`. Zvolte hodnotu důvěryhodnosti. Pokud jste si skutečně jistí důvěryhodností klíče, zadejte `5`. Na následující dotaz odpovzte `A`. Konzoli opustíte zadáním příkazu `quit`.

Po nastavení se v seznamu klíčů v sloupci důvěryhodnost objeví podle důvěryhodnosti příslušná barva. Čím nižší je hodnota důvěryhodnosti klíče, tím nižší je pravděpodobnost, že jej k podpisu použil jeho skutečný vlastník.

12.5 Dialog serveru s klíči

Na Internetu je dostupná řada serverů s klíči. Pokud chcete šifrovat emailu pro více uživatelů najednou, je rozumnější vystavit svůj veřejný klíč na serveru s klíči, než ho každému uživateli posílat zvlášť. KGpg umožňuje také na serverech s klíči vyhledávat klíče a pak je importovat do svého systému.

12.6 Import klíče ze serveru s klíči

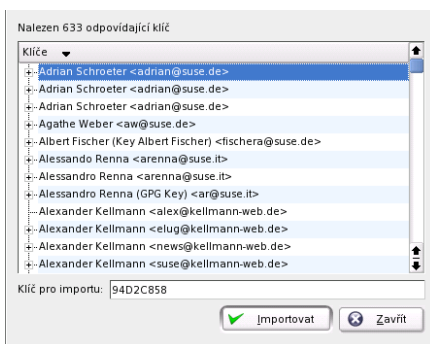
V záložce *Importovat* dialogu *Dialog serveru klíčů* si můžete zvolit server, ze kterého klíč chcete importovat. Klíč můžete nechat vyhledávat podle jeho ID nebo podle textu, který by měl obsahovat.

Obrázek 12.3 KGpg: Vyhledávací maska klíče



Po vyhledávání se zobrazí seznam všech nalezených klíčů odpovídajících zadané podmínce. Vyberte hledaný klíč a stiskněte tlačítko *Importovat*.

Obrázek 12.4 KGpg: Seznam nalezených klíčů



Během importu můžete být programem dotázáni na některé podrobnosti, např. zda je klíč důvěryhodný a zda si důvěryhodnost přejete editovat.

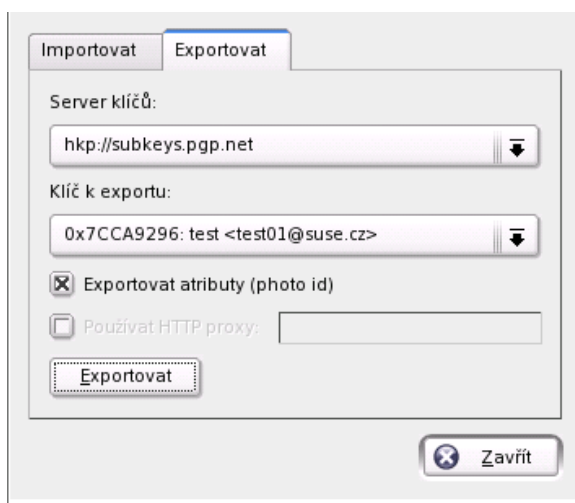
Kliknutím pravým tlačítkem myši na nově importovaný klíč vyvoláte kontextovou nabídku. Důvěryhodnost můžete nastavit pomocí nabídky *Klíče* → *Editovat klíče v terminálu*. Po této volbě KGpg otevře textovou konzoli, kde můžete zadat další příkazy.

Zadejte v textové konzoli příkaz `>trust`. Pak zadejte číslo od jedné do pěti. Pokud jste si jisti důvěryhodností klíče, zadejte 5. Další otázku odpovězte písmenem `y`. Konzoli ukončíte příkazem `quit`.

12.7 Export klíče na server s klíči

Pokud chcete svůj veřejný klíč exportovat na server s klíči, odkud by byl dostupný většímu počtu uživatelů, zvolte záložku *Exportovat* z nabídky *Dialog serveru klíčů*.

Obrázek 12.5 *Export klíče na server s klíči*



12.8 Applet

Po spuštění je KGpg v prostředí KDE viditelný jako applet s ikonou zámku na hlavní liště vlevo dole. Všechny důležité funkce jsou dostupné po kliknutí levým tlačítkem myši na tuto ikonu.

Šifrovat schránku

zašifrování obsahu schránky

Dešifrovat schránku

dešifrování obsahu stránky

Otevřít správce klíčů

spuštění dialogu správce klíčů

Otevřít editor
spuštění zabudovaného editoru KGpg

Dialog serveru s klíči
spuštění dialogu serveru s klíči

Kliknutím pravým tlačítkem myši na ikonu KGpg získáte možnost vstoupit do konfiguračního dialogu programu nebo vyvolat nápovědu.

12.8.1 Šifrování a dešifrování přetažením

Soubory můžete snadno šifrovat a dešifrovat jednoduchým přetažením s okna správce souborů na ikonku KGpg na panelu. Po přetažení se objeví okno, kde si v případě nešifrovaného souboru můžete vybrat klíč, který se použije při zašifrování. Při samotném šifrování a dokončení již program nic nehlásí. Zašifrovaný soubor je uložen s příponou `.asc`. Zašifrovaný soubor rozšifrujete tak, že na něj kliknete ve správci souborů pravým tlačítkem myši a z kontextové nabídky zvolíte *KGpg*. Pak zvolte, zda se má soubor dešifrovat nebo otevřít v textovém editoru. V případě, že zvolíte *Dešifrovat a uložit*, KGpg vás požádá o heslo osobního klíče a dešifrovaný soubor uloží do stejného adresáře jako zašifrovaný soubor. file.

12.8.2 Šifrování a dešifrování schránky

Aktuální obsah schránky můžete velmi snadno šifrovat. Stačí kliknout na ikonu KGpg a vybrat *Šifrovat schránku*. Do schránky se vloží zašifrovaná podoba vámi označené textu.

Pokud chcete takto šifrovaný soubor otevřít, použijte zabudovaný editor.

12.8.3 KGpg editor

Mimo šifrování v externím editoru můžete využít také zabudovaný editor KGpg. Editor otevřete kliknutím levým tlačítkem na ikonu appletu KGpg a výběrem *Otevřít editor*.

Libovolný text můžete dešifrovat jeho zapsáním v editoru a výběrem nabídky *Soubor* → *Dešifrovat soubor* nebo kliknutím na tlačítko *Dešifrovat*. Zašifrování se provádí

pomocí nabídky *Soubor* → *Zašifrovat soubor* nebo kliknutím na tlačítko *Zašifrovat* .
Zašifrovaný či dešifrovaný souboru uložíte pomocí nabídky *Soubor* → *Uložit jako* .

Vytvořený soubor jednoduše podepíšete kliknutím na tlačítko *Podpis\Potvrzení* . Pokud používáte více klíčů, program vám nabídne, který si budete přát použít.

Pokud chcete šifrovat či dešifrovat již existující soubor, musíte jej nejdřív v editoru otevřít.

V editoru můžete provádět i další operace související se šifrováním. Pomocí nabídky *Podpis* → *Vytvoření podpisu* lze vytvářet podpisy. V nabídce *Podpis* → *Ověření podpisu* můžete podpis ověřovat a v nabídce *Zkontrolovat MD5 součet* přezkontrolovat kontrolní součet.

12.9 Další informace

Teoretické informace o šifrování najdete na stránkách projektu GnuPG <http://www.gnupg.org/>.

Informace v českém jazyce najdete na stránce <http://www.gpg.cz/>.

Hezky napsaný úvod do problematiky: <http://www.natur.cuni.cz/kuda/howtos/gnupgp.html>.

Část 3. Multimédia

Zvuk v Linuxu

Operační systém Linux nabízí celou řadu programů pro práci se zvukem. V této kapitole najdete popis aplikací určených pro ovládání hlasitosti, přehrávání CD a zvukových souborů atd.

13.1 Směšovače

Směšovače (mixery) jsou nástroje pro ovládání hlasitosti zvukových vstupních a výstupních zařízení. Linux nabízí řadu směšovačů, které se liší nejen vzhledem, ale také funkcí. Například směšovač *envy24control* je určen pro kontrolu čipů Envy 24. Dalším příkladem je *hdspmixer*, který slouží k ovládání karet RME Hammerfall.

Než spustíte jakoukoliv zvukovou aplikaci, nastavte nejdříve směšovač, který bývá po instalaci umlčen.

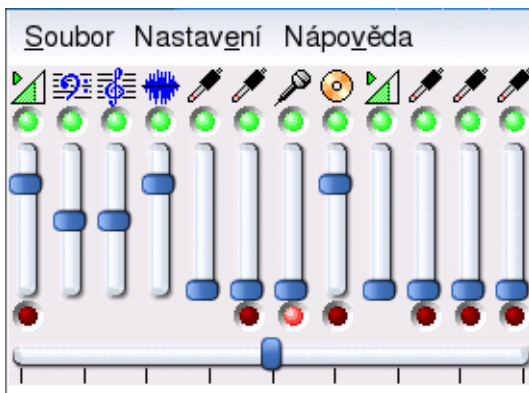
13.1.1 KMix

KMix je velice propracovaný směšovač z prostředí KDE. Najdete ho integrovaného do panelu jako ikonku amplionu. Kliknutím na ikonku vyvoláte jednoduché posuvné ovládání hlasitosti. Zvuk zcela ztišíte kliknutím pravým tlačítkem na ikonu a výběrem *Ztlumit*. Umlčení poznáte podle toho, že je ikonka programu přeškrtlá. Zvuk opět spustíte odškrtnutím volby *Ztlumit*.

Jestliže chcete směšovat nastavit, klikněte na ikonu pravým tlačítkem a zvolte *Zobrazit okno se směšovačem*. V okně, které se touto volbou otevře, můžete nastavit v jednotlivých

vých záložkách *Vstupy*, *Výstupy* a *přepínače*. Každé ze znázorněných zařízení má vlastní kontextovou nabídku, kterou vyvoláte, když na ně kliknete pravým tlačítkem myši.

Obrázek 13.1 Směšovač KMix



Základní kanály pro zvukový výstup jsou *Hlasitost*, *Pcm* a *CD*. *Hlasitost* ovládá celkovou hlasitost, zatímco *Pcm*, *CD* a další se starají pouze o jednotlivé kanály. PCM kanál většinou odpovídá nastavení na vašem přehrávači. Pokud tedy změníte nastavení PCM kanálu, projeví se to také na přehrávači.

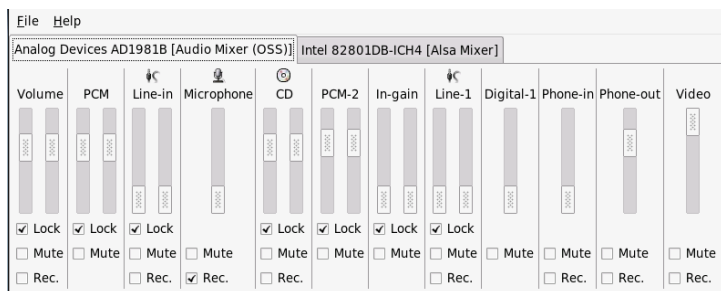
Nad každou stupnicí máte také zelenou diodu, která musí být rozsvícena. Pokud tomu tak není, pak je celý kanál vypnutý. Tzn. že pokud máte např. vypnutou stupnici *Volume*, tak i když si v přehrávači nastavíte hlasitost na plný výkon, tak neuslyšíte ani pípnutí. Pod některými stupnicemi jsou také červené diody, které určují vstup při nahrávání. Proto je také možné mít zapnutý pouze jeden druh vstupu najednou. Zcela dole pak najdete velkou stupnici označenou jako *Výrovnávání levá/pravá*. Ta slouží pro optimální nastavení hlasitosti do levých nebo pravých sluchátek, resp. reproduktorů.

13.1.2 GNOME applet ovládání hlasitosti

Jestliže pracujete v prostředí GNOME, použijte pro nastavení hlasitosti applet na hlavním panelu. Applet na panel umístíte pomocí nabídky panelu. Zvuk umlčíte kliknutím pravým tlačítkem na ikonu a volbou *Umlčet*. Stejným způsobem zase zvuk povolíte. Umlčení rozpoznáte podle znaku mínus u ikony appletu. Nastavení pokročilejších funkcí nastavíte pomocí *Otevřít ovládání hlasitosti*. Tento dialog je na obrázku [13.2](#) –

„GNOME applet ovládání hlasitosti“ (strana 113). Každé zvukové zařízení má vlastní záložku.

Obrázek 13.2 GNOME applet ovládání hlasitosti



13.1.3 alsamixer

Program alsamixer lze spustit z příkazové řádky i bez spuštěného grafického prostředí. Ovládá se pak pomocí kláves. Okno programu, s textovými znaky pro simulaci grafického prostředí v textovém režimu, se skládá z těchto částí z popisu nastavované karty a jednotlivých kanálů, jejichž nastavení je znázorněno sloupcem. Mezi jednotlivými kanály se lze pohybovat pomocí kláves `←` a `→`. Zařízení utišíte stisknutím klávesy `M`. Umlčený kanál má v horní části sloupce písmena *MM*.

alsamixer má tři různé režimy: *Playback*, *Capture* a *All*. Ve výchozím nastavení je v režimu *playback* a zobrazuje pouze kanály související s přehráváním (Master Volume, PCM, CD, etc.). V režimu *Capture* jsou znázorněny pouze kanály pro nahrávání. Při *All* se zobrazí všechny kanály. Mezi režimy se přepíná pomocí kláves `F3`, `F4` a `F5`.

Mezi kanály se přechází pomocí `→` a `←` nebo `N` a `P`. Přidání nebo ubrání hlasitosti provedete pomocí `↑` a `↓` nebo `+` a `-`. Stereo kanály lze ovládat nezávisle pomocí `Q`, `W` a `E` pro přidání hlasitosti, `Z`, `X` a `C` pro ztišení. Pro rychlé nastavení hlasitosti se dají použít numerické klávesy `0` až `9`, což odpovídá 0 procent pro 0 a 90 procent pro číslo 9.

13.1.4 Vzhled směšovačů

Vzhled směšovačů je závislý na používané zvukové kartě. Některé ovladače, např. SB Live!, umožňují mnohem víc funkcí a tím pádem také položek ve směšovači. Jednotlivé méně obvyklé kanály se také mohou v různých směšovačích nazývat jinak.

Integrované zvukové karty

Většina integrovaných zvukových karet je založena na kodeku AC97. Přední reproduktory jsou ovládány kanálem *Master*. *Surround*, *Center* a *LFE* ovládají zadní, centrální a bassové reproduktory. Některé karty mají navíc také kanály *Headphone* a *Master Mono*. Poslední je využíván především u integrovaných reproduktorů a v některých notebookech.

PCM ovládá interní stupeň hlasitosti *WAVE* přehrávání. *PCM* je akronym digitálního formátu Pulse Code Modulation. Stejně jako ostatní kanály lze i tento kanál individuálně umlčet.

Další kanály *CD*, *Line*, *Mic* a *Aux* slouží k ovládání příslušných výstupních kanálů. Nijak neovlivňují nastavení při nahrávání. Týkají se pouze přehrávání.

Při nahrávání přepněte do režimu *Capture*. Kanál *Capture* je vstupní kanál pro ovládání hlasitosti nahrávání. ve výchozím nastavení je na nule. Zvolte některý z nahrávacích zdrojů: *Line*, *Mic* atd. Můžete používat i několik zdrojů nahrávání současně. *Mix* je zvláštní zdroj pro nahrávání. Můžete z něj nahrávat aktuálně přehrávaný zvuk.

V závislosti na čipu s kodekem AC97 jsou dostupné i další efekty jako např. 3D, bassy a výšky atd.

SoundBlaster Live! a Audigy

SoundBlaster Live! a SB Audigy1 mají celou řadu možností nastavení AC97 kodeku a DSP. Kromě již popsaných kanálů obsahují také *Wave*, *Music* a *AC97* a ztišení *PCM*, *WaveTable* *MIDI* a směšování *AC97*. Pokud si je chcete poslechnout, nastavte hlasitost na 100%. SB Audigy2 (v závislosti na modelu) má méně funkcí než SB Live, ale i tato karta má *Wave* a *Music* ovládání.

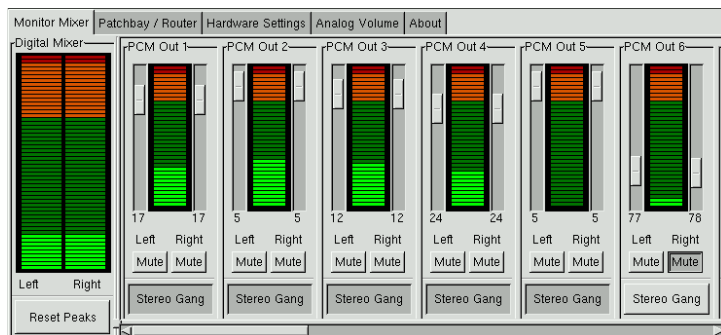
Nahrávání s kartou s čipem SB Live je stejné jako u integrovaných karet. Jako dodatečné zdroje nahrávání můžete zvolit aktuálně přehrávané PCM a WaveTable signály z *Wave* a *Music*.

USB zvuková zařízení

USB zvuková zařízení mají obvykle skromnější možnosti ovládání. Někdy dokonce nemají vůbec žádné. Většina však disponuje *Master* nebo *PCM* pro ovládání hlasitosti přehrávání.

13.1.5 Směšovač čipu Envy24

Obrázek 13.3 Monitor a digitální směšovač envy24control



envy24control je směšovač pro zvukové karty s čipem Envy24 (ice1712). O flexibilitě Envy24 svědčí rozmanitost funkcí dostupných na různých kartách. Nejnovější informace o těchto kartách najdete v souboru `/usr/share/doc/packages/alsa-tools/envy24control`.

Monitor Mixer programu envy24control ukazuje úroveň signálu, který je možné na kartě digitálně směšovat. Signály označené *PCM Out* jsou generovány aplikacemi posílajícími na zvukovou kartu PCM data. Analogové výstupy najdete pod *H/W In. S/PDIF* se nacházejí vpravo. Stupně vstupních a výstupních kanálů nastavíte v *Analog Volume*.

Pro digitální směšování použijte šoupátko *Monitor Mixer*. Příslušné úrovně se zobrazí v *Digital Mixer*. Každý výstupní kanál je v *Patchbay* řádka s možnými zdroji kanálů.

Zesílení analog/digitální a digitální/analog převodníků nastavíte v *Analog Volume*. Výstupní kanály nastavíte v *DAC* a vstupní v *ADC*.

Nastavení S/PDIF kanálu provedete v *Hardware Settings*. Envy24 čip reaguje na nastavení s určitým opožděním, které lze nastavit v *Volume Change*.

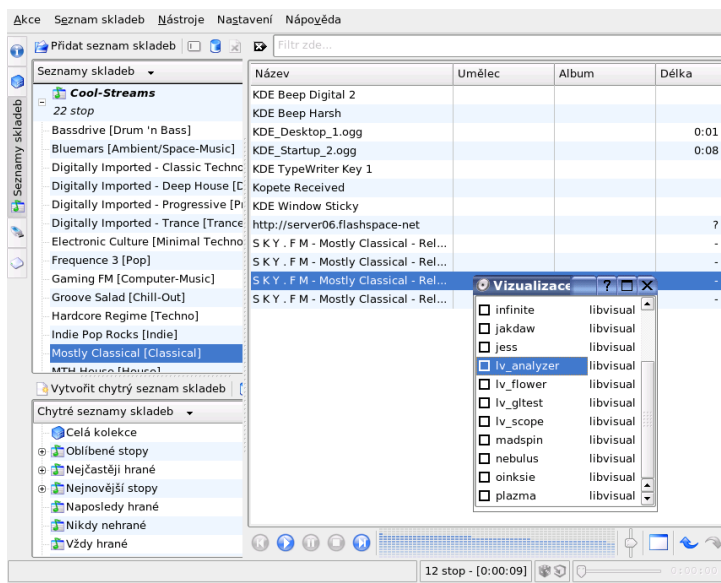
13.2 Multimediální přehrávače

13.2.1 amaroK

Přehrávač amaroK umí přehrát řadu různých formátů včetně audio streamů internetových rádií. Všechny zvukovou soubory program zpracovává jako back-end zvukového serveru—aRts nebo GStreamer.

Při prvním startu amaroK spustí průvodce nastavením. V prvním kroku nastavíte vzhled programu. Můžete si zvolit zobrazení a přehrávače a seznamu skladeb (viz obr. 13.4 – „Přehrávač amaroK“ (strana 117)) nebo kombinaci obou funkcí v jednom okně. V druhém určíte umístění své sbírky skladeb. amaroK v zadaném adresáři automaticky vyhledá všechny skladby. Ve výchozím nastavení je prohledávání rekurzivní (včetně podadresářů). všechna nastavení lze později změnit v nabídce *Nástroje* → *Průvodce prvního spuštění*.

Obrázek 13.4 Přehrávač amaroK



Správa seznamů skladeb

Při prvním startu amaroK podle nastavení proskenuje zadaný adresář a vyhledá všechny skladby k přehrávání. Pokud jste žádný seznam skladeb při prvním spuštění nenastavili, můžete jej vytvořit pomocí záložek zcela vlevo. Každý záložka umožňuje vložení souborů do seznamu a jiný pohled. Funkce záložek jsou následující:

Kontext

V této záložce získáte informace o své kolekci a aktuálním umělci. Např. zde najdete své nejoblíbenější skladby, nejnovější tituly vložené do kolekce a další podrobnosti. V záložce *Domů* najdete statistiku přehrávání. *Aktuální stopa* obsahuje informace o právě přehrávané skladbě a obal alba (viz část „[Správce obalů](#)“ (strana 118)), statistiky skladby a mnoho dalšího. Pokud vás zajímají slova písničky, najdete je, pokud jsou dostupné, v záložce *Text*.

Kolekce

V této záložce můžete nastavit kolekce. Kolekce může obsahovat soubory z různých adresářů. V již vytvořené kolekci můžete vyhledávat pomocí filtru hledání. Při

nalezení vyhovující položky se u této položky strom otevře. Data v kolekci lze aktualizovat výběrem *Nástroje* → *Znovu projít kolekci*.

