



Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

NUMÉRO 77 - Septembre 2013



CRITIQUE LITTÉRAIRE



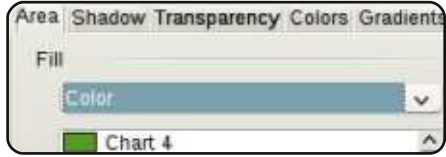
Photo: auggie tolosa (Flickr.com)

ORGANISEZ VOS PHOTOS CETTE FOIS NOUS EXAMINONS DIGIKAM

Tutoriels



Python p.07



LibreOffice p.10



Lazarus p.13



Blender p.15



Inkscape p.17

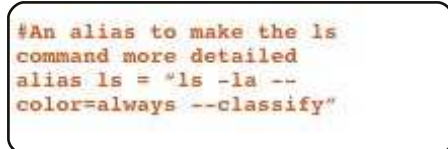
Graphismes



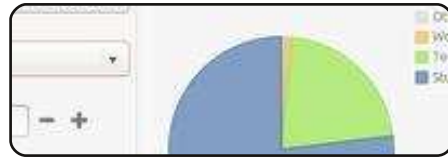
Full Circle

LE MAGAZINE INDÉPENDANT DE LA COMMUNAUTÉ UBUNTU LINUX

Rubriques



Command & Conquer p.06



Demandez au petit nouveau p.23



Labo Linux p.26



Mon bureau p.46



Actus Ubuntu p.04



Jeux Ubuntu p.44



Q&R p.42



Ubuntu Women p.45

Opinions



Mon histoire p.28



Mon opinion p.29



Critique p.31



Comparaison de logiciels p.36



Courriers p.39



Les articles contenus dans ce magazine sont publiés sous la licence Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license. Cela signifie que vous pouvez adapter, copier, distribuer et transmettre les articles mais uniquement sous les conditions suivantes : vous devez citer le nom de l'auteur d'une certaine manière (au moins un nom, une adresse e-mail ou une URL) et le nom du magazine (« Full Circle Magazine ») ainsi que l'URL www.fullcirclemagazine.org (sans pour autant suggérer qu'ils approuvent votre utilisation de l'œuvre). Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous devez distribuer la création qui en résulte sous la même licence ou une similaire.

Full Circle Magazine est entièrement indépendant de Canonical, le sponsor des projets Ubuntu. Vous ne devez en aucun cas présumer que les avis et les opinions exprimés ici ont reçu l'approbation de Canonical.



Ce magazine a été créé avec :



BIENVENUE DANS CE NOUVEAU NUMÉRO DU FULL CIRCLE !

Comme toujours, nous voilà avec une maisonnée de tutoriels Python, LibreOffice, Blender et Inkscape. Ils sont rejoints par un court article sur Lazarus (un EDI pour le langage Pascal). Comme le dit son auteur, ce n'est pas le langage le plus utilisé, mais on s'en sert quand même encore.

La comparaison du mois dernier portait sur F-spot et Shotwell pour vous aider à organiser vos photos. Ce mois-ci, on continue en examinant un Béhémoth rempli de fonctions, digiKam. Si vous voulez des fonctions d'édition et de géolocalisation, digiKam pourrait être ce que vous cherchez.

Si vous avez déjà voulu avoir un centre multimédia chez vous, allez jeter un œil sur ma critique de Instant XBMC. C'est un petit bouquin, pas très cher, écrit par notre propre auteur du Labo Linux, Charles McColm. Si vous voulez lire ou diffuser quelque chose partout dans votre maison, alors XBMC est probablement ce que vous voulez. Et c'est un standard dans XBMCbuntu. Pratique !

Je ne vous garde pas plus longtemps. Appréciez ce numéro, et faites en sorte que vos e-mails continuent à arriver !

Amitiés et gardons le contact !