Seznamy skladeb

procházení seznamů je rozděleno do dvou částí. V první se nacházejí všechny vytvořené seznamy skladeb uložené pomocí *Save Playlist As*. Obsah si můžete prohlédnout rozbalením kliknutím na +. Změna se provádí jednoduchým přetažením. Seznam přehrajete tak, že na něj dvakrát pokliknete.

amaroK umí vytvářet seznamy skladeb přímo během přehrávání (*Chytrý seznam skladeb*). Chytré seznamy skladeb najdete v druhé spodní části. Nový vytvoříte kliknutím na *Vytvořit nový chytrý seznam skladeb*.

Media Devices

V této záložce můžete seznamy skladeb uložit ve formátu m3u nebo pls a pak je přenést na libovolné zařízení, které tyto formáty podporuje.

Soubory

V této záložce máte k dispozici procházení adresářů. Ovládá se stejně jako souborový dialog prostředí KDE. Zvolenou skladbu jednoduše přetáhněte do seznamu skladeb nebo zadejte pomocí dialogu přesnou cestu k souboru.

Správce obalů

amaroK umožňuje svázat přehrávaná data s obrázky z alba. Stará se o to *Správce obalů*, které pustíte z nabídky *Nástroje* → *Správce obalů*. V levé části uvidíte stromový pohled na svá alba. Obrázky z alb získané z Amazon jsou zobrazeny v pravém okně. V nabídce *Pohled* nastavíte pohled zobrazení. Při výběru *Všechna alba* se zobrazí všechna alba bez ohledu, zda k nim byl nalezen obal. U volby *Alba s obalem* se zobrazí jen alba s obalem a v případě volby *Alba bez obalu* pouze alba bez obalu. Abyste získali správná data ze Amazon, nastavte *Země Amazon*. Po nastavení se amaroK pokusí vyhledat obaly k vašim albům.

Vizualizace

amaroK obsahuje mnoho různých vizualizací, které k přehrávané hudbě spouští grafické efekty. Ve výchozím nastavení je vizualizace v okně přehrávače zakázána. Vizualizaci si můžete zvolit v nabídce *Nástroje* → *Vizualizace*.

amaroK navíc podporuje také vizualizační pluginy programu XMMS. Pokud je chcete používat, musíte mít nainstalovaný balíček `xmms-plugins` a pak zvolit vizualizaci z nabídky programu. XMMS pluginy budou zobrazeny ve zvláštním okně. Jednou z možností je také celoobrazovkový režim. Některé pluginy vyžadují funkční 3D podporu.

13.2.2 XMMS

Jedním z nejrobustnějších přehrávačů v prostředí systému Linux je program XMMS. Program se přitom velmi snadno ovládá. Stačí kliknout na ikonu menu v levém horním rohu a otevře se nabídka. K dispozici je také GTK2 verze tohoto programu, která vyžaduje balíček `bmp`. Tato verze však nepodporuje všechny pluginy.

Obrázek 13.5 *XMMS*



Výstupní plugin nastavíte v nabídce *Volby* → *Nastavení* → *Audio I/O pluginy*. Pokud máte nainstalovaný balíček `xmms-kde`, nastaví se zvukový server aRts.

Důležité: Používání pluginu zápisu na disk

Pokud XMMS nenajde žádnou zvukovou kartu, automaticky přeměrovává výstup na *Disk Writer Plugin*. V takovém případě je soubor zapsán na disk jako WAV soubor. Čas přehrávání je mnohem kratší, než při přehrávání přes zvukovou kartu.

Vizualizaci spustíte volbou *Volby* → *Nastavení* → *Vizualizační pluginy*. Pokud máte grafickou kartu s 3D podporou, můžete zvolit např. OpenGL analyzátor spektra. Jestliže máte nainstalovaný balíček `xmms-plugins`, vyzkoušejte plugin Infinity.

Pod hlavní nabídkou se nachází pět tlačítek (písmen). Tyto tlačítka umožňují rychlé otevření nabídek. Jejich význam je následující:

O

otevře nabídku nastavení

- A* okno přehrávače vždy navrchu
- I* zobrazí informace o souboru
- D* vypnutí/zapnutí dvojnásobné velikosti okna
- V* nastavení grafického znázornění

13.3 Přehrávání a ripování CD

Své oblíbené skladby můžete poslouchat z audio CD nebo si vytvořit jejich digitalizovanou podobu a tu si uložit na disk nebo jiné zařízení. V následující části najdete základní informace o ripování a dekodování CD.

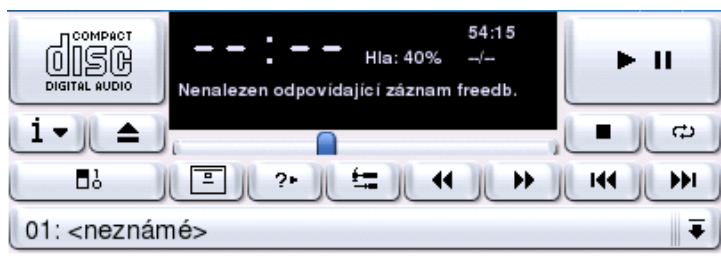
Důležité: CDDA a analogové přehrávání CD

Audio CD lze přehrávat dvěma způsoby. CD a DVD mechaniky schopné analogového přehrávání CD načítají audio CD data a odesílají je na zvukové výstupní zařízení. Některá externí zařízení připojená přes PCMCIA, FireWire nebo USB musí k získání dat nejdříve použít CDDA (Compact Disk Digital Audio) a výstup odesílají na digitální PCM. Přehrávače v následujících sekcích CDDA nepodporují. Pokud CDDA podporu potřebujete, použijte pro přehrávání XMMS.

13.3.1 KsCD—přehrávač audio CD

KsCD je audio CD přehrávač s velmi intuitivním ovládáním. Po spuštění se zapouští do panelu KDE a lze jej nastavit tak, aby se spustil po vložení audio Cd do mechaniky. Konfiguraci provedete volbou *Extra* → *Nastavit: KsCD*, kde můžete nastavit také získávání informací o albu přes CDDB a sdílení vlastních CDDB s ostatními uživateli. Pro nastavení použijte dialog *CDDB*.

Obrázek 13.6 Program KsCD



13.3.2 GNOME applet přehrávání CD

Pro přehrávání AudioCD můžete v prostředí GNOME použít applet přehrávání CD. Tento applet umístíte na panel pomocí nabídky panelu..

13.3.3 Komprese zvukových dat

Pro kompresy zvukových dat je k dispozici řada různých nástrojů. V následující části si některé z nich představíme.

Nástroje příkazové řádky pro přehrávání a kompresy zvukových souborů

Ogg Vorbis (balíček `vorbis-tools`) je volně dostupný kompresní formát, který je v současné době již podporován řadou přehrávačů. Webové stránky projektu najdete na adrese <http://www.xiph.org/ogg/vorbis>.

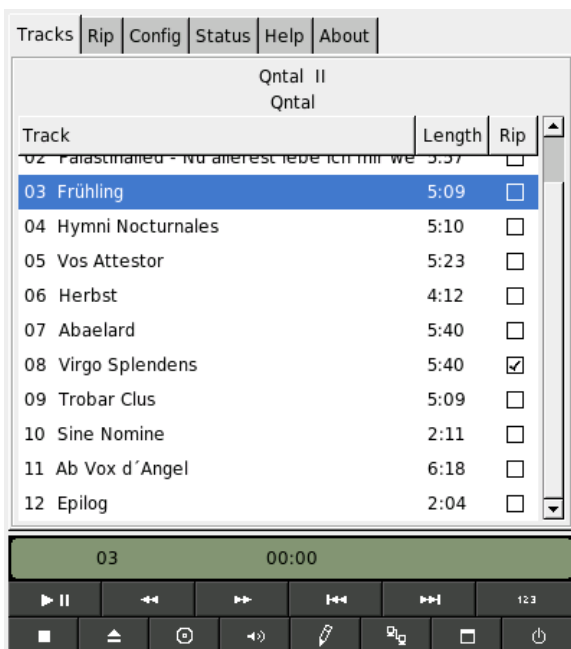
SUSE Linux obsahuje hned několik nástrojů podporujících Ogg Vorbis. `oggenc` je nástroj pro příkazovou řádku používaný pro kódování WaC souborů do formátu Ogg. Převod provedete zadáním příkazu `oggenc muj-soubor.wav`. Přehled ostatních parametrů získáte spuštěním příkazu s parametrem `-h`. `Oggenc` podporuje kódování s různým datovým tokem. Díky této podpoře je možné dosáhnout vysoké komprese. Místo datového toku můžete volbou `-q` zadat kvalitu cílového souboru. Datový tok zadáte volbou `-b`. Minimální a maximální bitový tok určíte pomocí voleb `-m` a `-M`.

`ogg123` je Ogg přehrávač pro příkazovou řádku. Spustíte ho příkazem ve formátu `ogg123 ma_skladba.ogg`.

Komprese pomocí Grip

Grip je GNOME CD přehrávač a ripper (viz obr. 13.7 – „Ripování audio CD v programu Grip“ (strana 122)). Přehrávání audio CD se ovládá pomocí tlačítek pod hlavním oknem. Pro nastavení ripování použijte záložku *Rip*. Informace o upravované skladbě a labu najdete v záložce *Tracks*. Stipu zvolíte klidnutím myši. Informace o stopě upravíte pomocí nabídky *Toggle disc editor*. Obecná nastavení provedete v záložce *Config*. Stav aplikace zjistíte v záložce *Status*.

Obrázek 13.7 Ripování audio CD v programu Grip

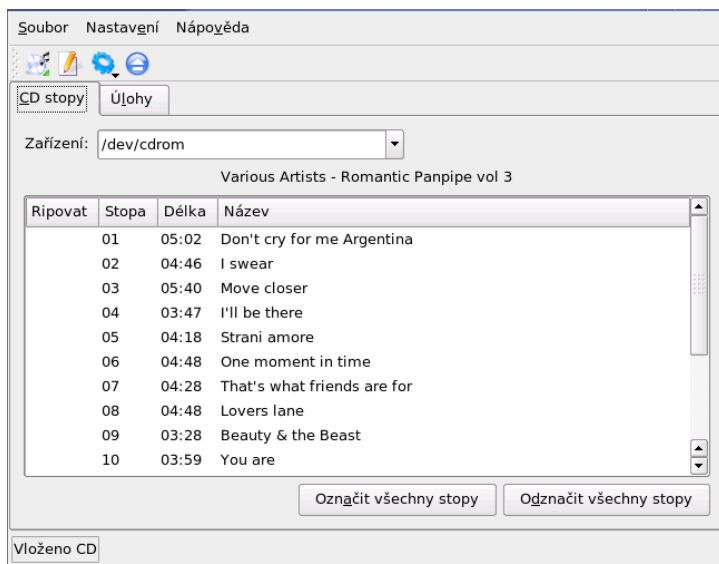


Komprese pomocí KAudioCreator

KAudioCreator je jednoduchá aplikace pro ripování CD (viz obr. 13.8 – „Ripování audio CD v programu KAudioCreator“ (strana 123)). Po startu zobrazí seznam všech stop CD v záložce *CD stopy*. Zvolte z tohoto seznamu stopy k ripování a kódování. Informace o skladbě provedete v nabídce *Soubor* → *Edit Album*. Ripování a kódování spustíte pomocí *Soubor* → *Ripovat výběr*. Postup ripování můžete sledovat v záložce

Jobs. Při správném nastavení program vytváří také seznamy skladeb, které pak mohou být používány přehrávači jako amaroK nebo XMMS.

Obrázek 13.8 Ripování audio CD v programu KAudioCreator

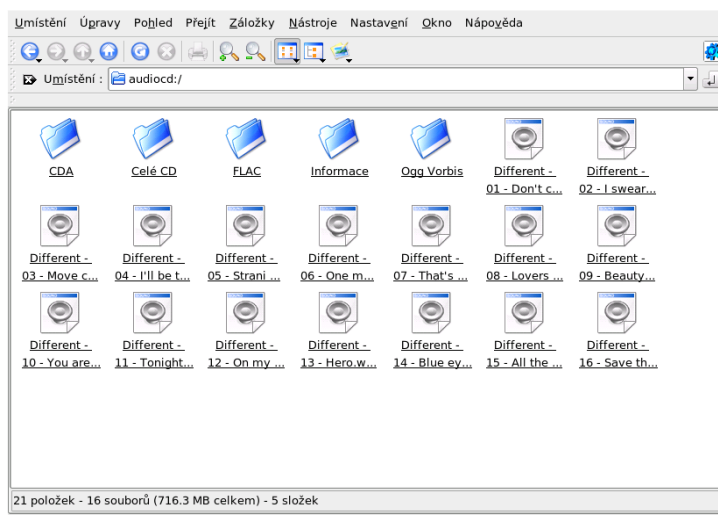


Komprese audio CD v Konqueroru

Ještě před spuštěním ripování v programu Konqueror nastavte zacházení s audio CD v Ovládacím centru KDE v nabídce *Zvuk a multimédia* → *Zvuková CD*. Konfigurační dialog se skládá ze tří záložek: *Obecné*, *Názvy* a *Enkódér Ogg Vorbis*.

Ripování CD spustíte tak, že vložíte audio CD do mechaniky a do pole určeného pro adresu zadáte `audiocd:/`. Konqueror pak zobrazí jednotlivé stopy a složky s ripovacími verzemi (viz obr. 13.9 – „Ripování v Konqueroru“ (strana 124)).

Obrázek 13.9 Ripování v Konqueroru

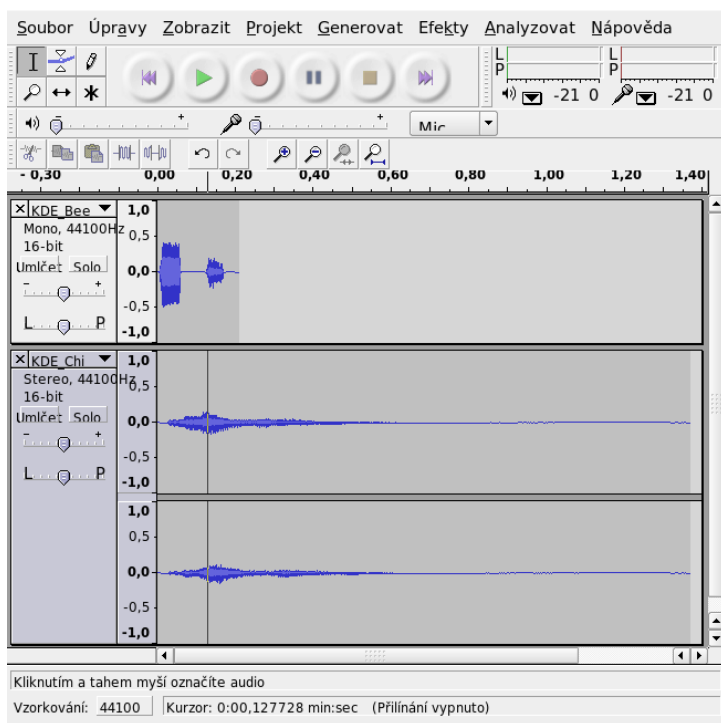


Data jednoduše uložíte tak, že přetáhnete .wav soubory do adresáře na disku. Ogg Vorbis kódování spustíte tak, že přetáhnete adresář Ogg Vorbis do okna adresáře na disku.

13.4 Nahrávání na disk pomocí Audacity

V programu audacity (balíček audacity) můžete nahrávat a upravovat zvukové soubory. Při prvním spuštění zvolte jazyk. Kdykoliv jindy můžete jazyk změnit v nabídce *Soubor* → *Nastavení* → *Rozhraní*. Změna jazyka se projeví při dalším startu programu.

Obrázek 13.10 Spektrální pohled na zvuková data



13.4.1 Nahrávání WAV souborů a import dat

Prázdnou stereo stopu vytvoříte kliknutím na červené tlačítko nahrávání. Změnu výchozích parametrů provedete v *Soubor* → *Nastavení*. Důležité pro nahrávání jsou *Audio vstup/výstup* a *Kvalita*. Novou stopu vytvoříte i v případě, že již stopa existuje.

Pro import zvolte *Projekt* → *Importovat zvuk*. Program podporuje WAV a Ogg Vorbis. Více informací o těchto formátech najdete v části [13.3.3 – „Komprese zvukových dat“](#) (strana 121).

13.4.2 Úprava zvukových souborů

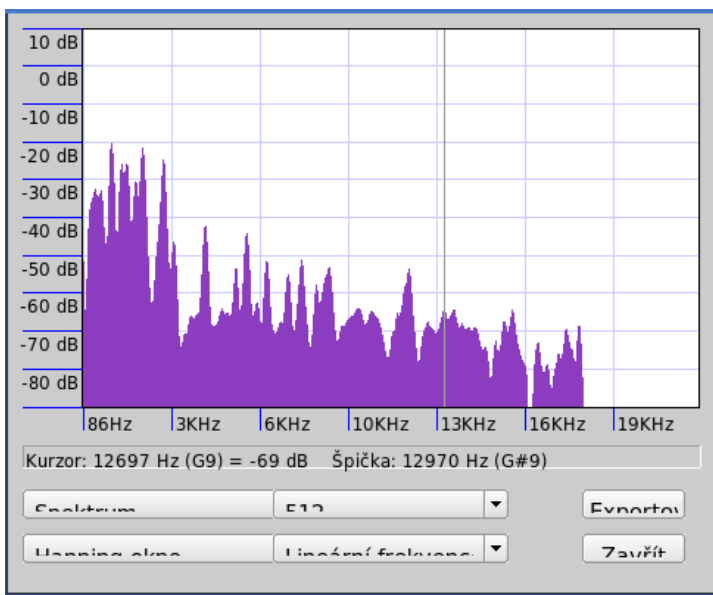
Nalevo od stopy se nachází rozbalovací nabídka *Audio stopa*. Zde můžete provést řadu úprav stopy. Stopu přejmenujete pomocí volby *Name*. K dispozici máte různé režimy zobrazení jako *Křivka*, *Křivka (dB)*, *Spektrum* a *Výška tónu*. Jestliže chcete upravovat stereo kanály jednotlivě, zvolte kanál. Každý kanál může být upravován jako samostatná stopa. Nastavit můžete také *formát vzorkování* (v bitech) a *frekvenci* (v Hz).

Před volbou některé z možností nabídky *Úpravy* musíte označit část stopy k editaci. Úpravy se zpřístupní až po označení.

V závislosti na zvoleném typu souboru jsou k dispozici v nabídce *Zobrazit* → *Nastavit formát výběru* různé pohledy na výběr. Pomocí *Set Snap-To Mode* lze zvolené části automaticky přizpůsobit nastavenému formátu pohledu.

Díky tipům je využívání všech nástrojů velmi jednoduché. V nabídce *Zobrazit* → *Historie* můžete vidět všechny operace se zvukovým souborem. V nabídce *Úpravy* máte k dispozici funkci *Zpět*, která vám pomůže orientovat se v provedených změnách. Jednotlivé kroky lze smazat stisknutím *Zahodit*. Smazané kroky již nelze obnovit.

Obrázek 13.11 *Spektrum*



Díky zabudovanému spektrálnímu analyzátoru snadno odhalíte ve stopě šumu. Spektrum zvolené části zobrazíte volbou *Zobrazit* → *Vykreslit spektrum*. Nastavte rozsah logaritmické frekvence v *Log frekvence*. Při posunutí kurzoru myši ve spektru se automaticky zobrazí frekvence s případnými poznámkami.

Nežádoucí frekvence odstraníte pomocí *Efekty* → *FFT Filtr*. Spolu s procesem filtrování může být potřeba přenastavit amplitudu signálu v *Zesílit*. Nabídku *Zesílit* můžete použít také ke kontrole amplitudy. Ve výchozím nastavení má *špičkovou amplitudu* hodnotu 0.0 dB. Tato hodnota je maximální dosažitelná ve zvoleném zvukovém formátu. V *Zesílení* najdete hodnotu potřebnou k dosažení špičkové amplitudy. Záporná hodnota je znamením přezesílení.

13.4.3 Ukládání a export

Projekt uložíte pomocí *Soubor* → *Uložit projekt jako...* nebo *Uložit projekt*. Tím vytvoříte XML soubor popisující projekt s koncovkou `.aup`. Data projektu se uloží do adresáře, který bude mít k zadanému názvu přidáno `_data`.

Projekt nebo jeho část můžete exportovat do stereo WAV souboru. Informace o exportu do Ogg Vorbis získáte v části [13.3.3 – „Komprese zvukových dat“](#) (strana 121).

13.5 Přímé nahrávání a přehrávání WAV souborů

jednoduché rozhraní pro PCm zařízení nabízí `arecord` a `aplay` z balíčku `alsa`. `arecord` a `aplay` můžete používat pro nahrávání a přehrávání zvukových dat nejen ve formátu WAV. Následující příkaz přehraje deset minut z WAV souboru v CD kvalitě (16 bit, 44.1 kHz):

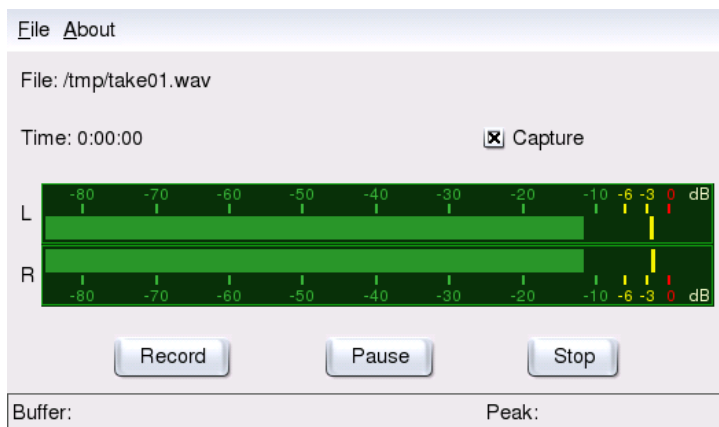
```
arecord -d 10 -f cd -t wav mysong.wav
```

Seznam všech voleb příkazů `arecord` a `aplay` získáte jejich spuštěním s parametrem `--help`.