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



Le Podcast Full Circle

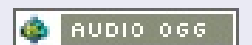
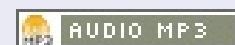
Tous les mois, chaque épisode couvre toutes les dernières informations concernant Ubuntu, les opinions, les critiques, les interviews et les retours d'utilisateurs. Le Side-Pod est une nouveauté, c'est un court podcast supplémentaire (irrégulier) en marge du podcast principal. On y parle de technologie en général et de choses qui ne concernent pas uniquement Ubuntu et qui n'ont pas leur place dans le podcast principal.

Vos animateurs :

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark



<http://fullcirclemagazine.org>



Download



APPEL À CANDIDATURES POUR LE LoCo COUNCIL

Pablo Rubianes écrit que le Conseil LoCo doit remplacer trois des membres du conseil actuel et fait appel aux volontaires pour se décider à s'inscrire eux-mêmes, ou d'autres contributeurs, aux trois postes ouverts. Pablo liste les pré-requis pour les impétrants, explique comment postuler et publie les dates d'ouverture et de clôture des candidatures.

<http://lococouncil.ubuntu.com/2013/08/28/call-for-nominations-to-the-loco-council-2/>

SORTIE DE LA VERSION 13.10 (SAUCY SALAMANDER) BÊTA 1 !

Kate Stewart annonce la sortie de Saucy Salamander Bêta 1, qui deviendra en temps voulu la version 13.10. Kate répertorie les « saveurs » participantes, les liens vers le site où les images peuvent être téléchargées et souligne que « les produits Ubuntu eux-mêmes n'auront pas de version bêta 1. Leur première étape de sortie sera la version bêta du 26 septembre 2013. »

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-release/2013-September/002550.html>

La sortie de la Bêta 1 a été reprise dans des articles de blogs et d'actualité, dont voici un échantillon sélectionné par nos rédacteurs :

Les versions Ubuntu 13.10 Bêta disponibles au téléchargement - <http://www.omgubuntu.co.uk/2013/09/ubuntu-13-10-beta-1-released-available-for-download>

Aperçu de la Bêta 1 d'Ubuntu 13.10 (Saucy Salamander) : Mir, Unity 7, kernel 3.11 - <http://www.zdnet.com/ubuntu-13-10-saucy-salamander-beta-1-preview-mir-unity-7-kernel-3-11-7000020226/>

Les téléchargements Bêta disponibles pour Ubuntu GNOME 13.10, Ubuntu 13.10, Xubuntu 13.10 et Kubuntu 13.10 - <http://www.itworld.com/open-source/371699/beta-downloads-released-ubuntu-gnome-1310-lubuntu-1310-xubuntu-1310-and-kubuntu-1>

BIENVENUE AUX NOUVEAUX MEMBRES ET DÉVELOPPEURS

Voici les résultats de la rencontre des développeurs Kubuntu du 13 septembre 2013 :

Candidature aux Développeurs Kubuntu acceptée pour Howard Chan - <https://lists.ubuntu.com/archives/kubuntu-devel/2013-September/007355.html>

Remerciements à l'équipe Ubuntu News pour leur contribution de ce mois.

Les nouvelles de ce mois sont tirées de :

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue332>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue333>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue334>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue335>





Campagne Indiegogo :

<http://play0ad.com/fundraiser>

La campagne de levée de fonds [Indiegogo] arrive après des années passées à développer le jeu, fait presque entièrement par des dizaines de bénévoles. Elle est destinée à parrainer un travail rémunéré sur des tâches cruciales, jugées peu probables de recevoir suffisamment d'attention sur la base du volontariat. La campagne Indiegogo pour GNU/Linux, Windows et Mac OS X se termine le 20 octobre 2013.

Les développeurs de 0 A.D. espèrent créer un précédent important pour la liberté des logiciels de jeux informatiques. Au lancement de la levée de fonds, ils ont écrit que l'industrie du jeu ne doit pas être dominée par des jeux propriétaires, en code source protégé.