`qaRecord` (balíček `kalsatools`) je jednoduchý nahrávací program s grafickým rozhraním. Protože tento program používá interní buffer o velikosti 1 MB (nastavitelný volbou `--buffersize`), což u slabšího hardwaru především při běhu s vysokou

prioritou zajišuje plynulé nahrávání . Při nahrávání je aktuální velikost bufferu zobrazována ve stavové řádce pod položkou *Buffer* a maximální pod *Peak*.

Obrázek 13.12 *QARecord—jednoduchá nahrávací aplikace*



Video, TV a webové kamery

Konfigurace TV karty je integrována v programu YaST. Pokud je karta rozpoznána, automaticky se nastaví. V opačném případě je nutné zadat její typ ručně.

TV program můžete sledovat pomocí program `motv`. Další aplikací určenou ke sledování televizního signálu je program `QtVision`. V následující kapitole si ukážeme základní práci s vybranými programy.

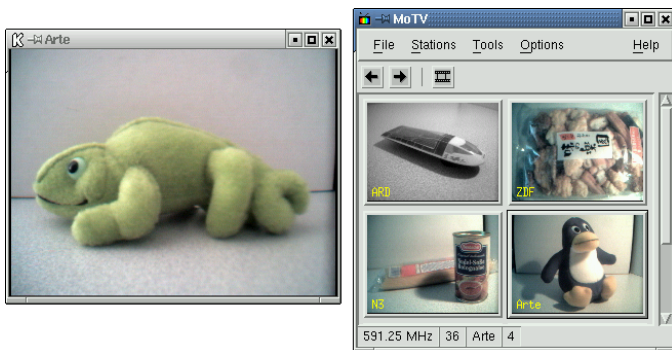
14.1 Sledování televize s `motv`

Program `motv` vznikl z programu `xawtv`. Spustíte ho z menu KDE nebo příkazem:

```
motv
```

Po spuštění programu se otevře okno televize. Menu programu vyvoláte kliknutím pravým tlačítkem myši na plochu okna programu.

Obrázek 14.1 Program motv



14.1.1 Ladění

V menu *Nastavení* → *Přístup* můžete zvolit zdroj videosignálu. Pokud zvolíte televizi, musíte nastavit také program. To můžete udělat pomocí automatického vyhledávání. Po vyhledání se údaje o programu uloží do souboru .xawtv ve vašem domovském adresáři.

Tip

Pokud nechcete spouštět vyhledávání programu, můžete ho přeskočit současným stiskem kláves **Ctrl** + **↑**. Pomocí **←** popř. **→** můžete nastavení doladit.

14.1.2 Zvuk

Audio výstup TV karty propojte s Line vstupem zvukové karty. U TV karty je pak možné ovládat hlasitost. Hlasitost lze nastavit v *Settings* → *Slider*. V tomto okně lze nastavit také jas, kontrast a barvy.

Před přehráváním zvuku překontrolujte nastavení směšovače zvukové karty gamix, viz část 13.1 – „Směšovače“ (strana 111). Pro AC97 zvukové karty nastavte *Input-MUX* na *Line*. Zvuk pak nastavíte pomocí jezdců *Master* a *Line*.

14.1.3 Nastavení obrazu

Televizní obraz obvykle používá poměr 4:3. V menu *Nástroje* → *Nastavení poměru* můžete nastavit poměr stran. Pokud zvolíte poměr 4:3 (tento poměr je přednastavený), budou se poměry stran zachovávat i v případě změny velikosti okna.

Pomocí klávesy **F** nebo nabídky *Nástroje* → *Celoobrazovkový režim* můžete nastavit celoobrázkové zobrazení. Pokud obrázek v celoobrazovkovém zobrazení neodpovídá nastavenému rozlišení, je nutné zobrazení doladit. Řada karet při celoobrazovkovém zobrazení nezmění grafický režim. Ten by měl být 640x480. Pokud je to váš případ, proveďte nastavení v nabídce *Settings* → *Configuration*. Po restartu motv se při přechodu do celoobrazovkového zobrazení změní také režim grafické karty.

Tip: Uložení nastavení v .xawtv

Soubor `.xawtv` se uloží automaticky po volbě *Uložit*. V tomto souboru se mimo konfigurace ukládá i nastavení programů. Více informací získáte v manuálové stránce `xawtvrc`.

14.1.4 Přidání do panelu

Programy, které používáte spolu s motv, můžete automaticky spouštět z tohoto programu pomocí klávesových zkratk, např. `gamix` a `AleVT`.

Programy propojené s motv musí být zapsány v souboru `.xawtv`. Zápis by měl vypadat asi takto:

```
[launch] Gamix = Ctrl+G, gamix AleVT = Ctrl+A, alevt
```

Za jménem programu je uvedena klávesová zkratka, kterou se bude spouštět. Přes nabídku `[launch]` pak můžete tyto programy spouštět i z menu motv.

14.2 Teletext

AleVT je dekodér teletextu a videotextu a prohlížeč pro ovladač btv (`/dev/vbi`) a X11. Podporuje více oken, stránkovou vyrovnávací paměť, vyhledávání podle regulár-

ních výrazů, má vestavěný manuál, atd.. Obsahuje také program pro získání času z teletextu.

Program spustíte z hlavního menu KDE *Multimedia* → *Video* → *alevt* nebo z příkazové řádky příkazem:

alevt

Program zobrazuje teletextové stránky programu, který je zrovna zobrazován v okně televizního programu např. motv. Stránky zobrazíte zadáním jejich čísla nebo kliknutím na číslo stránky. Mezi stránky se můžete pohybovat stisknutím kláves << nebo >>.

Aktuální verze motv a xawtv4 obsahují vlastní teletextový prohlížeč: mtt (motv) a mtt4 (xawtv4). mtt4 podporuje také DVB karty.

14.3 Webové kamery a motv

Pokud vlastníte webovou kamerku, můžete k jejímu ovládání použít například program motv. Seznam podporovaných USB zařízení najdete na stránce <http://www.linux-usb.org>. Pokud budete používat pro ovládání kamery motv, použijte systém ovladač btv. Ovladač se zavede automaticky při připojení kamery do USB portu. Za předpokladu, že máte v systému zároveň televizní kartu, program motv můžete pro kamerku spustit z příkazové řádky příkazem `motv -c /dev/video1`. Příkazem `motv -c /dev/video0` budete přistupovat k již nainstalované televizní kartě.

Když kamerku do USB portu zapojíte ještě před zavedením ovladače btv, obsadí kamera zařízení `/dev/video0`. Když pak spustíte motv s parametrem `-c /dev/video1` a budete přistupovat k TV kartě, obdržíte chybové hlášení, že ovladač btv nebylo možné automaticky zavést.

Tento problém snadno vyřešíte ručním zavedením ovladače pomocí příkazu `modprobe btv` (tento příkaz může zadat pouze uživatel `root`). Vyčerpávající informace o vašem video systému získáte z výpisu příkazu `motv -hwscan`.

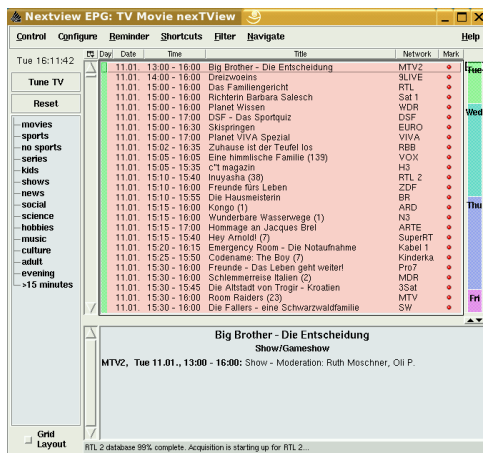
14.4 nxtvepg—televizní program na PC

Mimo standardního textového signálu mohou uživatelé digitální televize přijímat také EPG signál (zkratka z . *Electronic Programme Guide*). Pro příjem tohoto signálu můžete v Linuxu použít program *nxtvepg*. Předpokladem pro používání tohoto programu je televizní karta podporovaná ovladačem *bttv* a příjem kanálu, který EPG signál poskytuje. Program spustíte ze standardní nabídky *Multimedia* → *Video* nebo z příkazové řádky příkazem *nxtvepg*.

14.4.1 Načtení EPG databáze

Abyste mohli televizní program načíst, musíte nejdřív tuner TV karty naladit na kanál, který vysílá EPG signál. Ihned po naladění příslušné stanice začne *nxtvepg* načítat program a zároveň zobrazovat status načítání.

Obrázek 14.2 Elektronický TV program *nxtvepg*



Pokud nechcete spouštět žádnou TV aplikaci, můžete *nxtvepg* nastavit tak, aby si program našel sám. Z nabídky zvolte *Configure* a pak *Provider scan*. Zde je normálně za-
tržena položka *Use .xatv*. To znamená, že *nxtvepg* bude při vyhledávání kanálu přistupovat k tomuto souboru.

Tip: Možný problém

V případě problémů nejdříve otestujte, zda máte správně nastavený zdroj videa v položce *TV card input*.

Nalezené kanály s EPG signálem najdete v nabídce *Configure* → *Select Provider*. Pomocí nabídky *Configure* → *Merge Providers* pak můžete slučovat databáze získané z jednotlivých kanálů.

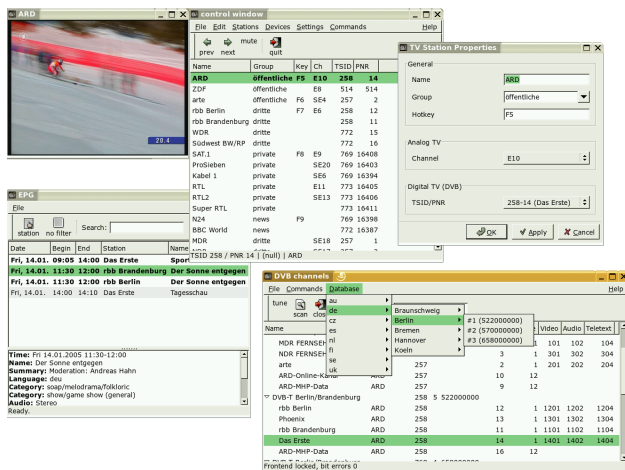
14.4.2 Řád v chaosu

nxtvepg poskytuje velmi komfortní filtry. V nabídce *Configure* → *Show networks* najdete seznam kanálů. V nabídce *Filter* pak můžete nastavit potřebná filtrovací pravidla. Kliknutím pravým tlačítkem myši na položku programu vyvoláte zvláštní kontextovou nabídku, kde můžete filtry aktivovat.

14.5 Sledování digitální televize s xawtv4

Ponastavení TV karty v programu YaST spusťte xawtv4 z hlavní nabídky (*Multimédia* → *Video* → *xawtv4*). Předtím, než můžete začít program používat, je potřeba vytvořit databázi DVB stanic.B

Obrázek 14.3 Program xawtv4



Klikněte pravým tlačítkem myši na okno programu (viz obr. 14.3 – „Program xawtv4“ (strana 135)). V konfiguračním dialogu, který vyvoláte, spusťte v nabídce *Edit* → *Scan DVB* sken DVB stanic. Před začátkem skenování nastavte rozsah. Pokud rozsahy znáte, můžete nastavení provést také ručně v nabídce *Commands* → *Tune manually* nebo si zvolit některou z přednastavených nabídek v *Database* → *_zeme_* → *_kanal_* (*_zeme_* a *_kanal_* nahradíte příslušnou požadovanou hodnotou).

Po nastavení skeneru se budou vyhledaná data zobrazovat v okně. Úplný sken spustíte volbou *Command* → *Full Scan*. Při běhu skeneru si můžete zvolit své oblíbené stanice a přidat je do seznamu jednoduchým přetažením do ovládacího okna. Po ukončení skenu skener uzavřete a zvolte si stanici, kterou si přejete sledovat.

Tip: Úprava seznamu stanic

Výběr stanice lze provést pomocí klávesových zkratk. Klávesovou zkratku stanice nastavíte v nabídce *Edit* → *Edit Station*. Touto volbou otevřete dialog *TV Station Properties*. Zvolte klávesovou zkratku a potvrďte nastavení kliknutím na tlačítko *OK*. V tomto dialogu můžete také definovat podskupiny stanic (např. *news* nebo *private*).

Aplikace xawtv4 zahrnuje také několik samostatných programů:

pia4

Přehrávač videa pro příkazovou řádku určený pro přehrávání nahrávek z xawtv4.

mtt4

Teletextový prohlížeč (viz obr. 14.4 – „Teletextový prohlížeč mtt4“ (strana 136)).

Obrázek 14.4 Teletextový prohlížeč mtt4



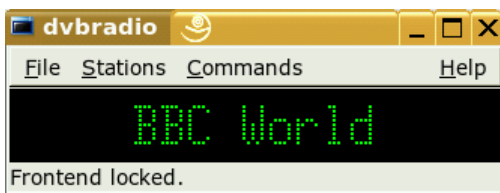
alexplorer

Samostatná aplikace na vyhledávání DVB kanálů. Je využíván také v xawtv4.

dvbradio

DVB rádio. Po vyhledání stanic můžete tento program používat pro poslouchání DVB-S rádia (viz obr. 14.5 – „DVB rádio“ (strana 136)).

Obrázek 14.5 DVB rádio



dvbrowse

EPG prohlížeč. Po úspěšném skenu stanic můžete pomocí tohoto příkazu vyhledat EPG informace.

14.6 Webové kamery s gqcam

Aplikace gqcam je program pro webové kamery, pomocí kterého můžete vytvářet snímky nebo záběry. Předpokladem pro používání gqcam je, že vlastníte kamerku podporovanou projektem Video4linux. Řada USB webových kamerek jako Logitech Quickcam Express je automaticky rozpoznána. Jako zdroj obrázků lze použít také TV karty. Seznam podporovaných webových kamerek najdete na stránce <http://www.linux-usb.org>. Protože je program gqcam možné ovládat i z příkazové řádky, nepotřebujete pro jeho používání grafické prostředí.

14.6.1 Spuštění

Před spuštěním programu se ujistěte, že je kamera připojena k počítači. Pak spusťte gqcam. Aktuální obraz z kamery se automaticky objeví v okně určeném pro zobrazení. Pomocí nabídky můžete upravit kontrast a další parametry obrazu. Jas se nastaví automaticky. Kdykoliv později ho můžete upravit pomocí nabídky *FilePreferences* v záložce *General*. V záložce *Filters* lze dále upravit kanály barev.

V případě, že máte připojených více kamerek, můžete měnit pohled pomocí nabídky *File Open new Camera*. V následujícím dialogu zvolte zařízení. První kamera bude připojena v systému jako zařízení `/dev/video0`, druhá jako `/dev/video1`.

14.6.2 Snapshot

Snapshot vytvoříte kliknutím na tlačítko *Snap Picture*. V následujícím dialogu můžete nastavit formát, ve kterém se obrázek uloží. Vytvořit lze i sérii obrázků. Zvolte z nabídky *Camera* → *Set Timer*. Zadejte, po kolika minutách či vteřinách se mají obrázky ukládat a *Set image information* zadejte informace o obrázku. V poli *Run command after snap*: můžete zadat jméno skriptu, který se spustí po sejmutí obrazovky (např. přenesení obrázku na FTP server).

14.6.3 Příkazová řádka

gqcam lze ovládat také v textovém prostředí např. pro případ automatizovaného spouštění pomocí programu cron. Všechna důležitá data se předávají pomocí parametrů. Příkazem `gqcam -t JPEG -s -d webcam.jpg` uložíte aktuální obraz snímáný kamerkou do souboru `webcam.jpg`. Pomocí parametru `-t` zadáváte formát souboru. Dostupné formáty pro uložení jsou: JPEG, PNG a PPM. Parametr `-s` aktivuje korekci barev. Pomocí parametru `-d` zadáváte jméno souboru. Pokud máte v systému více kamer než jednu, musíte v příkazu nastavit také kamerku, ze které se má snímek uložit. Pokud nenastavíte žádné zařízení kamery, použije se zařízení `/dev/video0`. Aby se sejmul obraz druhé kamery, musíte v příkazu použít volbu `-v /dev/video1`. Další dostupné parametry získáte z nápovědy programu, kterou vyvoláte příkazem `gqcam --help`.

K3b – vypalovací program pro KDE 15

K3b je velice rozsáhlý program pro vytváření vlastních CD a DVD. Kromě běžných funkcí obsahuje další volby, které vám výrazně ulehčí práci s multimédií. Program najdete v KDE menu *Multimédia* → *CD*. V dalším textu zmíníme nejdůležitější funkce a pracovní postupy při vypalování.

15.1 První spuštění

Po spuštění programu se zobrazí hlavní okno programu, kde si můžete vybrat akci, kterou chcete pomocí programu provést. Program k3b umožňuje vypalování datových, hudebních a smíšených CD a vypalování DVD.

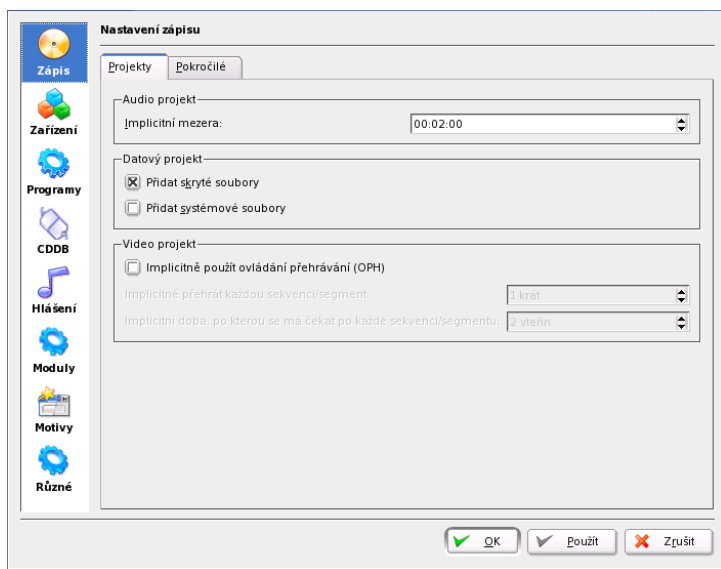
Obrázek 15.1 Program *K3b*



15.2 Nastavení

Pokud vám nevyhovuje automatické nastavení, můžete samozřejmě provést změnu. Dialog nastavení vyvoláte výběrem *Nastavení* → *Nastavit: K3b* v hlavní nabídce.

Obrázek 15.2 Nastavení K3b



15.3 Vypalování médií

Abyste svůj k3b projekt mohli vypálit, klikněte na ikonku *Otevřít dialog pro vypalování* (ikonka hořícího CD) na liště projektu nebo zvolte *Projekt → Vypálit*. Vyvoláte tak dialog nastavení vypalování, který obsahuje 6 záložek.

- Nejdůležitější volby pro vypalování najdete v záložce *Zápis*. Jestliže máte v systému více vypalovacích mechanik, lze zde zvolit, kterou k vypalování použijete. Zde také nastavíte režim zápisu. DAO (Disk-At-Once) zajistí, že během vypalování nedojde k přerušení laseru. Tento mód je vhodný při vypalování audio CD. TAO (Track-At-Once) naopak přerušení paprsku laseru dovoluje. RAW mód bude zapisovat bez datových oprav. Pokud si nejste jistí, kterou volbu si přejete použít, zvolte *Auto*. Program k3b si provedete všechna potřebná nastavení sám v závislosti na typu projektu, který si přejete vypálit.

Níže jsou uvedeny volby, které je zde možné nastavit:

Simulovat

Tato funkce slouží pro zjišťování nejlepšího nastavení. Vše probíhá jako při vypalování, pouze není aktivován zapisovací laserový paprsek.

Za běhu

Vypálí data, která nebyla předem vytvořena v tzv. image souboru. Pokud nemáte mechaniku zabraňující podtečení zásobníku (BURN PROOF) a výkonný počítač, pak tuto možnost nepoužívejte. Obecně je třeba být připraven při používání této funkce na to, že se vám nepodaří všechna média vypálit hned napoprvé.

Vytvořit pouze obraz

Vytvoří pouze image. To je potom možné vypálit.

Odstranit obraz

ISO image bude smazán po vypálení média.

Ověřit zapsaná data

Kontrola integrity zapsaných dat porovnáním MD5 součtu původních dat a vypálených dat.

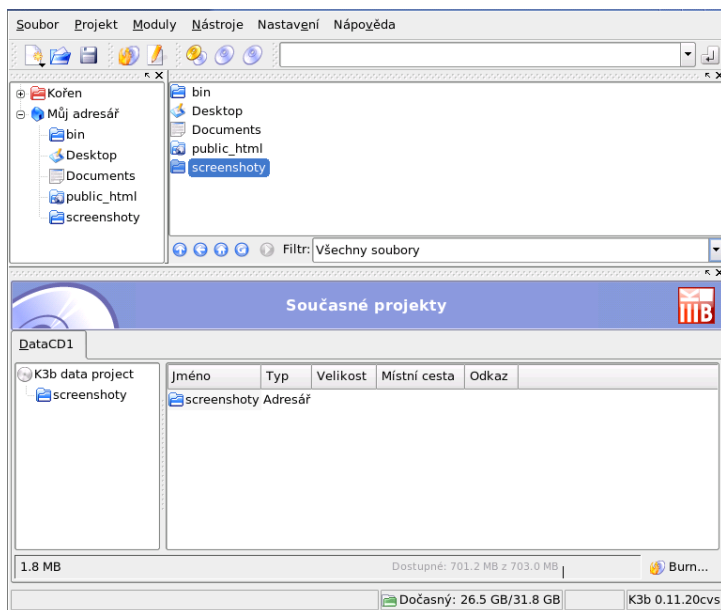
- Obraz nebo-li *image*, také nazývaný *ISO-Image* je soubor, který obsahuje vše, co bude vypáleno na médium. Kam se uloží, můžete ovlivnit v této záložce.
- Další nastavení, které se vám může hodit, najdete v záložce *Nastavení*. Pokud chcete vytvořit neuzavřené CD, na které můžete později ještě přepisovat, zaškrtněte nabídku *Začít multisession*.
- Pokud chcete, aby se u připojených CD objevoval jejich název a obsahovala další údaje jako jméno autora, vypalovací aplikaci, máte možnost toto vše nastavit v záložce *Popisek svazku*. Samotný popisek lze velmi snadno nastavit i v náhledu projektu. Po dvojitým kliknutí na nápis CDROM se tato položka otevře k editaci a vy ji můžete jednoduše změnit.
- Záložka *Souborový systém* nabízí možnost nastavit rozšíření souborového systému vypalovaného CD. Klasickým formátem pro systém Windows je rozšíření Joliet. Pro platformu Linux je pak charakteristické rozšíření Rock Ridge, které však není podporované ve starší verzích systému Windows. Jestliže chcete vypalovat DVD, máte možnost vytvářet UDF struktury.
- Další nastavení můžete provést v záložce *Pokročilé*.

Po nastavení všech voleb vypalování spustíte kliknutím na tlačítko *Vypálit*. Spuštění zápisu lze po určitou dobu ještě přerušit, aniž by došlo k poškození média stisknutím tlačítka *Přerušit*.

15.4 Vytvoření datového CD

Vytváření datových CD je velice jednoduché. Zvolte *Soubor* → *Nový projekt* → *Nový datový CD projekt*. Zde můžete použít jednoduché přetažení jednotlivých souborů a následně zvolte *Vypálit*. Otevře se dialog, který obsahuje 6 záložek, jež obsahují různé volby pro vypalování.

Obrázek 15.3 Vytvoření datového CD



15.5 Vytvoření datového DVD

Vytváření datových DVD je velice jednoduché. Zvolte *Soubor* → *Nový projekt* → *Nový datový DVD projekt*. Zde můžete použít jednoduché přetažení jednotlivých souborů a

následně zvolte *Vypálit*. Otevře se dialog, který obsahuje 5 záložek, jež obsahují různé volby pro vypalování.

15.6 Vytváření audio CD

V zásadě nejsou větší rozdíly mezi vytvářením zvukového a datového CD. Stejně jako u datového CD zvolte z menu *Soubor*. V tomto případě *Nový zvukový CD projekt*. Jednotlivé skladby je možné přetáhnout na cílové médium. Předpokladem je, že data jsou uložena jako MP3, WAV nebo Ogg Vorbis.

Volby jsou zde stejné jako u datového CD, co se ale hodí je volba *Track at once*, která mezi jednotlivé skladby vkládá dvouvteřinové mezery.

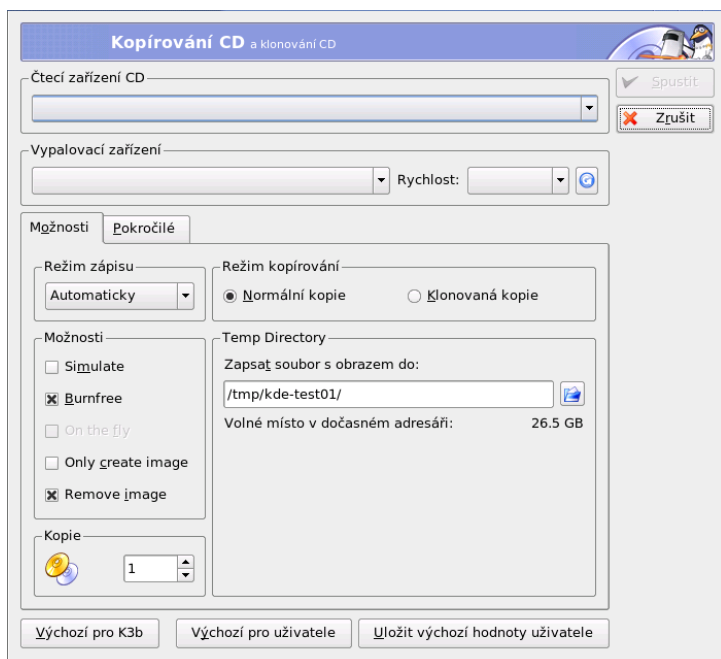
Tip: Datová integrita

Abyste předešli chybám při zápisu, zvolte při vypalování audio CD nižší rychlost vypalování.

15.7 Kopírování CD nebo DVD

Ke kopírování obsahu CD slouží ikona *Kopírovat CD* na nástrojové liště. V následujícím dialogu pak nastavíte mechaniky pro čtení, resp. vypalování. Pokud vyberete volbu *on-the-fly*, pak ušetříte čas, ale výsledek není tak jistý, jako když necháte vytvořit do nějakeho /tmp adresáře ISO image a ten pak vypálíte.

Obrázek 15.4 Kopírování CD



Důležité

Pokud máte jak čtecí tak zapisovací mechaniku na jednom kabelu, může se stát, že dostupná bude pouze jedna z mechanik. Pokud tomuto problému chcete předejít, umístěte každé zařízení na jiný kabel.

15.8 Zápis ISO obrazu

Jestliže chcete vypálit již hotový ISO obraz, zvolte *Nástroje* → *CD* → *Zapsat CD ISO obraz*. Otevřete dialog, ve kterém nastavíte nejdřív položku *Obraz k vypálení*. K3b vypočítá a zobrazí kontrolní součet. V případě, že jste obraz stahovali z Internetu, ujistěte se, že kontrolní součet souhlasí. V opačném případě je ISO obraz poškozený.

Parametry vypalování nastavíte v záložkách *Use the Možnosti* a *Pokročilé*. Vypalování spustíte kliknutím na tlačítko *Start*.

15.9 Vytváření multisession CD nebo DVD

Multisession CD nebo DVD umožňuje opakované vypalování na jeden disk až do zaplnění jeho kapacity. Při vypalování nejste omezeni jen na datový zápis, ale můžete zapisovat také audio a video stopy.

Multisession CD nebo DVD vytvoříte takto:

1. Vytvořte si projekt s daty, které chcete vypálit. Multisession disk nemůže začínat audio stopou. Pokud projekt zaplní celou kapacitu disku, nemá cenu vytvářet multisession CD nebo DVD.
2. Spustěte vypalovací dialog kliknutím na ikonu hořícího disku nebo volbou *Projekt* → *Vypálit*.
3. Přejděte do karty *Nastavení* a zvolte *Start Multisession*.
4. Pokud je třeba, nastavte další volby, viz [15.3 – „Vypalování médií“](#) (strana 141).
5. Spustěte vypalování kliknutím na *Vypálit*.

Po úspěšném dokončení vypalování máte multisession CD a pokud je na médiu ještě volné místo, můžete provést další zápis. Ukončete disk pouze v případě, že jste si jisti, že na něj již nebudete zapisovat nebo je již naplněna jeho kapacita.

Poznámka: Místo na multisession disku

Multisession disk potřebuje další místo na uložení informací o jednotlivých zápisech. To znamená menší prostor pro samotný zápis. Zmenšení je závislé na počtu zápisů.

15.10 Další informace

Kromě zde popsaných hlavních funkcí nabízí K3b daleko více, což však již přesahuje rozsah této příručky. Patří sem např. vytváření DVD kopií, načítání zvukových dat do WAV formátu, přepisování CD nebo informace o integrovaném hudebním přehrávači.

Podrobnější informace o K3b naleznete na domovských stránkách projektu <http://k3b.sourceforge.net>.

Část 4. Grafika

Použití programu F-Spot

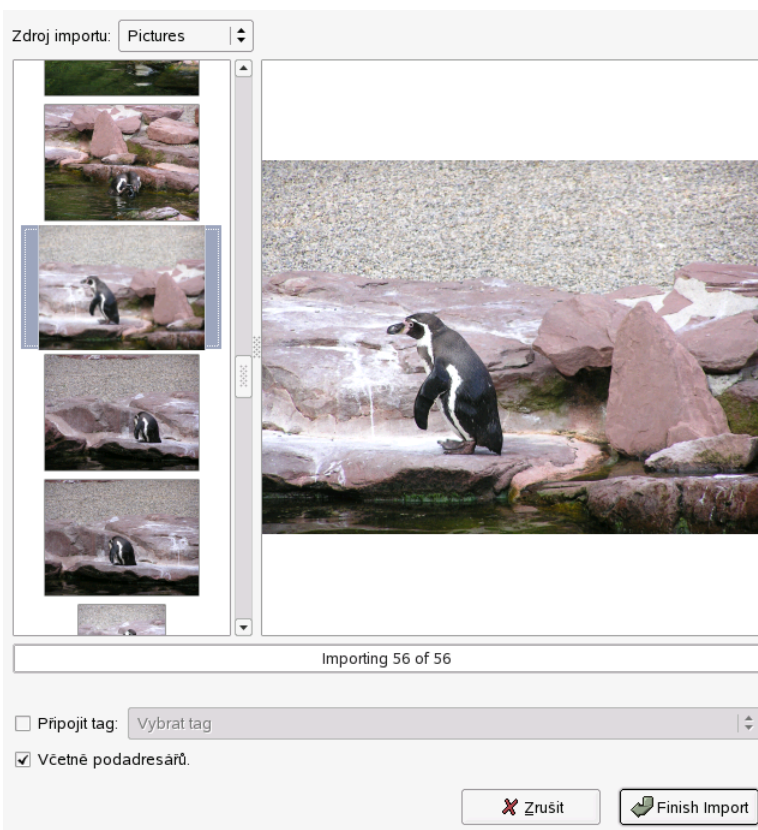
F-Spot je nástroj pro správu fotografií určený pro prostředí GNOME. Umožňuje třídit obrázky pomocí tagů a nabízí základní funkce pro úpravy obrázků.

Při prvním spuštění zadejte, odkud má F-Spot importovat fotografie. Pokud již máte sbírku obrázků, zadejte k ní cestu a zvolte, zda importovat i podadresáře. F-Spot obrázky nainportuje do své databáze.

Tip: Přiřazení tagů při importu

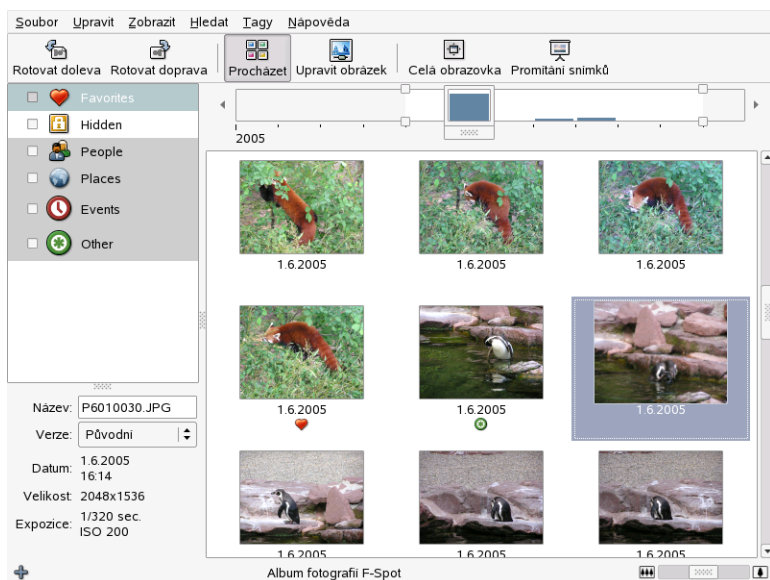
Pokud všechny importované obrázky patří do stejné kategorie, můžete jim již při importu přiřadit příslušný tag. Zaškrtněte *Připojit tag* a zvolte vhodný tag z rozbalovacího seznamu.

Obrázek 16.1 Import obrázků do programu F-Spot



Hlavní okno programu F-Spot je rozděleno do třech částí. V levé části jsou zobrazeny tagy a podrobné informace o vybraném obrázku. Náhledy všech obrázků se zvolenými tagy jsou umístěny v pravé části. Pokud nejsou zaškrtnuty žádné tagy, jsou vpravo zobrazeny náhledy všech obrázků ve sbírce.

Obrázek 16.2 Hlavní okno programu F-Spot



V liště v horní části okna je hlavní nabídka programu. V nástrojové liště jsou umístěny ikony nejdůležitějších funkcí:

Rotovat (doleva nebo doprava)

Tuto funkci můžete použít ke změně orientace obrázku.

Procházet

V režimu procházení můžete prohlížet celou vaši sbírku obrázků nebo její části vymezené určitými tagy. Časovou přímku můžete použít k vyhledávání obrázků podle data vytvoření.

Upravit obrázek

Režim úprav umožňuje provádět jednoduché úpravy vybraného obrázku. Podrobnosti jsou popsány v části [16.6 – „Základní úpravy obrázků pomocí programu F-Spot“](#) (strana 158).

Celá obrazovka

Přepnutí do celoobrazovkového režimu.

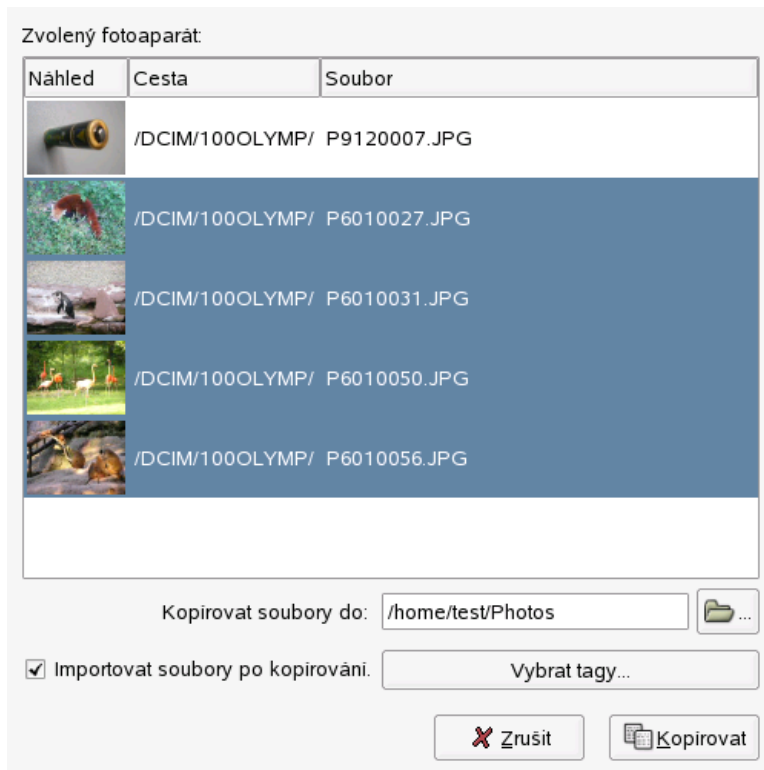
Promítání snímků

Spuštění automatického promítání obrázků.

16.1 Stažení obrázků z fotoaparátu

Nové obrázky z digitálního fotoaparátu připojeného k USB můžete stáhnout volbou *Soubor* → *Import z fotoaparátu*. Typ fotoaparátu je detekován automaticky.

Obrázek 16.3 *Import z fotoaparátu*



F-Spot otevře okno s náhledy obrázků umístěných ve fotoaparátu. Stáhnou se pouze fotografie, jejichž náhledy ponecháte vybrané (označené). Volba *Kopírovat soubory do* určuje cílový adresář. Pokud je zaškrtnuta volba *Importovat obrázky po kopírování*, nainportují se stažené obrázky do databáze programu F-Spot. Kliknutím na *Vybrat tagy* lze obrázkům přiřadit tagy již během importu.

16.2 Získávání informací

Informace o vybraném obrázku se zobrazují v levém dolním rohu hlavního okna programu F-Spot. Najdete tam jméno souboru, jeho verzi (původní či změněný), datum pořízení snímku, jeho rozměry a údaje o expozici. Chcete-li si prohlédnout veškerá EXIF metadata spojená s obrázkem, zvolte *Zobrazit* → *Data EXIF*.

16.3 Správa tagů

Tagy můžete použít pro třídění obrázků ve vaší sbírce. Pokud například budete chtít roztřídit fotografie svých blízkých, postupujte následujícím způsobem:

1. Přejděte do režimu *Procházet*.
2. V levé části okna zvolte kategorii *Lidé* a klikněte na ní pravým tlačítkem myši. Z kontextové nabídky zvolte položku *Vytvořit nový tag* a vytvořte tagy *Kamarádi* a *Rodina*. Nově vytvořené tagy se stanou podkategoriemi kategorie *Lidé*.
3. Nyní tagy přiřaďte obrázkům či jejich skupinám. Klikněte pravým tlačítkem myši na obrázek, zvolte *Připojit tag* a vyberte vhodný tag. Chcete-li tag přiřadit celé skupině obrázků, klikněte na první obrázek, podržte klávesu **[Shift]** a klikněte na poslední obrázek ze skupiny. Nejsou-li obrázky ze skupiny přímo za sebou, můžete jednotlivé obrázky přidávat nebo odebírat klikáním s podrženou klávesou **[Ctrl]**. Pak klikněte pravým tlačítkem myši na libovolný obrázek ve vybrané skupině a přiřaďte tag.

Jsou-li fotografie označené tagy, můžete je podle tagů prohlížet. Pokud si například chcete prohlížet pouze fotografie členů své rodiny, zaškrtněte v levé části okna tag *Rodina* (podskupina kategorie *Lidé*). Vyhledávat podle tagů můžete i volbou *Hledat* → *Hledat podle tagu*. Výsledek hledání se zobrazí v okně náhledů.

Tagy lze odstraňovat stejně jednoduše jako přidávat (volbou *Odstranit tag*). Funkce pro práci s tagy jsou přístupné i z nabídky *Tagy* v nabídkové liště F-Spotu.

16.4 Vyhledávání

Jak je zmíněno v části 16.3 – „*Správa tagů*“ (strana 155), vyhledávat obrázky lze podle jejich tagů. Další možností, která je u F-Spotu unikátní, je použití *časové osy* pod nástrojovou lištou. Tažením rámečku po této ose se lze přesouvat k fotografiím pořízeným ve zvoleném období. Posuvníky (každý v podobě dvou zaoblených čtverečků) lze použít k omezení zobrazovaných náhledů na určité časové období.

16.5 Export sbírky fotografií

F-Spot umožňuje řadu možností exportu sbírky fotografií. Potřebné funkce jsou dostupné z hlavní nabídky volbou *Soubor* → *Exportovat*. Nejpoužívanější jsou volby *Exportovat do galerie na WWW* a *Exportovat na CD*.

Chcete-li exportovat sbírku obrázků do webové galerie, postupujte následujícím způsobem:

1. Vyberte obrázky určené k exportu.
2. Z hlavní nabídky zvolte *Soubor* → *Exportovat* → *Exportovat do galerie na WWW* a vyberte galerii, do které se obrázky mají přidat. F-Spot naváže spojení s galerií. Zvolte album, do kterého se mají obrázky exportovat, a zda se má automaticky změnit velikost obrázků či zda se mají obrázky exportovat včetně popisků a poznámek.

Obrázek 16.4 Export obrázků do webové galerie

The screenshot shows the 'Fotografie' (Photos) dialog box in F-Spot. On the left, under the 'Fotografie' tab, there are two thumbnail images of a brown bear in a forest. On the right, the 'Galerie' (Gallery) section has a dropdown menu set to 'zviratka' and a '+ Přidat' (Add) button. The 'Album' section has a dropdown menu set to '(Nepřipojeno)' (Not connected) and a checked checkbox 'Po uploadu otevřít album v prohlížeči' (Open album in browser after upload). The 'Styl' (Style) section has an unchecked checkbox 'Změnit velikost na: 400 pixelů' (Change size to: 400 pixels) and a checked checkbox 'Exportovat popisky a poznámky' (Export captions and notes). At the bottom, there are two buttons: 'Zrušit' (Cancel) with a red X icon and 'Budíž' (Apply) with a floppy disk icon.

Chcete-li exportovat (archivovat) sbírku obrázků na CD, postupujte následujícím způsobem:

1. Vyberte obrázky určené k exportu.
2. Z hlavní nabídky zvolte *Soubor* → *Exportovat* → *Exportovat na CD* a klikněte na *Budíž*.

F-Spot zkopíruje soubory a otevře dialog pro vypalování CD. Zadejte jméno disku, rychlost zápisu a klikněte na *Zapsat*.

Obrázek 16.5 Export obrázků na CD

Informace

Zapsat disk do: TSST CDW/DVD TS-H492A

Název disku: Zvířátka v ZOO

Velikost dat: 1 MiB

Možnosti zápisu

Rychlost zápisu: Maximální možná

Po zápisu

☒ Vysunout disk

☒ Použít tyto soubory pro další disk

Nápověda Zrušit Zapsat

16.6 Základní úpravy obrázků pomocí programu F-Spot

F-Spot nabízí základní funkce pro úpravy obrázků, zvláště fotografií. Do režimu úprav se přepnete kliknutím na ikonu *Upravit obrázek* v nástrojové liště nebo dvojitým poklepáním na náhled obrázku. V režimu úprav lze mezi jednotlivými obrázky přecházet pomocí šipek umístěných v pravém dolním rohu okna. K dispozici jsou následující editační funkce:

Zaostření

Tato funkce je dostupná volbou *Upravit* → *Zaostřit* z hlavní nabídky. Nastavte parametry zaostřování *Úroveň*, *Poloměr* a *Práh* a klikněte na *Budiž*.

Ořez obrázku

Chcete-li obrázek oříznout podle vybrané oblasti, zvolte z rozbalovacího seznamu v levém dolním rohu okna buď pevný poměr stran nebo *Žádné omezení*. Tažením myši vyberte ořezovou oblast a stiskněte ikonu nůžek.

Odstranění červených očí

Pokud se na portrétní fotografii objevil efekt červených očí, vyberte tažením myši část obličeje s očima a klikněte na ikonu červeného oka.

Úprava barev

Kliknutím na ikonu histogramu se otevře dialog s histogramem umožňující upravit jas, kontrast, barevnou teplotu a další parametry barev fotografie.

Tip: Pokročilá úprava obrázků

Chcete-li dosáhnout při úpravě obrázků profesionálních výsledků, použijte specializovaný program GIMP, který je popsán v kapitole [18 – „Grafický editor GIMP“](#) (strana 173).

Digitální fotoaparáty v Linuxu

Správa fotografií z digitálního aparátu je při použití správných nástrojů jednoduchou a zábavnou činností. V Linuxu existuje pro třídění a organizaci fotografií celá řada vhodných nástrojů. Patří mezi ně gPhoto2, Konqueror, Digikam a F-Spot.