L'annonce de la levée de fonds coïncide avec la sortie de « 0 A.D. Alpha 14 Naukratis », la quatorzième version alpha de 0 A.D. Les téléchargements gratuits de la dernière version pour Windows, Linux et Mac sont disponibles à : <http://play0ad.com/download/>.

La bande originale de 0 A.D. (avec des instruments réels, entièrement réalisée par des volontaires) :

<http://play0ad.bandcamp.com/>

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES :

- Logiciel 100 % gratuit, Open Source : 0 A.D. est gratuit et le restera toujours. Il est aussi complètement libre de redistribution et modification sous licence GPL. Pas de version libre bridée « freemium », pas de publicités incluses dans le jeu, pas de piège.

- Multi-plateforme : 0 A.D. fonctionne sur Windows, Linux et Mac OS X.

- 12 civilisations : chacune a son aspect et son monde uniques, y compris les

unités, les structures et les arbres de découverte des technologies.

- Soldats citoyens : certaines unités d'infanterie et de cavalerie peuvent non seulement se battre, mais aussi récupérer des ressources et construire des bâtiments, ce qui les rend beaucoup plus polyvalents que dans les jeux RTS typiques.

- L'expérience de combat compte : plus vos citoyens soldats passent de temps à lutter contre vos ennemis, plus ils montent les grades. Avec chaque grade, ils deviennent plus forts, mais ils deviennent moins bons aux tâches civiles.

- Compromis de technologie : certaines

technologies sont disposées par paires et, au sein de chaque paire, vous pouvez uniquement découvrir au plus une technologie dans chaque partie. Ce choix est irréversible, donc choisissez avec soin !

- Excellente modularité : alliant de nouveaux comportements des ordinateurs ennemis aux civilisations supplémentaires, créez facilement vos propres modifications (mods) de 0 A.D. en éditant les fichiers de jeu, tous librement disponibles dans des formats standards, ouverts.

À PROPOS DE 0 A.D.

0 A.D. (prononcé zéro-ey-di) est un jeu de guerre/économie RTS (stratégie en temps réel) Open Source, présentant plusieurs civilisations antiques à leur apogée, allant de la Grèce et de Rome à Carthage et la Perse. 0 A.D. est en cours d'élaboration par Wildfire Games, une équipe internationale de bénévoles. Il sera toujours disponible gratuitement et tout un chacun peut regarder et participer librement au processus de son développement.

Contact pour Wildfire Games : 0ad@wildfiregames.com.





Le mois dernier, j'ai présenté aux lecteurs le dépôt github nouvellement créé qui contenait le CLI Cookbook que j'ai mis en place avec les commentaires de nos lecteurs. Depuis, j'ai reçu un certain retour des lecteurs : correction des erreurs et ajout de contenu. Mais, en voyant ces contributions, je me suis rendu compte que je n'avais jamais inclus d'informations à propos de la nécessité d'une synchronisation constante de votre branche locale avec ma branche master : ce qui rend très difficile pour moi la prise en compte des demandes, puisque je dois reporter manuellement toutes les modifications. Par conséquent, je vais aborder brièvement comment récupérer les changements en amont.

Les étapes 1 à 3 sont nécessaires lorsque vous configurez votre espace de stockage sur le système local. L'étape 4 est la commande que vous exécuterez pour récupérer les mises à jour en amont. Donc, la première fois que vous faites ceci, suivez les 4 étapes, mais après, vous pouvez aller directement à l'étape 4.

ÉTAPE 1

Dupliquez le référentiel (sur github cliquez simplement sur le bouton de

la fourche sur le référentiel que vous voulez dupliquer).

ÉTAPE 2

Créez une copie locale de la branche :

```
git clone
https://github.com/<username>
/<repo name>.git
```

Remplacez <username> par votre vrai nom d'utilisateur et <repo name> par le nom du référentiel.