Kompletní seznam podporovaných fotoaparátů najdete na stránce <http://www.gphoto.org/proj/libgphoto2/support.php>. Pokud již máte program gPhoto2 nainstalovaný, získáte seznam podporovaných fotoaparátů příkazem `gphoto2 --list-cameras`. Další dostupné příkazy jsou popsány v nápovědě, kterou získáte příkazem `gphoto2 --help`.

Tip: Nepodporované fotoaparáty

Pokud svůj fotoaparát nenajdete na seznamu podporovaných zařízení gPhoto2, neznamená to, že s ním nelze v Linuxu pracovat. Je velmi pravděpodobné, že je podporovaný jako USB mass storage zařízení.

17.1 Připojení fotoaparátu

Nejsnadněji a nejrychleji připojíte digitální fotoaparát k počítači prostřednictvím USB. Tento způsob připojení však musí být fotoaparátem podporován. Další podmínkou je správný propojovací kabel (bývá dodáván s fotoaparátem) a hardwarová podpora na straně počítače. Podpora USB také musí být obsažena v linuxovém jádru. Standardní jádro Suse Linuxu podporu USB obsahuje.

Důležité

USB přenos je energeticky náročný. Proto je dobré před zahájením přenosu dat připojit fotoaparát přes adaptér do elektrické sítě.

Po splnění všech podmínek jednoduše propojte fotoaparát s počítačem USB kabelem. Některé fotoaparáty je navíc nutné přepnout do zvláštního datového režimu. Všechny důležité informace týkající se připojení vašeho fotoaparátu získáte v jeho technické dokumentaci.

17.2 Přístup k fotoaparátu

K obrázkům uloženým ve fotoaparátu lze přistupovat třemi různými způsoby. Výběr je závislý na podpoře vašeho fotoaparátu. Nejčastěji je použit USB mass storage protokol, o který se stará hotplug systém, může ale jít také o PTP protokol (Picture Transfer Protocol) nebo některý z proprietárních protokolů, kterým gphoto2 rozumí.

Pokud aparát podporuje USB mass storage, je situace nejjednodušší. Zda tomu tak je, se dozvíte v příručce fotoaparátu. Některé přístroje podporují jak USB mass storage, tak PTP protokol. Na trhu jsou však bohužel i fotoaparáty, které pracují pouze s proprietárním protokolem. V posledním případě bývá připojení často velmi problematické. Následující postupy pokrývají pouze fotoaparáty, které podporují USB mass storage nebo PTP. Pokud mezi ně váš přístroj nepatří, zkuste najít váš přístroj ve výstupu příkazu `gphoto2 --list-cameras` nebo se obraťte na stránky <http://www.gphoto.org/>.

Pokud lze fotoaparát připojit jako USB mass storage zařízení, zvolte tuto volbu. Po zapnutí a připojení do USB bude fotoaparát detekován hotplug systémem. Systém se také postará o automatické připojení zařízení. Po úspěšném připojení se v prostředí KDE na ploše objeví ikona fotoaparátu.

Fotoaparát je připojen do adresáře `/media` jako zařízení začínající na `usb` a dále obsahující řadu čísel. Výrobci používají pro své výrobky unikátní čísla, takže fotoaparát bude mít v systému vždy stejné jméno zařízení. Každý fotoaparát má vlastní strukturu adresářů a vlastní jmenové konvence souborů. Neexistuje žádný obecný princip, kam se na médiu fotoaparátu fotografie ukládají, takže je nutné obrázky ručně vyhledat. Pokud v adresáři naleznete JPEG soubory, jste pravděpodobně na správném místě.

Po nalezení správného adresáře můžete fotografie kopírovat, přesouvat nebo mazat běžným správcem souborů, např. Konquerorem, nebo přímo v textovém prostředí pomocí běžných příkazů pro práci se soubory (viz část „Důležité linuxové příkazy“ (3 – „Práce v textovém prostředí“, ↑Uživatelská příručka)).

17.3 Použití Konqueroru

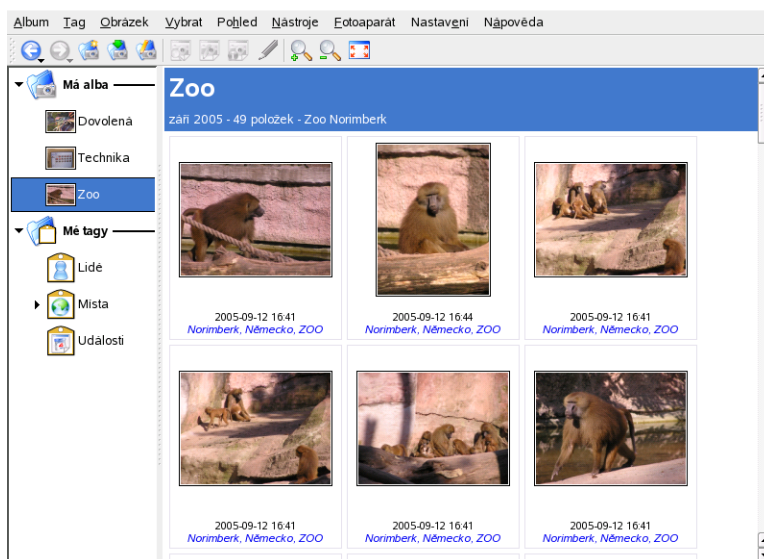
Uživatelé KDE mají možnost přistupovat k digitálním fotoaparátům podporujícím standard USB mass storage prostřednictvím správce souborů Konqueror. Stačí připojit fotoaparát do USB portu a na pracovní ploše se zobrazí ikona fotoaparátu. Kliknutím na ikonu otevřete fotoaparát v Konqueroru. Můžete také v Konqueroru přímo zadat adresu fotoaparátu, tj. [camera:/](#). Projděte adresářovou strukturu fotoaparátu, až naleznete fotky. Pak už můžete standardním způsobem soubory překopírovat. Další informace o práci s programem Konqueror najdete v kapitole 7 – „[Konqueror jako webový prohlížeč](#)“ (strana 67).

17.4 Použití Digikamu

Digikam je program pro stahování obrázků z fotoaparátu v prostředí KDE. Při prvním spuštění se program zeptá, kam má ukládat alba fotografií. Pokud zvolíte již existující adresář, Digikam použije všechny jeho podadresáře jako alba.

Po spuštění programu se objeví okno skládající se ze dvou částí. V levé části se zobrazí vaše alba, v pravé části fotografie ze zvoleného alba. Viz obrázek 17.1 – „[Hlavní okno Digikamu](#)“ (strana 164).

Obrázek 17.1 Hlavní okno Digikamu



17.4.1 Nastavení fotoaparátu

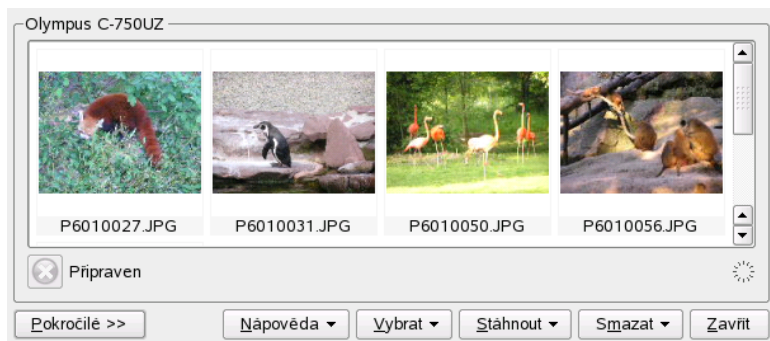
Fotoaparát v Digikamu nastavíte volbou *Fotoaparát* → *Přidat fotoaparát* z hlavní nabídky. Nejprve se pokuste přístroj detekovat automaticky stisknutím tlačítka *Autodetekce*. Pokud neuspějete, vyberte typ vašeho fotoaparátu ze seznamu, který se otevře po kliknutí na tlačítko *Přidat*. Pokud váš přístroj v seznamu není, zkuste podobný starší typ nebo volbu *USB Mass Storage*. Potvrďte stisknutím *OK*.

17.4.2 Stažení obrázků z fotoaparátu

Je-li fotoaparát správně nastavený, připojte se k němu volbou jeho jména (nastaveného v dialogu 17.4.1 – „Nastavení fotoaparátu“ (strana 164)) z nabídky *Fotoaparát*. Digikam otevře nové okno a začne stahovat náhledy fotografií (viz obr. 17.2 – „Stažení obrázků z fotoaparátu“ (strana 165)). Kliknutím pravým tlačítkem myši na náhled fotografie se otevře nabídka s řadou voleb. *Pohled* zobrazí fotografii v plné velikosti. Informace lze získat volbami *Vlastnosti* a *EXIF informace*. Další volby umožňují jednotlivé obrázky *Stáhnout* do počítače nebo *Smazat*.

Stisknutím tlačítka *Pokročile* se zobrazí část dialogu, ve které lze nastavit automatické přejmenování fotografií a způsob, jakým se naloží s EXIF informacemi.

Obrázek 17.2 Stažení obrázků z fotoaparátu



Možnost automatického přejmenování fotografií je užitečná v případě, že fotoaparát nepoužívá smysluplná jména. Stačí zadat základ jména a přidat datum a čas či číslo fotografie. O zbytek se postará Digikam.

Chcete-li stáhnout všechny fotografie, klikněte na tlačítko *Stáhnout* a zvolte *Stáhnout vše*. Chcete-li stáhnout jen některé, můžete je vybrat klikáním se stisknutou klávesou **Ctrl**. Pak klikněte na *Stáhnout* a zvolte *Stáhnout vybrané*. Ze seznamu vyberte, do jakého alba se mají fotografie stáhnout, případně vytvořte nové kliknutím na *Nové album*. Stisknutím tlačítka *OK* zahájíte stahování.

17.4.3 Získávání informací

Získávání informací o obrázcích je velmi jednoduché. Krátký souhrn získáte pouhým podržením myši nad obrázkem. Podrobnější informace získáte kliknutím pravým tlačítkem na obrázek a výběrem *Vlastnosti* z kontextové nabídky. Otevře se dialog obsahující tři karty: *Obecné*, *EXIF* a *Histogram*.

Karta *Obecné* obsahuje jméno, typ, vlastníka, velikost fotografie a souboru a několik dalších informací. Zajímavější je karta *EXIF*. Fotoaparát obvykle ke každému obrázku uloží metadata, která je Digikam schopný načíst a zobrazit v seznamu. Lze v něm nalézt údaje o expozici, jako je použitý čas, clona nebo ohnisková vzdálenost. Význam jednotlivých položek lze zjistit kliknutím na položku a stisknutím klávesové zkratky **Shift** + **F1**. Poslední karta, *Histogram*, zobrazuje statistické rozložení jasu ve fotografii.

17.4.4 Správa alb

Digikam ukládá ve výchozím nastavení všechny obrázky do složky *Má alba*. V této složce si můžete pro lepší orientaci vytvářet další podsložky, tzv. alba. Alba lze třídit podle adresářové struktury, tematických kolekcí (k zařazení alba do kolekce slouží dialog *Upravit vlastnosti alba*) nebo data vytvoření alba (i datum lze upravit v dialogu *Upravit vlastnosti alba*).

Nové album můžete vytvořit několika způsoby:

- Stažením nových fotografií z fotoaparátu.
- Vytvořením nového alba kliknutím na tlačítko *Nové album* v nástrojové liště.
- Importem existujícího adresáře s fotografiemi z pevného disku (volbou *Album* → *Importovat* → *Importovat složky*).
- Kliknutím pravým tlačítkem myši na *Má alba* a volbou *Nové album* z kontextové nabídky.

Vytváříte-li nové album, objeví se dialog. Zadejte v něm název alba, případně tematickou kolekci, do které patří, komentář a datum. Kolekce umožňují alba organizovat. Třídění alb podle kolekcí lze aktivovat volbou *Pohled* → *Setřídít alba* → *Podle kolekce*. Komentář se zobrazuje v záhlaví alba v hlavním okně. Datum se používá pro třídění, které lze aktivovat volbou *Pohled* → *Setřídít alba* → *Podle data*.

Digikam používá první fotografii z alba jako ikonu alba v seznamu *Má alba*. Chcete-li ikonu vytvořit z jiné fotografie, klikněte na zvolenou fotografii pravým tlačítkem myši a zvolte *Nastavit jako náhled alba*.

17.4.5 Správa tagů

Pokud máte velké množství fotografií a alb, může být jejich správa a orientace v nich velmi složitá. Orientaci usnadňuje systém tzv. tagů (*Mé tagy*).

Například máte řadu obrázků svého kamaráda a tyto fotografie jsou roztroušené po všech možných albech. Rádi byste o těchto fotografiích získali rychlý přehled, ale nechcete vytvářet další album a tím ničit celistvost již existujících alb. A právě k tomu slouží tagy. Nejdřív si vytvořte nový tag kliknutím pravým tlačítkem myši na *Mé tagy*

→ *Lidé*. Z kontextové nabídky zvolte *Nový tag*. Jako název zadejte jméno svého kamaráda (např. Honza), Můžete nastavit i ikonu. Potvrďte stisknutím *OK*.

Vytvořený tag přiřaďte fotografiím. V každém albu vyberte příslušné fotografie, klikněte pravým tlačítkem myši a přiřaďte jim tag volbou *Přiřadit tag* → *Lidé* → *Honza*. Můžete také fotografie přetáhnout na název tagu v levé části okna (*Mé tagy*). Všechny fotografie označené tagem Honza můžete zobrazit kliknutím na *Mé tagy* → *Lidé* → *Honza*. Fotografie mohou mít přiřazen více než jeden tag.

Editaci tagů a komentářů se snaží usnadnit dialog, který můžete otevřít kliknutím pravým tlačítkem myši na fotografii a volbou *Upravit komentáře a tagy*. V dialogu je zobrazen náhled obrázku, pole pro komentář a seznam tagů. Tlačítka *Předchozí* a *Vpřed* umožňují přecházet mezi fotografiemi bez nutnosti uzavření dialogu. Dialog opusťte stisknutím tlačítka *OK*.

17.4.6 Export obrázků

Digikam nabízí několik způsobů exportu obrázků za účelem archivace či publikování. Umožňuje archivaci na CD či DVD (pomocí k3b), export HTML galerie a export do vzdálené galerie.

Chcete-li obrázky (podle alb či tagů) uložit na CD nebo DVD, proveďte následující:

1. Z hlavní nabídky zvolte *Album* → *Exportovat* → *Archivovat na CD/DVD*.
2. V dialogu *Vytvořit archiv na CD/DVD* proveďte potřebná nastavení. V části *Výběr* zvolte, které části vaší sbírky (alba či tagy) se mají archivovat. V části *HTML rozhraní* nastavte, zda má být použito HTML rozhraní, zda se má archiv po vložení CD/DVD do počítače sám spouštět a další parametry. V části *Popis svazku* nastavte jméno svazku a další parametry. V části *Vypalování* můžete pozměnit parametry vypalování.
3. Jste-li s nastavením spokojeni, zahajte vypalování stiskem tlačítka *OK*.

Chcete-li svou sbírku exportovat jako HTML galerii, postupujte následovně:

1. Z hlavní nabídky zvolte *Album* → *Exportovat* → *HTML export*.
2. V dialogu *Vytvořit galerii obrázků* proveďte potřebná nastavení. V části *Výběr* zvolte, které části vaší sbírky se mají použít. V části *Vzhled* nastavte titulěk a

grafickou úpravu galerie. V části *Album* nastavte adresář, ve kterém se má galerie vytvořit, formát obrázků a množství metadat. V části *Miniatury* nastavte formát náhledů obrázků.

3. Jste-li s nastavením spokojeni, zahajte tvorbu galerie stiskem tlačítka *OK*.

Chcete-li svou sbírku exportovat do galerie *Remote Gallery* na internetu, postupujte následovně:

1. Získejte účet na webu hostujícím galerii.
2. Z hlavní nabídky zvolte *Soubor* → *Exportovat* → *Exportovat do Remote Gallery* a zadejte URL, uživatelské jméno a heslo webu.

Digikam naváže spojení a otevře nový dialog *Gallery Export*.

3. Zvolte umístění nového alba v galerii.
4. Klikněte na *Nové album* a zadejte požadované informace.
5. Nahrajte obrázky stisknutím tlačítka *Přidat fotografie*.

17.4.7 Užitečné nástroje

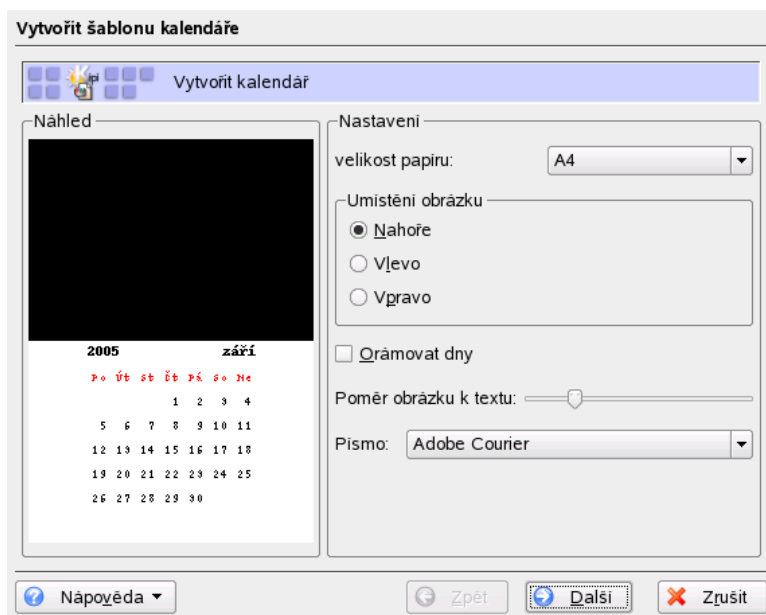
Digikam nabízí celou řadu nástrojů, které vám usnadní práci s obrázky. Najdete je v nabídce *Nástroje*. Pár nejzajímavějších si nyní popíšeme.

Vytvoření kalendáře

Hezkým dárkem může být např. kalendář s vlastními obrázky. Průvodce vytvořením kalendáře (viz obr. 17.3 – „*Tvorba šablony kalendáře*“ (strana 169)) otevřete volbou *Nástroje* → *Vytvořit kalendář* z hlavní nabídky Digikamu.

Nastavte potřebné parametry (velikost papíru, umístění obrázku, písmo atd.) a nastavení potvrďte stisknutím tlačítka *Další*. Nyní můžete zadat rok a zvolit obrázky pro jednotlivé měsíce. Po kliknutí na *Další* se zobrazí souhrn. Opětovné stisknutí tlačítka *Další* otevře dialog pro tisk v KDE. V něm můžete zvolit, zda chcete kalendář vytisknout, vygenerovat PDF nebo vytisknout pouze náhled.

Obrázek 17.3 Tvorba šablony kalendáře



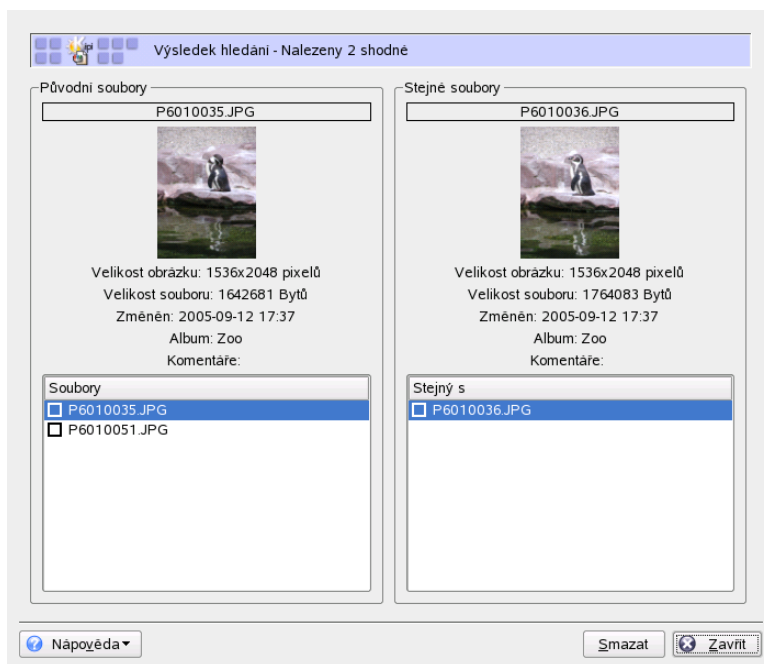
Hledání stejných obrázků

Někdy určitou scénu vyfotografujete vícekrát, ale chcete si ponechat pouze nejlepší snímek. V takovém případě využijete funkci *Najít stejné obrázky*, která automaticky vyhledá stejné nebo velmi podobné obrázky.

Z hlavní nabídky Digikamu zvolte *Nástroje* → *Najít stejné obrázky*. Zvolte alba nebo tagy, ve kterých se mají duplikáty vyhledat. V části *Metoda & cache* zvolte metodu vyhledávání a její parametry. Po stisknutí tlačítka *OK* se provede vyhledávání.

Nalezené duplikáty se zobrazí v okně (viz obr. 17.4 – „*Výsledky vyhledávání stejných obrázků*“ (strana 170)). Zaškrtněte, které obrázky chcete smazat, a stiskněte *Smazat*. Dialog opusťte tlačítkem *Zavřít*.

Obrázek 17.4 Výsledky vyhledávání stejných obrázků



Dávkové zpracování

Digikam umožňuje i dávkové zpracování obrázků. Obrázky tak lze hromadně přejmenovat, konvertovat, měnit jejich velikost atd. Příkazy pro hromadné zpracování jsou dostupné volbou *Nástroje* → *Dávkové zpracování* z hlavní nabídky Digikamu.

17.4.8 Prohlížení a úpravy obrázků pomocí Digikamu

Digikam obsahuje vlastní program pro prohlížení a editaci obrázků. Otevře se, pokud pokleпáte na náhled obrázku.

Tento nástroj můžete použít k jednoduchým úpravám vašich fotografií. Fotografie lze otáčet, ořezávat, převracet, provádět základní barevné korekce a aplikovat barevné filtry

(například obrázek převést do odstínů šedi). Umožňuje také rychlé odstranění efektu červených očí.

Mezi nejdůležitější nabídky patří:

Obrázek

Volba *Upravit komentáře a tagy* otevírá dialog pro snadnou změnu komentáře a tagů přiřazených k obrázku. Volba *Vlastnosti* otevírá dialog s informacemi o obrázku, včetně EXIF dat a histogramu.

Upravit

Tato nabídka obsahuje nejdůležitější editační funkce. Podnabídka *Barvy* obsahuje funkce pro změnu barevnosti. Kromě ní jsou v nabídce dostupné funkce pro rozostřování či zaostřování fotografie. Chcete-li odstranit efekt červených očí, vyberte část obličeje s očima (kliknutím levým tlačítkem myši a tažením) a zvolte *Korekce červených očí*. Stupeň korekce zvolte podle toho, zda jste vybrali i velkou část obličeje či nikoliv.

Transformovat

Nabídka *Transformovat* obsahuje funkce pro otáčení, převrácení, ořez a změnu velikosti. Pokud chcete, aby ořezová oblast měla pevně daný poměr stran, použijte funkci *Ořez s pevným poměrem stran*.

Filtry

Pokud chcete fotografie převést do odstínů šedi nebo dosáhnout sépiového efektu připomínajícího staré fotografie, použijte nabídku *Filtry*.

Podrobnější popis tohoto nástroje naleznete v nápovědě programu Digikam.

Tip: Pokročilá úprava obrázků

Chcete-li dosáhnout při úpravě obrázků profesionálních výsledků, použijte specializovaný program GIMP, který je popsán v kapitole [18 – „Grafický editor GIMP“](#) (strana 173).

17.5 Další informace

Další informace o digitálních fotoaparátech v Linuxu naleznete na následujících webech:

- <http://digikam.sourceforge.net/> – informace o programu Digikam.
- <http://www.gphoto.org> – informace o programu gPhoto2
- <http://www.gphoto.org/proj/libgphoto2/support.php> – seznam podporovaných fotoaparátů
- <http://www.thekompany.com/projects/gphoto/> – informace o programu Kamera, KDE rozhraní pro gPhoto2

Grafický editor GIMP

GIMP (GNU Image Manipulation Program) je program pro úpravu rastrové grafiky. Funkčně se podobá Photoshopu a dalším komerčním rastrovým editorům. Hodí se k úpravám fotografií, tvorbě webové grafiky, tvorbě přebalů na CD disky a mnoha dalším grafickým projektům. Splňuje nároky amatérů i profesionálů.

Jako mnoho dalších linuxových programů je i GIMP vyvíjen společným úsilím vývojářů z celého světa. Program se neustále zlepšuje a objevují se stále nové verze, takže verze obsažená ve vašem systému může být mírně odlišná od té, kterou zde popisujeme. Může se měnit zejména vzhled jednotlivých oken a uspořádání ovládacích prvků.

GIMP je velmi složitý program. V této kapitole je popsána jen malá část jeho nástrojů a vlastností. Více informací naleznete v dokumentaci uvedené v části [18.6 – „Další informace“](#) (strana 180).

18.1 Grafické formáty

GIMP byl napsán jako program pro práci s rastrovými obrázky. Ty se skládají z mnoha malých barevných obrazových bodů (pixelů). Soubory proto mohou být velmi objemné. Není je také možno zvětšovat beze ztráty kvality. Mezi běžné rastrové obrázky patří fotografie a obrázky ze skeneru.

Vektorová grafika neuchovává data pro jednotlivé pixely, ale pracuje s matematickou definicí křivek a dalších tvarů, ze kterých se obrázek skládá. Vektorové obrázky umožňují snadnou změnu velikosti beze ztráty kvality. Vektorová grafika se hodí pro kresby a schémata, nikoliv například pro fotografie. GIMP není určen pro práci s vek-

torovou grafikou, s tou pracuje například kreslící aplikace OpenOffice.org nebo vektorový editor Inkscape.

18.2 Spuštění GIMPu

GIMP spustíte z hlavní nabídky nebo příkazem `gimp` z příkazové řádky.

18.2.1 Počáteční konfigurace

Při prvním spuštění GIMPu se zobrazí průvodce konfigurací. Výchozí nastavení jsou ve většině případů správná. Pokud nastavení podrobně neznáte, jen klikněte na tlačítko *Pokračovat*.

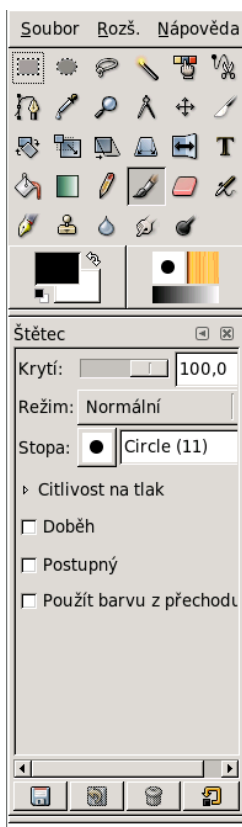
18.2.2 Výchozí okna

Ve výchozím nastavení se otevřou tři okna. Můžete si je uspořádat podle libosti nebo, kromě panelu nástrojů, zavřít. Zavření panelu nástrojů totiž ukončí celou aplikaci. Ve výchozím nastavení GIMP ukládá rozložení oken, takže se ve stejném uspořádání objeví i při dalším spuštění programu.

Panel nástrojů

Hlavní okno GIMPu, viz obrázek [18.1 – „Panel nástrojů“](#) (strana 175), obsahuje hlavní ovládací prvky. Lišta s nabídkou nahoře umožňuje přístup k souborovým funkcím, rozšířením a nápovědě. Pod ní jsou ikony s různými nástroji. Podržíte-li nad nimi myš, zobrazí se informace o daném nástroji.

Obrázek 18.1 Panel nástrojů



Částečně se překrývající obdélníková pole zobrazují aktuální barvu popředí a pozadí. Ve výchozím nastavení je barva pozadí bílá a barva pozadí černá. Kliknete-li na ně, zobrazí se dialog pro výběr barvy. Kliknutím na symbol ohnuté oboustranné šipky obě barvy prohodíte. Kliknutím na černobílý symbol v levém dolním rohu nastavíte obě barvy na výchozí hodnoty.

Napravo je zobrazena aktuální stopa, vzorek a přechod. Kliknutím na ně zobrazíte dialog pro jejich výběr. Dolní část okna obsahuje dialog *Volby nástrojů*. Umožňuje nastavit volby pro aktuálně zvolený nástroj.

Vrstvy, kanály, cesty a historie vracení

V horní části okna je nabídka, pomocí které můžete měnit obrázek, ke kterému se dialogy vztahují (pro případ, že máte v GIMPu otevřeno najednou více obrázků). Klikáním na *Automaticky* přepínáte, zda má být tento obrázek volen automaticky (poslední, se kterým jste pracovali). Ve výchozím nastavení je volba *Automaticky* povolena.

Dialog *Vrstvy* zobrazuje jednotlivé vrstvy, ze kterých se obrázek skládá, a umožňuje s nimi manipulovat. Dialog *Kanály* zobrazuje barevné kanály obrázku.

Cesty jsou pokročilým nástrojem pro výběry částí obrázku a kreslení křivek. Dialog *Cesty* zobrazuje cesty v daném obrázku a umožňuje s nimi manipulovat. *Historie vracení* zobrazuje seznam posledních změn v obrázku.

Dolní část okna obsahuje tři karty umožňující měnit aktuální stopu, přechod a vzorek.

18.3 Začínáme s GIMPem

Ačkoliv může začátečníkům připadat GIMP velmi složitý, většina uživatelů se s ním rychle sžije. Nejdůležitějšími operacemi jsou tvorba, otvírání a ukládání obrázků.

18.3.1 Vytvoření nového obrázku

Chcete-li vytvořit nový obrázek, zvolte *Soubor* → *Nové* nebo stiskněte **Ctrl** + **N**. Tím se otevře dialog s volbami pro nový obrázek. Pokud chcete, můžete z nabídky *Šablona* vybrat přednastavenou šablonu, podle které bude obrázek vytvořen. GIMP obsahuje řadu užitečných šablon, od papíru A4 až po obal na CD. Vlastní šablonu si můžete vytvořit volbou *Soubor* → *Dialogy* → *Šablony* a nastavením požadovaných hodnot v dialogu, který se objeví.

V části *Velikost obrázku* nastavte požadované rozměry v pixelech nebo jiných jednotkách, které vyberete z rozbalovací nabídky (palce, milimetry a další; zde zvolená jednotka bude používána i pro všechny operace v daném obrázku, které vyžadují zadání rozměru). Změna rozměru udaného v pixelech způsobí poměrnou změnu rozměru udaného ve fyzických jednotkách (milimetrech apod.) a naopak. Poměr mezi těmito jednotkami lze nastavit v položkách *Rozlišení*, které se zobrazí po otevření části *Pokročilé možnosti* (kliknutím na její název). Rozlišení 72 pixelů na palec (*pixelů/in*) přibližně

odpovídá rozlišení monitoru, je tedy dostatečné například pro webovou grafiku. Při tisku na většině tiskárnách je pro přijatelnou kvalitu potřeba alespoň 300 pixelů na palec.

V položce *Prostor barev* zvolte, zda má být obrázek barevný (*Barva RGB*) nebo černobílý (*Stupně šedi*). V položce *Vyplnit s* vyberte, čím bude nový obrázek vyplněn. Volby *Barva popředí* a *Barva pozadí* vyplní nově vytvořený obrázek barvou popředí či pozadí nastavenou v panelu nástrojů; *Bílá* vyplní obrázek bílou barvou. *Průhlednost* vytvoří obrázek bezbarvý a průhledný, což je v GIMPu naznačeno viditelným vzorkem šachovnice, jakoby prosvítajícím zpoza obrázku. V položce *Poznámka* lze zadat libovolný komentář.

Jste-li s nastavením spokojeni, stiskněte *Budiž*. Výchozí nastavení obnovíte tlačítkem *Obnovit*. Tlačítkem *Zrušit* přerušíte vytváření nového obrázku.

18.3.2 Otevření existujícího obrázku

Chcete-li otevřít již existující obrázek, zvolte z nabídky *Soubor* → *Otevřít* nebo stiskněte **Ctrl** + **O**. V dialogu, který se objeví, zvolte požadovaný soubor a potvrďte tlačítkem *Otevřít*. Otevírání zrušíte tlačítkem *Zrušit*.

18.3.3 Okno obrázku

Nově vytvořený nebo otevřený obrázek se zobrazí ve vlastním okně. Lišta v jeho horní části obsahuje nabídky s funkcemi pro práci s obrázkem. Tato nabídka je dostupná také kliknutím pravého tlačítka myši do obrázku nebo kliknutím na malou šipku v levém horním rohu mezi měřítky.

Nabídka *Soubor* poskytuje standardní operace pro práci se soubory, jako *Uložit* a *Vytisknout*. Volba *Zavřít* aktuální obrázek zavře. *Ukončit* ukončí celou aplikaci.

Nabídka *Zobrazení* obsahuje příkazy pro nastavení způsobu zobrazení obrázku a jeho okna. *Nový pohled* otevře nové okno s aktuálním obrázkem. Změny obrázku v jednom z pohledů se promítají i v dalších pohledech na stejný obrázek. Pohledy jsou užitečné například tehdy, chcete-li vidět v jednom okně zvětšený detail obrázku, ale současně v dalším pohled na obrázek jako celek. Zvětšení nebo zmenšení obrázku v aktuálním okně můžete měnit volbami z podnabídky, která se otevře, vyberete-li položku *Zvětšení*. Zvolíte-li volbu *Přizpůsobit obrázek oknu*, zobrazí se obrázek v takové velikosti, aby přesně vyplnil okno.

18.4 Uložení obrázku

Nejdůležitější funkcí vůbec je uložení obrázku, dostupné z nabídky jako *Soubor* → *Uložit*. Ukládejte raději častěji. Pokud chcete obrázek uložit pod novým jménem, použijte *Soubor* → *Uložit jako*. Výhodné je ukládat jednotlivé verze rozpracovaného obrázku pod různými jmény nebo do různých adresářů, abyste se k nim v případě potřeby mohli snadno vrátit.

Pokud poprvé ukládáte nový obrázek nebo použijete příkaz *Uložit jako*, objeví se dialog, ve kterém musíte určit jméno a typ souboru. V poli úplně nahoře zadejte jméno souboru. V rozbalovací nabídce *Uložit do adresáře* zvolte adresář, který chcete použít. Nabídka obsahuje nejdůležitější adresáře, jako váš domovský adresář, plochu nebo adresář disky. Pokud chcete vybírat ze všech adresářů dostupných na vašem systému, nebo vytvořit nový adresář, otevřete část *Procházet jiné adresáře* (kliknuím na její jméno). V části *Zvolte typ souboru* se doporučuje ponechat výchozí volbu *Podle přípony*. GIMP tak určí typ souboru podle přípony v zadaném jménu souboru. Užitečné bývají následující typy souborů (souborové formáty):

XCF

XCF je nativní souborový formát GIMPu. Ukládá spolu s obrázkem i veškeré informace o vrstvách a cestách. I pokud potřebujete obrázek v jiném formátu, je obvykle výhodné uložit si kopii ve formátu XCF, neboť se tak usnadní případné dodatečné úpravy obrázku.

PAT

V tomto formátu ukládá GIMP vzorky. Pokud ho použijete pro uložení obrázku, budete moci obrázek používat v GIMPu jako vzorek.

JPG

JPG nebo JPEG je formát běžně používaný pro fotografie a webovou grafiku bez průhlednosti. Je komprimován způsobem, který výrazně snižuje velikost souboru, ale zároveň obrázek mírně poškozuje; část informace se ztrácí. Proto je při ukládání do tohoto formátu vhodné používat náhled a vyzkoušet si, jak působí nastavení kvality na konkrétní obrázek. Nastavení kvality v rozmezí 75-85 působí obvykle jen nepatrné poškození obrázku, ale výraznou úsporu velikosti souboru. Výhodné je uložit si kopii ve formátu bez ztrátové komprese, jako je např. XCF. Při úpravách obrázku ukládejte do JPG až hotový výsledek, nikdy ne pracovní verze. Opakované ukládání a otevírání obrázku ve formátu JPG může totiž vést ke zbytečné ztrátě kvality obrazu.

GIF

Ačkoliv byl tento formát v minulosti velmi často používán pro webovou grafiku s průhledností, dnes se od něj kvůli licenčním problémům ustupuje. GIF umožňuje ukládat i jednoduché animace. Je však omezen pouze na obrázky s *indexovanými barvami*. Pokud je v obrázku použito jen několik málo barev, je formát GIF velmi úsporný.

PNG

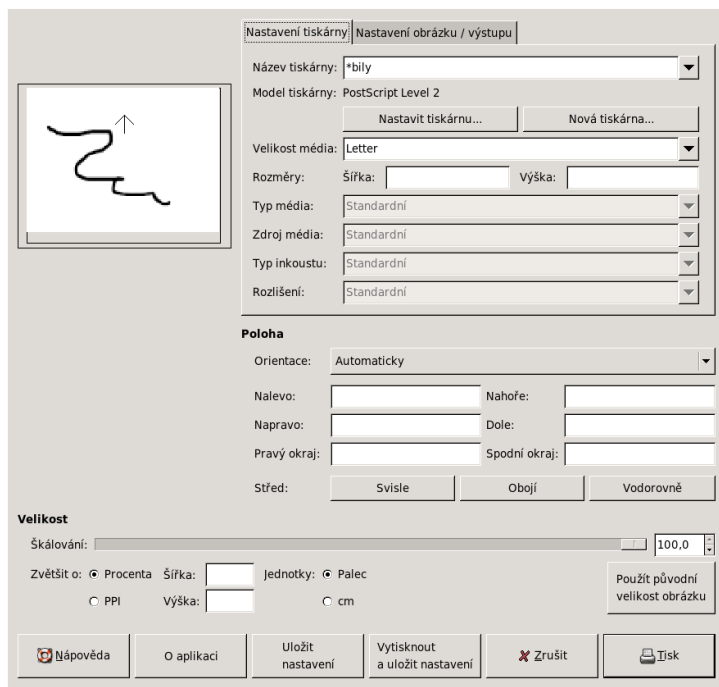
Formát PNG podporuje průhlednost, neztrátovou kompresi, je volně dostupný a bez licenčních problémů a je stále lépe podporován webovými prohlížeči. Proto rychle nahrazuje GIF. Má oproti němu také tu výhodu, že umožňuje ukládat i částečnou průhlednost. Lze tak dosáhnout plynulých přechodů mezi barevnými oblastmi a pozadím (*vyhlazování*).

Jste-li spokojeni s provedeným nastavením, klikněte na tlačítko *Budiž*, obrázek se tak uloží. Chcete-li ukládání odvolat, stiskněte tlačítko *Zrušit*. Pokud obrázek obsahuje informace a vlastnosti, které ve zvoleném formátu nelze uložit, objeví se dialog nabízející řešení. Stisknutím tlačítka *Exportovat*, pokud je v dialogu přítomno, situaci vyřešíte. Nakonec se objeví okno s volbami pro vybraný souborový formát. Výchozí nastavení dává ve většině případů dobré výsledky.

18.5 Tisk obrázků

Chcete-li obrázek vytisknout, vyberte z nabídky obrázku příkaz *Soubor → Vytisknout*. Pokud je vaše tiskárna v systému SUSE správně nakonfigurována, měla by se objevit v seznamu dostupných tiskáren označeném jako *Název tiskárny*. Někdy ale může být potřeba nastavit vhodný ovladač v dialogu přístupném po stisknutí tlačítka *Nastavit tiskárnu*. V položce *Velikost média* nastavte správnou velikost papíru či jiného tiskového média. Jeho typ nastavte v položce *Typ média*. Další nastavení jsou dostupná na kartě *Nastavení obrázku/výstupu*.

Obrázek 18.2 Tiskový dialog



V dolní části dialogu nastavte velikost obrázku. Stisknutím tlačítka *Použít původní velikost obrázku* nastavíte hodnoty podle údajů v obrázku, který tisknete. V případě, že máte v obrázku nastavené správné rozlišení, to je doporučený postup. Pomocí nastavení v části *Poloha* nebo tažením myši v náhledu nastavíte polohu obrázku na tiskovém médiu.

Jste-li s nastavením spokojeni, stiskněte tlačítko *Tisk*. Chcete-li nastavení uložit pro pozdější použití, stiskněte místo toho tlačítko *Vytisknout a uložit nastavení*. Tlačítkem *Zrušit* tisk zrušíte.

18.6 Další informace

Následující informační zdroje mohou být pro uživatele GIMPU velmi poučné. Vzhledem k rychlému vývoji programu je však mnoho z nich více či méně zastaralých.

- Nabídka *Nápověda* GIMPu nabízí přístup k interní nápovědě GIMPu. Tato nápověda, a často v aktuálnější, průběžně doplňované verzi, je k dispozici i online ve formátu HTML a PDF na adrese <http://docs.gimp.org>. Je k dispozici i v českém jazyce.
- The GIMP User Group, klub uživatelů GIMPu, nabízí zajímavé a informativní anglicky psané stránky na adrese <http://gug.sunsite.dk>. Česky psané stránky věnované uživatelům GIMPu naleznete na adrese <http://www.gimp.cz>
- <http://www.gimp.org> je oficiální domovská stránka GIMPu.
- Carey Bunks napsal knihu *Grokking the GIMP*, která je vynikajícím úvodem do práce s programem. Je ovšem založena na straší verzi GIMPu řady 1.2. Ovládání a dialogy programu se od té doby velmi změnily, ale je to stále dobrý úvod do základů manipulace s obrazem. Kniha je k dispozici v tištěné podobě i online na adrese <http://gimp-savvy.com/BOOK/>.
- <http://gimp-print.sourceforge.net> je webová stránka zásuvného modulu GIMP print. Příručka obsahuje podrobné informace o jeho používání a konfiguraci.

Linuxové programy

Linux se dodává se širokou řadou programů, k řešení jedné úlohy je k dispozici většinou několik různých aplikací. Obtížné může být vybrat z nich tu, která vám bude nejlépe vyhovovat, bude snadno použitelná a podobná aplikacím z Windows nebo Mac OS, na které jste zvyklí. V této kapitole vám představíme nejdůležitější linuxové aplikace, které by vám měly usnadnit přechod do nového pracovního prostředí.

V následujících částech představíme nejlepší linuxové obdoby programů z Windows, se kterými jste pravděpodobně dosud pracovali. Každá část je věnována určité oblasti aplikací a obsahuje nejdůležitější Windows aplikace z daného oboru a jejich linuxové obdoby. Uvádíme i jejich podrobnější popis a odkazy na další zdroje informací. Zde uvedený výčet programů samozřejmě není kompletní, protože aplikace se neustále vyvíjejí a vznikají nové.

Tip: Chybějící aplikace

Pokud některá ze zmíněných aplikací není ve vašem systému SUSE Linux nainstalována, použijte YaST k instalaci chybějících balíčků. Potřebné balíčky vyhledejte pomocí vyhledávací funkce správce balíčků YaST.

1.1 Kancelář

V této části jsou popsány nejlepší a nejoblíbenější linuxové kancelářské a obchodní aplikace. Patří mezi ně kancelářské balíky, databáze, účetní programy a software pro správu projektů.

Tabulka 1.1 *Kancelářské programy pro Windows a Linux*

Úloha	Program pro Windows	Program pro Linux
Kancelářský balík	MS Office, StarOffice, OpenOffice.org	OpenOffice.org, StarOffice
Textový editor	MS Word, StarOffice/OpenOffice.org Writer, WordPerfect	OpenOffice.org/StarOffice Writer
Tabulkový editor	MS Excel, StarOffice/OpenOffice.org Calc	OpenOffice.org/StarOffice Calc, Gnumeric, KSpread
Prezentace	MS PowerPoint, StarOffice Presentation, OpenOffice.org Impress	OpenOffice.org Impress, StarOffice Presentation
Tvorba grafů	MS Excel, MicroCall Origin	OpenOffice.org Calc, Gnuplot, Grace (Xmgr), LabPlot
Lokální databáze	MS Access, OpenOffice.org + MySQL	OpenOffice.org + MySQL, Rekall, kexi, Mergeant, PostgreSQL
Správa financí	MS Money, Quicken, moneyplex	GnuCash
Správa projektů	MS Project	Planner, Taskjuggler
Mapování myšlenek	MindManager, Free Mind	VYM (View Your Mind)

OpenOffice.org

OpenOffice.org je opensource alternativa k MS Office. Jedná se o velmi silný kancelářský balík obsahující textový editor (Write), tabulkový kalkulátor a správce databází (Calc), prezentační program (Impress) a kreslicí program (Draw). Uživatelé zvyklí na MS Office ocení velmi podobné uživatelské rozhraní a dostupnost všech funkcí, na které jsou zvyklí. Protože OpenOffice.org umí importovat data z aplikací MS Office, je přechod na nový kancelářský balík velmi snadný. Existuje

i verze OpenOffice.org pro Windows, takže i uživatelé Windows mohou přejít na opensource kancelářský balík. Více informací o OpenOffice.org naleznete na adresách: <http://www.openoffice.org/> a <http://OpenOffice.cz/> (v češtině). Přečtěte si také kapitulu věnovanou OpenOffice.org v Referenční příručce, která vás seznámí s používáním OpenOffice.org a přenosem dat mezi různými kancelářskými balíky.