ÉTAPE 3

Configurez l'amont (le référentiel distant) :

```
cd <repo name>

git remote add upstream
https://github.com/lswest/cli-
cookbook.git
```

Remplacez <repo name> par le nom de votre référentiel local. La deuxième commande crée un nouvel alias du référentiel dans le fichier de configuration pour la branche locale (situé dans le dossier .git). L'URL doit être modifiée selon le référentiel que vous avez dupliqué.

ÉTAPE 4

Maintenant, si vous voulez mettre à jour les changements à partir du référentiel original, tout ce que vous devez faire est :

```
git fetch upstream

git merge upstream/master
```

Ceci va récupérer toutes les modifications du référentiel original et la deuxième commande les fusionne avec votre copie locale. Si vous avez des modifications dans votre branche locale qui n'existent pas dans la branche originale et que vous essayez de rafraîchir les mises à jour, cela va faire apparaître des conflits. La manière la plus facile de résoudre ceux-ci est d'utiliser la commande suivante :

```
git mergetool
```

Elle vous fera examiner chaque conflit pas à pas (c'est très utile d'avoir une connaissance de « diff », car c'est le format général utilisé pour les conflits).

Comme vous pouvez le voir, ce n'est pas un processus extrêmement compliqué. Le point clé est comment enregistrer le référentiel original com-

me amont et, après cela, ça avance comme vous pourriez l'imaginer. Mais, ça n'effacera pas complètement le besoin de résoudre les conflits ; cependant, cela permettra de réduire le nombre de conflits que j'aurai à régler dans la branche master et devrait ainsi me permettre de gérer les demandes de mise à jour rapidement.

J'espère que ça vous a aidé à comprendre comment garder vos branches à jour ; et que ce sera le début de plein de nouveautés dans le CLI Cookbook ! Merci à tous ceux qui ont contribué jusqu'à présent (soit dans le Google Doc, soit dans le référentiel Github). Si vous avez des questions ou des suggestions, n'hésitez pas à m'envoyer un e-mail à :

lswest34+fc@gmail.com.



Lucas a appris tout ce qu'il sait en endommageant régulièrement son système et en n'ayant alors plus d'autre choix que de trouver un moyen de le réparer. Vous pouvez lui écrire à : lswest34@gmail.com.





Le mois dernier, nous avons parlé de l'utilisation des ensembles pour afficher les épisodes manquants. Voici venu le moment de mettre en pratique le code brut que nous avons présenté.

Nous allons modifier une routine et en écrire une. Nous ferons d'abord la modification. Dans le fichier de travail que vous avez utilisé ces derniers mois, cherchez la routine `ParcourirChemin(chemin)`. Les quatrième et cinquième lignes devraient être :

```
ficerr =
open('erreurs.log', "w")

for racine, reps, fichiers in
os.walk(chemin, topdown=True):
```

Entre ces deux lignes, nous allons insérer le code suivant :

```
derniere_racine = ''
ep_liste = []
emission_courante = ''
saison_courante = ''
```

À présent, vous devriez reconnaître que tout ce que nous faisons ici est l'initialisation de variables. Il y a trois variables de chaîne et une liste. Nous

allons utiliser la liste pour contenir les numéros d'épisodes (d'où le nom `ep_liste`).

Jetons un coup d'œil rapide et rafraîchissons notre mémoire (ci-dessus) sur ce que nous faisons dans la routine existante avant de la modifier.

Les deux premières lignes ici initialisent les choses pour la routine `ParcourirChemin`, dans laquelle nous commençons dans un dossier donné dans le système de fichiers et visitons de manière récursive chaque dossier en-dessous et vérifions l'existence des fichiers qui ont l'extension `.avi`, `.mkv`, `.mp4` ou `.m4v`. S'il y en a, nous parcourons ensuite la liste de ces noms de fichiers.