StarOffice

StarOffice je proprietární verze balíku OpenOffice.org distribuovaná společností Sun Microsystems. Je dostupná na mnoha platformách včetně systémů Windows a Solaris. Obsahuje některé pokročilé vlastnosti nedostupné ve svobodné verzi (OpenOffice.org). Více informací o StarOffice naleznete na stránce <http://www.sun.com/software/star/staroffice/>.

KOffice

KOffice je integrovaný kancelářský balík pro pracovní prostředí KDE. Obsahuje několik modulů, např. textový procesor (KWord), tabulkový editor (KSpread), program pro prezentace (KPresenter), řadu grafických aplikací (Kivio, Karbon14, Krita), databázový frontend (Kexi) a další. Více informací o KOffice naleznete na stránkách <http://www.koffice.org/>.

Gnumeric

Gnumeric je tabulkový editor pro pracovní prostředí GNOME. Více se o něm dozvíte na stránkách <http://www.gnumeric.org>.

Gnuplot

Gnuplot je velmi silný a snadno přenositelný program pro kreslení grafů a vizualizaci dat ovládaný z příkazové řádky. Je dostupný i pro systémy Mac OS a Windows. Výstup z programu Gnuplot lze exportovat do mnoha formátů, jako je PostScript, PDF, SVG a další. Více informací o tomto programu naleznete na stránce: <http://www.gnuplot.info/>

Grace

Grace je velice vyspělý nástroj pro vykreslování grafů. Je dostupný na téměř všech typech Unixu včetně Linuxu. Podporuje grafické uživatelské rozhraní. Umí exportovat do formátů JPEG, PNG, SVG, PDF, (E)PS a dalších. Více informací o tomto šikovném programu naleznete na stránkách <http://plasma-gate.weizmann.ac.il/Grace/>.

LabPlot

LabPlot je program pro tvorbu a správu dvou- i trojrozměrných grafů. Grafy lze vytvářet z dat i funkcí. Umožňuje také provádět analýzu dat. Více informací naleznete na stránkách <http://labplot.sourceforge.net/>.

Rekall

Rekall je nástroj pro práci s databázemi. Mezi podporované databáze patří MySQL, PostgreSQL, XBase s XBSQL, IBM DB2 a ODBC. Rekall můžete použít k vytváření různých zpráv a formulářů, ke tvorbě databázových dotazů nebo k exportu a importu dat do a z různých formátů. Více informací o programu Rekall naleznete na stránce <http://www.thekompany.com/products/rekall/>

kexi

Program kexi je frontend pro různé typy databází. Podporuje databázové servery MySQL, PostgreSQL, SQLite a ODBC. Program kexi lze použít pro manipulaci s daty v tabulkách, tvorbě a ukládání dotazů a k importu a exportu dat ve formátu CSV. Více informací o tomto programu naleznete na stránce <http://www.koffice.org/kexi/>.

Mergeant

Mergeant je databázový frontend pro prostředí GNOME. Více informací naleznete na stránkách <http://www.gnome-db.org>.

PostgreSQL

PostgreSQL je objektový relační databázový systém podporující standard SQL, včetně transakcí, cizích klíčů, spouštěčů a uživatelsky definovaných typů a funkcí. Více se dozvíte na stránce <http://www.postgresql.org/>.

GnuCash

GnuCash je nástroj pro správu osobních i obchodních financí. Umožňuje vám udržet si přehled o příjmech a výdajích, spravovat bankovní účty a cenné papíry. Více se o GnuCash dozvíte na stránce <http://www.gnucash.org>.

Planner

Planner je aplikace pro řízení projektů, která se snaží nabídnout stejné funkce jako podobné aplikace známé z Windows. Umí pracovat s Ganttovými diagramy, různými pohledy na úkoly atd. Více informací o tomto programu naleznete na stránce <http://www.imendio.com/projects/planner/>.

Taskjuggler

Taskjuggler je nenáročný ale velmi silný program pro správu projektů. Podporuje práci s Ganttovými diagramy a tvorbu různých typů zpráv (ve formátech XML, HTML či CSV). Uživatelé, kteří neradi pracují s příkazovou řádkou, mohou použít grafický frontend. Více informací naleznete na stránkách <http://www.taskjuggler.org>.

VYM (View Your Mind)

VYM je program pro vizualizaci myšlenek a tvorbu myšlenkových map. Většina úkonů nevyžaduje víc, než jedno kliknutí myší, větve lze vytvářet, mazat a měnit velice snadno. Umožňuje také označit části mapy určitým příznakem (důležité, časově kritické atd.). Do mapy lze přidávat odkazy, poznámky a obrázky. Mapy jsou uloženy ve formátu XML, což usnadňuje export do dalších formátů, např. HTML. Více informací naleznete na stránce <http://www.insilmaril.de/vym>.

1.2 Síť

V této části jsou popsány linuxové aplikace pro práci se sítí, jako webové prohlížeče, poštovní klienti a programy pro chatování.

Tabulka 1.2 *Síťové programy pro Windows a Linux*

Úloha	Program pro Windows	Program pro Linux
Webové prohlížeče	Internet Explorer, Firefox, Opera	Konqueror, Firefox, Opera, Epiphany
Poštovní klienti/PIM	MS Outlook, Lotus Notes, Mozilla Thunderbird	Evolution, Kontact, Mozilla Thunderbird
Messaging/IRC klienti	MSN, AIM, Yahoo Messenger, XChat, Gaim	Gaim, Kopete, Konversation, XChat
Konference (video a audio)	NetMeeting	GnomeMeeting
IP telefonie	X-Lite	Linphone, kphone, Skype

Úloha	Program pro Windows	Program pro Linux
FTP klienti	leechftp, wsftp	gftp, kbear

Konqueror

Konqueror je multifunkční aplikace z projektu KDE. Slouží jako správce souborů a prohlížeč dokumentů, ale je také velmi kvalitním a snadno přizpůsobitelným webovým prohlížečem. Podporuje současné webové standardy jako CSS2, javové aplety, JavaScript, Netscape zásuvné moduly (pro Flash a RealVideo), DOM, SSL a další. Vlastnosti jako integrovaná lišta pro vyhledávání nebo prohlížení v záložkách (kartách) usnadňují orientaci na webu. Záložky (odkazy na oblíbené stránky) lze importovat z mnoha dalších prohlížečů, např. Internet Exploreru, Mozilly a Opery. Více informací o Konqueroru se dozvíte na stránkách <http://www.konqueror.org/>.

Firefox

Firefox je nejmladší člen rodiny produktů Mozilla. Běží na mnoha platformách včetně Linuxu, Mac OS a Windows. Mezi jeho hlavní výhody patří vestavěné přizpůsobitelné vyhledávání na webu, blokování vyskakovacích oken, podpora RSS, správa hesel, prohlížení v kartách a pokročilá podpora soukromí a bezpečnosti. Firefox je snadno přizpůsobitelný, pěkná rozšíření jsou k dispozici na stránce <https://addons.update.mozilla.org/?application=firefox>). Více informací o Firefoxu naleznete na stránce <http://www.mozilla.org/products/firefox/>.

Opera

Opera je pokročilý webový prohlížeč s doplňujícími funkcemi, např. poštovním klientem nebo chatovacím modulem. Opera umí blokovat vyskakovací okna, zpracovávat RSS, má vestavěné vyhledávání, správce hesel a prohlížení webu v kartách. Opera je dostupná i pro uživatele Windows. Více informací se o ní dozvíte na stránce <http://www.opera.com/>.

Epiphany

Epiphany je elegantní webový prohlížeč pro prostředí GNOME, který se velmi podobá Firefoxu. Více informací naleznete na stránce <http://www.gnome.org/projects/epiphany/>.

Evolution

Evolution je software pro správu osobních informací pocházející z projektu GNOME. Obsahuje funkce poštovního klienta, kalendáře a adresáře. Umožňuje pokročilé filtrování a vyhledávání pošty, synchronizaci s PDA. Evolution je možno používat jako klienta pro Exchange nebo GroupWise servery, což usnadňuje integraci v heterogenním prostředí. Více informací o Evolution naleznete na stránce <http://www.gnome.org/projects/evolution/>.

Kontakt

Kontakt je balík aplikací pro správu osobních informací v prostředí KDE. Obsahuje poštovního klienta, kalendář, adresář a umožňuje synchronizaci s kapesními počítači. Stejně jako Evolution může spolupracovat se servery Exchange či GroupWise. Kontakt je sada samostatných KDE aplikací (KMail, KAddressbook, KOrganizer a KPilot). Více informací naleznete na stránkách <http://www.kontakt.org/>.

Mozilla Thunderbird

Thunderbird je poštovní klient z řady aplikací Mozilla. Je dostupný i pro Windows a Mac OS, což usnadňuje přechod a těchto systémů na Linux. Více se o této aplikaci dozvíte na stránce <http://www.mozilla.org/products/thunderbird/>.

Gaim

Gaim je chytrý instant messenger podporující řadu protokolů, jako AIM, ICQ (Oscar), MSN Messenger, Yahoo, IRC, Jabber, SILC a GroupWise. Umožňuje připojení do různých účtů na různých sítích současně. Existuje i verze pro Windows. Více se o Gaimu dozvíte na stránce <http://gaim.sourceforge.net/about.php>.

Kopete

Kopete je intuitivní a snadno použitelný instant messenger podporující protokoly IRC, ICQ, AIM, GroupWise, Yahoo, MSN, Gadu-Gadu, Lotus Sametime, SMS zprávy, Jabber a další. Více informací naleznete na stránkách <http://kopete.kde.org/>.

Konversation

Konversation je snadno použitelný IRC klient pro KDE. Umí využívat SSL připojení, Unicode a řadu dalších pokročilých vlastností. Více se o něm dozvíte na stránce <http://konversation.kde.org>.

XChat

XChat je IRC klient dostupný na většině systémů, včetně Linuxu, Unixu, Windows a Mac OS X. Více informací o programu XChat naleznete na stránce <http://www.xchat.org/>.

GnomeMeeting

GnomeMeeting je opensource alternativa k aplikaci Microsoft NetMeeting. Obsahuje podporu LDAP a ILS pro vyhledání adres a umí sdílet adresy s aplikací Evolution. Podporuje volání z počítače na telefon. Stačí vám k tomu jen počítač se zvukovou kartou a mikrofon. Více se o aplikaci GnomeMeeting dozvíte na <http://www.gnomemeeting.org/>.

Linphone

Linphone je elegantní klient pro IP telefonii, využívající protokolu SIP. Více informací naleznete na stránce <http://www.linphone.org>.

KPhone

KPhone je program pro IP telefonii. Více se dozvíte na stránce <http://www.wirlab.net/kphone>.

gftp

gftp je grafický FTP klient využívající knihovnu GTK. Umožňuje obnovení přerušného přenosu, současné vícenásobné stahování, fronty, stahování celých adresářů, podporu ftp proxy, pasivní i aktivní přenos souborů, funkci táhni a pusť a další. Více se dozvíte na stránce <http://gftp.seul.org>.

kbear

KBear je FTP klient z projektu KDE podporující více připojení k různým serverům současně, více protokolů (ftp, sftp atd.), firewall, protokolování a další funkce. Více se o tomto programu dozvíte na stránce <http://kbear.sourceforge.net>.

1.3 Multimédia

V této části jsou popsány nejoblíbenější multimediální aplikace pro Linux, jako např. přehrávače, programy pro úpravu zvuku, střih videa atd.

Tabulka 1.3 *Multimédia pro Windows a Linux*

Úloha	Program pro Windows	Program pro Linux
Přehrávání audio CD	CD Player, Winamp, Windows Media Player	KsCD, Grip, Banshee
Vypalování CD	Nero, Roxio Easy CD Creator	K3b
Ripování CD	WMPPlayer	Grip, kaudiocreator, Sound Juicer, Banshee
Audio přehrávače	Winamp, Windows Media Player	amaroK, XMMS, Rhythmbox, Banshee
Video přehrávače	Winamp, Windows Media Player	Kaffeine, MPlayer, Xine, XMMS, Totem
Úpravy zvuku	SoundForge, Cooledit, Audacity	Audacity
Směšovače	sndvol32	alsamixer, Kamix
Notátory	Finale, SmartScore, Sibelius	LilyPond, Noteedit, MusE, Rosegarden
Vytváření a úprava videa	Windows Movie Maker, Adobe Premiere, Media Studio Pro, MainActor	MainActor, Kino
Sledování TV	AVerTV, PowerVCR 3.0, CinePlayer DVR	xawtv (analog), motv (analog), xawtv4, tvtime, kdetv, zapping, Kaffeine

KsCD

KsCD je malý přehrávač CD pro KDE. Jeho uživatelské rozhraní velmi připomíná ovládání běžného hardwarového CD přehrávače. KsCD podporuje CDDb a umožňuje tak získat informace o skladbách z Internetu nebo dat uložených na vašem

počítači. Více se dozvíte na stránce <http://docs.kde.org/en/3.3/kdemultimedia/kscd/>.

Grip

Grip je GNOME aplikace pro přehrávání a ripování CD. Podporuje vyhledávání informací o skladbách a albech pomocí CDDb. K ripování lze použít buď vestavěné funkce programu cddrdao nebo externí programy. Více informací se o Gripu dozvíte na stránce <http://www.nostatic.org/grip/>.

Sound Juicer

Sound Juicer je elegantní ripovač CD pro GNOME. Více informací naleznete na stránce <http://www.burtonini.com/blog/computers/sound-juicer>.

Banshee

Banshee je digitální přehrávač podobný iTunes.

K3b

K3b je mnohostranný nástroj umožňující vytvářet datové, audio i video CD a DVD projekty pomocí funkce táhnout a pustit. Více se dozvíte na adrese <http://www.k3b.org/>.

Kaffeine

Kaffeine je multimediální přehrávač podporující řadu audio a video formátů včetně OggVorbis, WMV, MOV a AVI. Umožňuje import a úpravu různých typů playlistů, snímání obrazovky a ukládání proudů na pevný disk. Více se o Kaffeine dozvíte na stránce <http://kaffeine.sourceforge.net/>.

Totem

Totem je přehrávač videa pro prostředí GNOME. Podporuje Shoutcast, m3u, asx, SMIL a ra seznamy, umožňuje ovládání z klávesnice a umí přehrávat širokou řadu audio a video formátů. Více se o něm dozvíte na stránce <http://www.gnome.org/projects/totem/>.

AmaroK

Přehrávač amaroK umí zpracovat širokou řadu zvukových formátů včetně vysílání internetových rádií. Umožňuje přehrávat všechny formáty podporované použitým zvukovým serverem (v současnosti aRts nebo GStreamer). Více se o programu AmaroK dozvíte na stránce <http://amarok.kde.org/>.

XMMS

XMMS je oblíbenou aplikací pro přehrávání multimédií. Je zaměřen na hudbu, přehrávání CD disků a OggVorbis souborů. Je velmi podobný přehrávači Winamp z Windows. Více se o XMMS dozvíte na stránce <http://www.xmms.org/>.

Rhythmbox

Rhythmbox je silný víceúčelový přehrávač médií pro prostředí GNOME. Umožňuje organizovat hudební sbírku do seznamů skladeb. Podporuje i internetové rádio. Více se o něm dozvíte na stránce <http://www.gnome.org/projects/rhythmbox/>.

Audacity

Audacity je pokročilý a svobodný nástroj pro úpravu zvuku. Umožňuje nahrávat, upravovat, stříhat, míchat a přehrávat WAV a Ogg Vorbis soubory. Podporuje také řadu zajímavých zvukových efektů. Více se o Audacity dozvíte na stránce <http://audacity.sourceforge.net/>.

LilyPond

LilyPond je svobodný program pro sazbu not. Vstupní formát je textový, takže můžete pracovat v libovolném editoru. LilyPond se sám stará o mezery, zalamování řádek, polyfonické kolize, umožňuje sázet řadu různých speciálních notací, jména akordů a tablatury. Výsledek lze exportovat do formátů PNG, TeX, PDF, PostScript a MIDI. Více informací naleznete na stránkách <http://lilypond.org/web/>.

MusE

Cílem MusE je stát se kompletním vícestopým virtuálním studiem pro Linux. Více se o MusE dozvíte na stránce <http://www.muse-sequencer.org/index.php>.

Noteedit

Noteedit je linuxový editor partitur. Umožňuje vytvářet notové záznamy a exportovat a importovat do/z mnoha formátů, jako např. MIDI, MusicXML a LilyPond. Více se o programu Noteedit dozvíte na stránce <http://developer.berlios.de/projects/noteedit/>.

Rosegarden

Rosegarden je svobodný program pro komponování a úpravy hudby. Obsahuje audio a MIDI sekvencer a editor not. Více se dozvíte na adrese <http://rosegardenmusic.com/>.

MainActor

MainActor je plnohodnotný program pro tvorbu videa. Existuje i ve verzi pro Windows, takže přechod je snadný. Více se o programu dozvíte na adrese <http://www.mainactor.com/>.

xawtv a motv

xawtv je program pro sledování a nahrávání analogové televize. motv je v podstatě stejný program, ale s mírně odlišným uživatelským rozhraním. O projektu xawtv se dozvíte více na stránce <http://linux.bytesex.org/xawtv/>.

xawtv4

xawtv4 je následník programu xawtv. Podporuje analogové i digitální audio i video vysílání. Balíček xawtv4 obsahuje kromě programu na sledování televize řadu dalších užitečných aplikací: pia4 (přehrávač záznamů pořízených pomocí xawtv4 ovládaný z příkazové řádky), mtt4 (prohlížeč teletextu), alexplore (vestavěný skener DVB kanálů), dvbradio (DVB radiopřehrávač) a dvbrowse (prohlížeč EPG televizních programů). Více informací o xawtv4 naleznete na stránkách <http://linux.bytesex.org/xawtv/>.

tvtime

tvtime je jednoduchý program pro sledování analogové televize. Více informací včetně obsáhlé uživatelské příručky naleznete na stránkách <http://tvtime.sourceforge.net/>

kdetv

Program pro sledování a nahrávání analogové televize v prostředí KDE. Více informací naleznete na stránkách <http://www.kdetv.org/>.

zapping

Program pro sledování a nahrávání analogového televizního vysílání v prostředí GNOME. Více informací naleznete na adrese <http://zapping.sourceforge.net/cgi-bin/view/Main/WebHome>.

1.4 Grafika

V této sekci jsou popsány linuxové aplikace pro tvorbu a úpravu grafiky, od těch nejjednodušších kreslicích nástrojů až po vyspělé grafické editory a 3D a animační programy.

Tabulka 1.4 *Grafické programy pro Windows a Linux*

Úloha	Program pro Windows	Program pro Linux
Jednoduché úpravy obrázků	MS Paint	GIMP, Krita
Profesionální grafika	Adobe Photoshop, Paint Shop Pro, Corel PhotoPaint, The GIMP	GIMP, Krita
Vektorová grafika	Adobe Illustrator, CorelDraw, OpenOffice.org Draw, Freehand	OpenOffice.org Draw, Inkscape, Dia
Úprava SVG	WebDraw, Freehand, Adobe Illustrator	Inkscape, Dia, Karbon14, Kivio
3D grafika	3D Studio MAX, Maya, POV-Ray, Blender	POV-Ray, Blender, KPov-modeler
Správa digitálních fotografií	Programy dodané výrobcem fotoaparátu	Digikam, F-Spot
Skenování	Vuescan	Vuescan, Kooka, GIMP
Prohlížeč obrázků	ACDSee	gwenview, gThumb, Eye of Gnome

GIMP

GIMP je opensource alternativa k programu Adobe Photoshop. Jeho funkce a možnosti jsou s Photoshopem srovnatelné, takže se dobře hodí k profesionální práci. Existuje i verze GIMPu pro Windows. Více informací o tomto programu najdete na stránce <http://www.gimp.org/>.

Krita

Krita je odpovědí KOffice na Adobe Photoshop a GIMP. Slouží k editaci rastrových obrázků a obsahuje podobné funkce jako Photoshop nebo GIMP. Více se dozvíte na stránce <http://www.koffice.org/krita>.

Dia

Dia je linuxový ekvivalent programu Visio. Podporuje práci se speciálními diagramy, jako jsou např. UML či schémata sítě. Umožňuje export do různých formátů včetně SVG, PNG a EPS. Pokud potřebujete podporu vlastních typů diagramů, stačí dodat nové tvary ve speciálním XML formátu. Více informací o programu Dia najdete na stránce <http://www.gnome.org/projects/dia/>.

Inkscape

Inkscape je svobodný SVG editor. Uživatelé Adobe Illustratoru, Corel Draw i Visia v něm naleznou své oblíbené funkce a známé uživatelské rozhraní. Mezi zajímavé funkce programu Inkscape patří export SVG do PNG, práce s vrstvami, transformace, přechody, seskupování objektů a další. Více informací o programu Inkscape naleznete na stránce <http://www.inkscape.org/>.

Karbon14

Karbon14 je vektorová grafická aplikace integrovaná s KOffice. Více informací najdete na stránce <http://www.koffice.org/karbon/>.

Kivio

Kivio je aplikace pro kreslení grafů integrovaná s KOffice. Funkcí se podobá aplikaci Visio. Více se dozvíte na stránce <http://www.koffice.org/kivio/>.

POV-Ray

POV-Ray (The Persistence of Vision Ray tracer) vytváří trojrozměrné fotorealistické obrazy technikou zvanou raytracing (sledování paprsku). POV-Ray existuje i ve verzi pro Windows, přechod z této verze je velmi snadný. Více se o tomto programu dozvíte na stránce <http://www.povray.org/>.

Blender

Blender je vyspělý 3D a animační program dostupný pro celou řadu platform, včetně Windows, Mac OS a Linuxu. Více se o Blenderu dozvíte na stránce <http://www.blender3d.com/>.

KPovmodeler

KPovmodeler je frontend pro POV-Ray integrovaný s prostředím KDE. Při použití KPovmodeleru není nutné podrobně znát skriptovací jazyk POV-Ray, protože KPovmodeler vše převádí do snadno pochopitelné stromové struktury. KPovmodeler umí pracovat i s nativními skripty POV-Ray. Více se dozvíte na stránce <http://www.kpovmodeler.org>.

Digikam

Digikam je KDE program pro správu digitálních fotografií. Umožňuje vytvářet alba, přidávat obrázkům tagy a export obrázků na webové stránky. Více informací naleznete na stránkách <http://digikam.sourceforge.net/Digikam-SPIP/>.

gThumb

gThumb je správce a prohlížeč obrázků pro prostředí GNOME. Podporuje import digitálních obrázků pomocí gphoto2, je schopen provést základní obrazové úpravy a umožňuje označování obrázků tagy a tvorbu alb na základě přiřazených kategorií. Více informací naleznete na stránce <http://gthumb.sourceforge.net/>.

Eye of Gnome (eog)

Eye of Gnome je prohlížeč obrázků z kancelářského balíku GNOME Office. Více se o něm dozvíte na stránce <http://www.gnome.org/gnome-office/eog.shtml>.

f-spot

f-spot je flexibilní nástroj pro správu fotografií v prostředí GNOME. Umožňuje vytvářet a spravovat alba, podporuje export do HTML stránek a vypalování obrazových archivů na CD. Více se dozvíte na stránce <http://www.gnome.org/projects/f-spot/>.

Kooka

Kooka je skenovací a OCR aplikace pro prostředí KDE. Umožňuje konfiguraci skenování, export do mnoha různých formátů a správu naskenovaných dat. OCR modul je schopen rozpoznávat naskenovaný text. Více informací naleznete na stránce <http://www.kde.org/apps/kooka/>.

gwenview

Gwenview je prohlížeč obrázků pro prostředí KDE. Obsahuje i stromový pohled na adresářovou strukturu pro snadnou orientaci v souborovém systému. Více informací o Gwenview naleznete na stránkách <http://gwenview.sourceforge.net/home/>.

1.5 Správa systému a souborů

V této části jsou popsány linuxové nástroje pro správu systému a souborů, editory textu a zdrojového kódu, zálohovací a archivační software atd.

Tabulka 1.5 *Programy pro správu systému a souborů pro Windows a Linux*

Úloha	Program pro Windows	Program pro Linux
Editace textu	NotePad, WordPad, (X)Emacs	kate, gedit, (X)Emacs, vim
Tvorba PDF	Acrobat Distiller	Scribus
Prohlížení PDF	AcrobatReader	AcrobatReader, Xpdf, KPDF, Evince
Rozpoznání textu	Recognita, FineReader	GOCR
Komprimace z příkazové řádky	zip, rar, arj, lha, ...	zip, tar, gzip, bzip2, ...
Grafické komprimační programy	WinZip	Ark, File Roller
Tvorba oddílů na pevném disku	PowerQuest, Acronis, Partition Commander	YaST, GNU Parted
Zálohování	ntbackup, Veritas	dar, taper, dump

kate

Kate je pokročilý textový editor z prostředí KDE. Umožňuje otevírat více lokálních nebo vzdálených souborů najednou, spouštět externí skripty, zvýrazňuje syntaxi a má řadu dalších funkcí, které ocení programátoři. Více se o Kate dozvíte na stránce <http://kate.kde.org/>.

gedit

GEdit je oficiální textový editor pro prostředí GNOME. Jeho funkce se podobají Kate. Více se o něm dozvíte na stránce <http://www.gnome.org/projects/gedit/>.

(X)Emacs

GNU Emacs a na něm založený XEmacs jsou profesionální textové editory. Příručka ke GNU Emacs říká, že *Emacs je rozšiřitelný, nastavitelný, samodokumentující se editor se zobrazením v reálném čase*. Oba programy nabízí v podstatě stejné funkce, liší se pouze v drobnostech. Jsou extrémně rozšiřitelné pomocí jazyka Emacs Lisp. Podporují různé jazyky, češtinu, řečtinu, ruštinu, japonštinu, čínštinu, korejštinu atd. Více informací najdete na stránce <http://www.xemacs.org/> a <http://www.gnu.org/software/emacs/emacs.html>.

vim

Vim (Vi iMproved) je program podobný textovému editoru vi. Na jeho koncepci je potřeba si zvyknout, protože rozlišuje mezi příkazovým a vkládacím režimem práce. Vim nabízí všechny běžné funkce textového editoru a další, jako např. nahrávání maker, detekci a konverzi formátu souboru, více bufferů na jedné obrazovce atd. Více se o editoru Vim dozvíte na stránce <http://www.vim.org/> nebo v naší administrátorské příručce.

GOOCR

GOOCR je program pro rozpoznání textu (OCR). Převádí naskenované obrázky textu do běžných textových souborů. Je součástí skenovacího nástroje Kooka. Více se o GOOCR dozvíte na stránce <http://jocr.sourceforge.net/>.

Adobe Reader

Adobe Reader pro Linux je totožný s prohlížečem PDF od Adobe pro Windows a Mac OS. Ostatní součásti balíku Adobe Acrobat nebyly na Linux zatím portovány. Více informací naleznete na stránce <http://www.adobe.com/products/acrobat/readermain.html>.

Evince

Evince je prohlížeč dokumentů ve formátech PDF a PostScript pro prostředí GNOME. Více informací naleznete na stránce <http://www.gnome.org/projects/evince/>.

KPDF

KPDF je prohlížeč PDF pro prostředí KDE. Umožňuje prohledávání PDF a režim zobrazení přes celou obrazovku, podobně jako prohlížeč od Adobe. Více informací najdete na stránce <http://kpdf.kde.org/>.

Xpdf

Xpdf je elegantní prohlížeč PDF pro Linux a unixové systémy. Obsahuje exportní moduly pro PostScript a některé textové formáty. Více informací naleznete na stránce <http://www.foolabs.com/xpdf/>.

gzip, tar, bzip2

Pro úsporu místa na disku je k dispozici řada komprimačních programů. Liší se většinou pouze komprimačním algoritmem. Existují i linuxové verze nejoblíbenějších komprimačních programů z Windows. Komprimace pomocí `bzip2` je o něco efektivnější než komprimace pomocí `gzip`, ale je časově náročnější.

GNU Parted

GNU Parted je nástroj pro příkazovou řádku sloužící k vytváření, mazání, změně velikosti, kontrole a kopírování diskových oddílů a na nich existujících souborových systémů. Pokud potřebujete uvolnit místo pro nový operační systém, můžete pomocí tohoto nástroje přeuspořádat místo na vašich discích, nebo mezi nimi data kopírovat. Více informací naleznete na stránce <http://www.gnu.org/software/parted/>.

KDar

KDar (KDE Disk Achiver) je na hardwaru nezávislé zálohovací řešení. Na rozdíl od taru využívá katalog, takže je možné z archívu vytáhnout jeden soubor bez nutnosti rozbalovat celý archív. Je také možno provádět přírůstkové zálohování. KDar umí archív rozdělit na více částí a každou vypálit na CD nebo DVD. Více se dozvíte na stránce <http://kdar.sourceforge.net>.

taper

Taper je uživatelsky přívětivý program pro zálohování dat na pásku a jejich obnovu. Data je možné zálohovat také do archivních souborů. Podporuje rekurzivní procházení adresářů. Více informací naleznete na stránce <http://taper.sourceforge.net/>.

dump

Balíček dump obsahuje programy dump a restore. Dump prozkoumá souborový systém, určí soubory vyžadující zálohu a zkopíruje je na určený disk, pásku nebo

jiné médium. Příkaz restore provádí opačnou funkci, lze ho použít k obnovení celého souborového systému. Více informací naleznete na stránce <http://dump.sourceforge.net/>.

1.6 Vývoj softwaru

V této části jsou popsána vývojová prostředí, systémy pro správu verzí a další programy pro profesionální softwarové vývojáře.

Tabulka 1.6 *Vývoj softwaru pro Windows a Linux*

Úloha	Program pro Windows	Program pro Linux
Integrovaná vývojová prostředí	Borland C++, Delphi, Visual-Studio, .NET	KDevelop, Eric, Eclipse, MonoDevelop, Anjuta
Toolkity	MFC, Qt, GTK	Qt, GTK
Kompilátory	VisualStudio	GCC
Debuggery	Visual Studio	GDB, valgrind
Návrh GUI	Visual Basic, Visual C++	Glade, Qt Designer
Systémy pro správu verzí	Cleartcase, Perforce, SourceSafe	CVS, Subversion

KDevelop

KDevelop umožňuje psaní programů v mnoha různých programovacích jazycích (C/C++, Python, Perl, etc.). Zahrnuje prohlížeč dokumentace, editor zdrojového kódu se zvýrazňováním syntaxe, grafické rozhraní pro překladač a další zajímavé funkce. Více informací naleznete na stránce <http://www.kdevelop.org>.

Eclipse

Eclipse Platform je určena pro tvorbu integrovaných vývojových prostředí rozšiřitelných zásuvnými moduly. Základní distribuce obsahuje plnohodnotné vývojové prostředí pro jazyk Java. Více informací naleznete na stránce <http://www.eclipse.org>.

MonoDevelop

Projekt Mono je otevřená vývojářská iniciativa zaměřená na vývoj opensource unixové verze platformy .NET. Jejím cílem je umožnit unixovým vývojářům vyvíjet multiplatformní .NET aplikace. MonoDevelop je IDE pro Mono vývojáře. Více informací o něm najdete na stránce <http://www.monodevelop.com/>.

Anjuta

Anjuta je IDE pro vývoj GNOME/GTK aplikací. Obsahuje editor s automatickým formátováním, doplňování kódu a zvýrazňování. Kromě GTK podporuje Perl, Pascal a Javu. Obsahuje i debugger založený na GDB. Více se dozvíte na stránce <http://anjuta.sourceforge.net>.

Eric

Eric je IDE optimalizované pro vývoj v Pythonu a Python-Qt. Více se o něm dozvíte na adrese <http://www.die-offenbachs.de/detlev/eric3.html>.

Qt

Qt je knihovna pro tvorbu aplikací s grafickým uživatelským rozhraním. Umožňuje rychlý vývoj softwaru profesionální úrovně. Knihovna Qt je dostupná nejen pro Linux, ale i další Unixy, Mac OS a Windows. Proto lze využít k tvorbě snadno přenositelných aplikací. Více informací naleznete na stránce <http://www.trolltech.com> a <http://developer.kde.org/language-bindings/>.

GTK

GTK je multiplatformní knihovna pro tvorbu grafických uživatelských rozhraní. Je používána všemi GNOME aplikacemi, GIMPem a mnoha dalšími programy. GTK je navrženo tak, aby podporovalo celou řadu programovacích jazyků, nikoliv pouze C/C++. GTK bylo původně navrženo pro GIMP, proto bylo pojmenováno GIMP Toolkit (GTK). Více informací naleznete na stránce <http://www.gtk.org> a <http://www.gtk.org/bindings.html>.

GCC

GCC je kolekce kompilátorů pro různé programovací jazyky. Kompletní seznam vlastností a dokumentaci naleznete na adrese <http://gcc.gnu.org>.

GDB

GDB je debugger pro programy napsané v různých programovacích jazycích. Více se o GDB dozvíte na stránce <http://www.gnu.org/software/gdb/gdb.html>.

Valgrind

Valgrind je sada programů pro debugování a profilování x86 aplikací. Více se o Valgrindu dozvíte na stránce <http://valgrind.org/info/>.

Glade

Glade slouží k tvorbě uživatelských rozhraní při vývoji GTK a GNOME aplikací. Kromě GTK podporuje i C, C++, C#, Perl, Python, Javu a další. Více se o Glade dozvíte na stránce <http://glade.gnome.org/>.

Qt Designer

Qt Designer slouží k tvorbě uživatelských rozhraní při vývoji Qt a KDE aplikací. Lze ho používat jako součást KDevelop IDE nebo samostatně. QtDesigner lze používat i ve Windows, dokonce ho i integrovat s Visual Studiemi. Více se o QtDesigneru dozvíte na stránce <http://www.trolltech.com/products/qt/designer.html>.

CVS

CVS (*Concurrent Versions System*) je jeden z nejdůležitějších linuxových programů pro správu verzí. Jde o frontend k RCS (*Revision Control System*) obsaženému ve standardních linuxových distribucích. Více se o CVS dovíte v administrační příručce. Další informace jsou dostupné na stránce <http://www.cvshome.org/>.

Subversion

Subversion je určen ke stejnému účelu jako CVS, ale obsahuje řadu vylepšení jako přesouvání, přejmenovávání a připojování metainformací k adresářům a souborům. Více se o Subversion dovíte v administrační příručce nebo na domovské stránce projektu <http://subversion.tigris.org/>.

Rejstřík

Symboly

šifrování, 99–107 (Viz KGpg)

Evolution, 25

Kontakt, 38

A

alevt, 131–132

alsamixer, 113

amaroK, 116

aplikace, 183–203

grafické

Blender, 196

Dia, 196

Digikam, 197

Eye of Gnome, 197

f-spot, 197

GIMP, 195

gThumb, 197

Gwenview, 197

Inkscape, 196

Karbon14, 196

Kivio, 196

Kooka, 197

KPovmodeler, 196

Krita, 195

POV-Ray, 196

grafika

Digikam, 163

kancelářské, 183–187

Evolution, 21, 189

GnuCash, 186

Gnumeric, 185

Gnuplot, 185

Grace, 185

kexi, 186

KOffice, 185

Kontakt, 33, 189

LabPlot, 186

Mergeant, 186

OpenOffice.org, 13, 184

Planner, 186

PostgreSQL, 186

Rekall, 186

StarOffice, 185

Taskjuggler, 187

VYM, 187

multimédia, 190

amaroK, 192

Audacity, 193

Banshee, 192

Grip, 192

K3b, 192

Kaffeine, 192

kdetv, 194

KsCD, 191

LilyPond, 193

MainActor, 194

MusE, 193

Noteedit, 193

Rhythmbox, 193

Rosegarden, 193

Sound Juicer, 192

Totem, 192

tvtime, 194

xawtv4, 194

XMMS, 193

zapping, 194

prohlížeče PDF

Adobe Reader, 199

Evince, 199

KPDF, 200

Xpdf, 200

síťové, 187–190

Epiphany, 188

Evolution, 21, 189

Firefox, 73, 188

- Gaim, 189
- gftp, 190
- GnomeMeeting, 190
- kbear, 190
- Konqueror, 188
- Kontakt, 33, 189
- Konversation, 189
- Kopete, 189
- KPhone, 190
- Liphone, 190
- Mozilla Thunderbird, 189
- Opera, 188
- vývoj
 - Anjuta, 202
 - CVS, 203
 - Eclipse, 201
 - Eric, 202
 - GCC, 202
 - GDB, 202
 - Glade, 203
 - KDevelop, 201
 - MonoDevelop, 202
 - Qt Designer, 203
 - Subversion, 203
 - Valgrind, 203
- arecord, 127
- audacity, 124
- Audacity, 193
- Audigy, 114
- audio CD
 - přehrávače, 120

C

- CD
 - multisession, 146
 - přehrávače, 120
 - vypalování, 139–147
- chatování, 85

D

- Digikam, 163–170
 - editace obrázků, 170
- digitální fotoaparáty, 161–172
 - Digikam, 163–170
 - F-Spot, 151
 - Konqueror, 163
 - PTP protokol, 162
 - připojení, 161
 - přístup, 162
- download manager, 83

E

- editace obrázků
 - Digikam, 170
- editor
 - Emacs, 199
 - GEdit, 199
 - Kate, 198
 - vim, 199
 - XEmacs, 199
- envy24control, 115
- EPG, 133
- Evolution, 21–32, 189
 - adresář, 27
 - Exchange, 21, 29, 31
 - filtry, 26
 - GroupWise, 29, 31
 - import pošty, 21
 - kalendář, 23, 29
 - kontakty, 23, 27
 - PDA, 31
 - podepisování, 25
 - psaní zpráv, 24
 - přílohy, 24
 - složky, 25
 - spuštění, 21
 - šifrování, 25

F

- F-Spot, 151
- Firefox, 73–82, 188
 - hledání na stránce, 75
 - motivy vzhledu, 79
 - navigace, 73
 - panely, 74
 - postranní lišta, 75
 - přizpůsobení, 78
 - rozšíření, 78
 - správce stahování, 78
 - spuštění, 73
 - tisk, 81
 - vyhledávání stránek, 75, 80
 - záložky, 75
 - přenos, 77
 - správa, 76

G

- GIMP, 173–181, 195
 - grafické formáty, 173
 - konfigurace, 174
 - otevírání obrázků, 177
 - spuštění, 174
 - tisk, 179
 - tvorba obrázků, 176
 - ukládání obrázků, 178
 - zobrazení, 177
 - šablony, 176
- GNOME
 - applety
 - CD přehrávače, 121
 - mixer, 112
 - gPhoto2, 161
 - gqcam
 - příkazová řádka, 138
 - snapshot, 137
 - spuštění, 137
 - grafika

- alba, 166
- digitální fotoaparáty, 161
- editace, 170
- F-Spot, 151
- formáty, 173
- GIMP, 173
 - souborové formáty, 178
 - vektorová, 173
 - úpravy, 173–181
- Grip, 122
- GroupWise, 44
 - typy, 45

I

- Internet
 - připojení, 63–65

K

- K3b, 139–147, 192
- KAddressbook (Viz Kontakt)
- kalendáře
 - Evolution, 23, 29
 - Kontakt, 35, 42
- karty
 - nastavení TV, 129
- KAudioCreator, 122
- KDE
 - Kopete, 85
- KGet, 83
- KGpg, 99
 - applet, 105
 - drag and drop, 106
 - editor, 106
 - klíče, 99
 - důvěryhodnost, 102
 - export, 101
 - import, 102
 - podepisování, 102
 - přetažení, 106

- schránka, 106
- server s klíči, 103
- táhni a pusť, 106
- KInternet, 63–65
- KMail (Viz Kontakt)
- KMix, 111
- KNotes (Viz Kontakt)
- Konqueror, 188
 - cookies, 71
 - digitální fotoaparáty, 163
 - Java, 71
 - JavaScript, 71
 - klíčová slova, 69
 - panely, 68
 - používání záložek, 68
 - proxy, 72
 - ukládání WWW stránek, 69
 - webový prohlížeč, 67–72
 - zobrazení webových stránek, 67
 - záložky, 68, 70
- Kontakt, 33–45, 189
 - adresáře, 40
 - Exchange, 42, 44
 - filtry, 39
 - GroupWise, 42, 44
 - identity, 37
 - import zpráv, 33
 - kalendář, 35, 42
 - kontakty, 35, 40
 - PDA, 44
 - podepisování, 38
 - poznámky, 36
 - psaní zpráv, 38
 - přílohy, 38
 - složky, 38
 - souhrn, 34
 - spuštění, 33
 - úkoly, 35
 - šifrování, 38
- Kopete

- kontakty , 86
- nastavení , 85
- skupiny , 87
- KOrganizer (Viz Kontakt)
- KPilot
 - /dev/pilot, 49
 - KOrganizer, 50
 - použití, 52
 - spojení pro KDE Knihu adres, 50
 - základy, 47
- KsCD, 120

L

- Linux
 - grafický software, 194
 - software pro správu systému a souborů, 198
 - vývoj softwaru, 201

M

- motv, 129–131
 - kanály, 130
 - ladění, 130
 - obraz, 131
 - zvuk, 130
- Mozilla (Viz Firefox)
 - Thunderbird, 189

N

- nahrávání na disk, 124
 - audacity, 124
- nxtvepg, 133
 - filtry, 134
- nápověda
 - OpenOffice.org, 20

O

- obrázky
 - GIMP, 173

Ogg Vorbis, 121

oggenc, 121

OpenOffice.org, 13–20

aplikační moduly, 13

Base, 19

Calc, 18

formáty Microsoft, 14

Impress, 18

Navigátor, 17

nápověda, 20

Průvodce, 15

style, 17

výběr textu, 16

Writer, 15–18

P

PDA

Evolution, 31

Kontakt, 44

poštovní aplikace

Kontakt, 33–45

poštovní klient

Evolution, 21–32

programy

XChat, 190

PTP protokol, 162

příkazy

bzip2, 200

dump, 200

gzip, 200

kdar, 200

taper, 200

tar, 200

Q

qaRecord, 127

R

rozdělování disku

GNU Parted, 200

S

skenování

GOCR, 199

soubory

formáty

GIF, 179

JPG, 178

PAT, 178

PNG, 179

XCF, 178

konverze formátů Microsoftu, 14

Sounblaster Live, 114

správce stahování, 83

Firefox, 78

T

tisk

Firefox, 81

GIMP, 179

TV

alevt, 131–132

motv, 129–131

nxtvepg, 133

teletext, 131–132

U

USB

digitální fotoaparáty, 161

V

vypalování

audio CD, 144

datové CD, 143

datové DVD, 143

ISO obrazy, 145

kopírování CD, 144

W

webové kamerky, 132

gqcam, 137

motv, 132

snapshot, 137

webové prohlížeče, 67

Firefox, 73–82, 188

Konqueror, 67–72, 188

Opera, 188

X

XMMS, 119

Z

zvuk

integrované

karty, 114

komprese

Grip, 122

KAudioCreator, 122

Konqueror, 123

Ogg Vorbis, 121

oggenc, 121

nahrávání na disk, 124

nahrávání WAV

arecord, 127

qaRecord, 127

přehrávače, 116–121

amaroK, 116

GNOME, 121

KsCD, 120

XMMS, 119

směšovače, 111

alsamixer, 113

envy24control, 115

GNOME, 112

KMix, 111

čipy

Audigy, 114