Dans la ligne en haut à droite, nous appelons la routine `RecupereSaisonEpisode` pour récupérer le nom de la série et les numéros de la saison et de l'épisode à partir du nom de fichier. Si tout est analysé correctement, la variable `estok` est réglée à vrai (`true`) et les données que nous cherchons sont

```
for racine, reps, fichiers in os.walk(chemin, topdown=True):
    for fic in [f for f in fichiers if f.endswith (('.avi', 'mkv', 'mp4', 'm4v'))]:
```

```
# Combine chemin et nom de fichier pour creer une seule variable
fn = join(racine, fic)
NomFicOriginal, ext = os.path.splitext (fic)
fl = fic
estok, donnees = RecupereSaisonEpisode (fl)
```

placées dans une liste qui nous est retournée.

Ensuite (ci-dessous), nous affectons simplement les données retournées par `RecupereSaisonEpisode` et les mettons dans des variables distinctes avec lesquelles nous pourrons jouer. Maintenant que nous savons où nous en sommes, parlons de ce qui va se passer.

Nous voulons obtenir le numéro d'épisode pour chaque fichier et le placer dans la liste `ep_liste`. Une fois que nous avons terminé avec tous les fichiers du dossier dans lequel nous sommes, nous pouvons faire l'hypothèse que nous avons à peu près

correctement traité les fichiers et que le numéro d'épisode le plus élevé est le plus récent disponible. Comme nous l'avons vu le mois dernier, nous pouvons alors créer un ensemble contenant les numéros de 1 au dernier épisode, convertir la liste en ensemble et calculer la différence. C'est très bien en théorie, mais il y a un petit grain de sable dans notre mécanique quand on la met en pratique. Nous n'avons pas vraiment d'indication claire et nette quand nous avons fini avec un dossier particulier. Ce que nous savons cependant, c'est que, lorsque nous aurons fini avec chaque fichier, le code juste après « `for fic in [...]` » est exécuté. Si nous connaissons le nom du dernier

```
if estok:
    nomEmission = data[0]
    saison = data[1]
    episode = data[2]
    print ("Saison {0} Episode {1}".format (saison, episode))
```

dossier visité et le nom du dossier en cours, nous pouvons comparer les deux et s'ils sont différents, c'est que nous venons de terminer un dossier et que notre liste d'épisodes devrait être complète. C'est pour cela que la variable « `derniere_racine` » est là.

Nous allons mettre la majorité de notre nouveau code juste après la ligne « `for fic in [...]` ». Cela ne représente que sept lignes, que voici (j'ai mis en noir les lignes existantes pour plus de clarté).

Voici la logique du nouveau code, ligne par ligne :

Tout d'abord, nous vérifions si la variable `derniere_racine` a la même valeur que `racine` (le nom du dossier en cours). Si c'est le cas, nous sommes dans le même dossier et nous n'exécutons pas le code. Sinon, nous attribuons le nom du dossier actuel à la variable `derniere_racine`. Ensuite, nous vérifions si la liste des épisodes (`ep_liste`) a des entrées (`len(ep_liste) > 0`). C'est pour s'assurer que nous ne sommes pas dans un répertoire vide. Si nous avons des éléments dans la liste, alors nous appelons la routine `Manquants`. Nous lui passons la liste des épisodes, le numéro de l'épisode le plus élevé, le numéro de la saison en cours, et le nom de la saison, pour

```
for fic in [f for f in fichiers if f.endswith (('.avi', 'mkv', 'mp4', 'm4v'))]:
    # Combine chemin et nom de fichier pour creer une seule variable
    if derniere_racine != racine:
        derniere_racine = racine
        if len(ep_liste) > 0:
            Manquants(ep_liste, max(ep_liste), saison_courante, emission_courante)
        ep_liste = []
        emission_courante = ''
        saison_courante = ''
    fn = join(racine, fic)
```

pouvoir les afficher plus tard. Les trois dernières lignes effacent la liste, le nom de l'émission en cours, et la saison en cours, et nous continuons comme nous le faisons avant.

Ensuite, nous devons changer deux lignes et ajouter une ligne de code dans le morceau de code « `if estok` » quelques lignes plus bas. Encore une fois, les lignes noires sont le code existant :

Ici, nous venons de revenir de la routine `RecupereSaisonEpisode`. Si nous avons un nom de fichier analysable, nous voulons obtenir le nom de l'émission et le numéro de la saison, et ajouter l'épisode actuel dans la liste. Remarquez que nous convertis-

```
estok, donnees = RecupereSaisonEpisode(f1)
if estok:
    emission_courante = nomEmission = data[0]
    saison_courante = saison = data[1]
    episode = data[2]
    ep_liste.append(int(episode))
else:
```

sons en nombre entier le numéro de l'épisode avant de l'ajouter à la liste.

Nous en avons fini avec cette partie du code. Maintenant, tout ce qui nous reste à faire est d'ajouter la routine `Manquants`. Juste après la routine `ParcourirChemin`, nous allons ajouter le code suivant.

Encore une fois, c'est du code très simple et nous l'avons quasiment déjà vu le mois dernier, mais nous allons le parcourir juste au cas où vous l'auriez

manqué.

Nous définissons la fonction et mettons en place quatre paramètres. Nous passerons la liste des épisodes (`episode_liste`), le nombre d'épisodes que nous devrions avoir (`nombre_theorique`) qui est le numéro d'épisode le plus élevé dans la liste des épisodes, le numéro de la saison (`saison`), et le nom de l'émission (`nom_emission`).

Ensuite, nous créons un ensemble qui contient une liste de numéros en

```
#-----
def Manquants(episode_liste, nombre_theorique, saison, nom_emission):
    temp = set(range(1, nombre_theorique+1))
    ret = list(temp-set(episode_liste))
    if len(ret) > 0:
        print('Episodes manquants pour {0} saison {1} -
{2}'.format(nom_emission, saison, ret))
```


utilisant la fonction intégrée « range », en allant de 1 à la valeur nombre_theorique + 1. Nous appelons ensuite la fonction de différence, sur cet ensemble et un ensemble converti depuis la liste des épisodes (temp - set(episode_liste)), et le reconvertissons en liste. Nous vérifions ensuite s'il y a quelque chose dans la liste, afin de ne pas afficher une ligne avec une liste vide, et s'il y a quelque chose, nous l'affichons.

C'est tout. La seule faille dans cette logique est qu'avec cette façon de faire, nous ne savons pas s'il y a de nouveaux épisodes que nous n'avons pas.

J'ai mis les deux routines sur pastebin au cas où vous voudriez juste faire un remplacement rapide dans votre code. Vous pouvez les consulter ici : <http://pastebin.com/CnHK8xxf>.

Passez un bon mois et nous vous reverrons bientôt.



Greg Walters est propriétaire de RainyDay Solutions LLC, une société de consultants à Aurora au Colorado, et programme depuis 1972. Il aime faire la cuisine, marcher, la musique et passer du temps avec sa famille. Son site web est www.thedesignedgeek.net.



Le Podcast Ubuntu couvre toutes les dernières nouvelles et les problèmes auxquels sont confrontés les utilisateurs de Linux Ubuntu et les fans du logiciel libre en général. La séance s'adresse aussi bien au nouvel utilisateur qu'au plus ancien codeur. Nos discussions portent sur le développement d'Ubuntu, mais ne sont pas trop techniques. Nous avons la chance d'avoir quelques supers invités, qui viennent nous parler directement des derniers développements passionnants sur lesquels ils travaillent, de telle façon que nous pouvons tous comprendre ! Nous parlons aussi de la communauté Ubuntu et de son actualité.

Le podcast est présenté par des membres de la communauté Ubuntu Linux du Royaume-Uni. Il est couvert par le Code de Conduite Ubuntu et est donc adapté à tous.

L'émission est diffusée en direct un mardi soir sur deux (heure anglaise) et est disponible au téléchargement le jour suivant.

podcast.ubuntu-uk.org

ÉDITIONS SPÉCIALES PYTHON :



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/224>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/230>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/231>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/240>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/268>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/272>

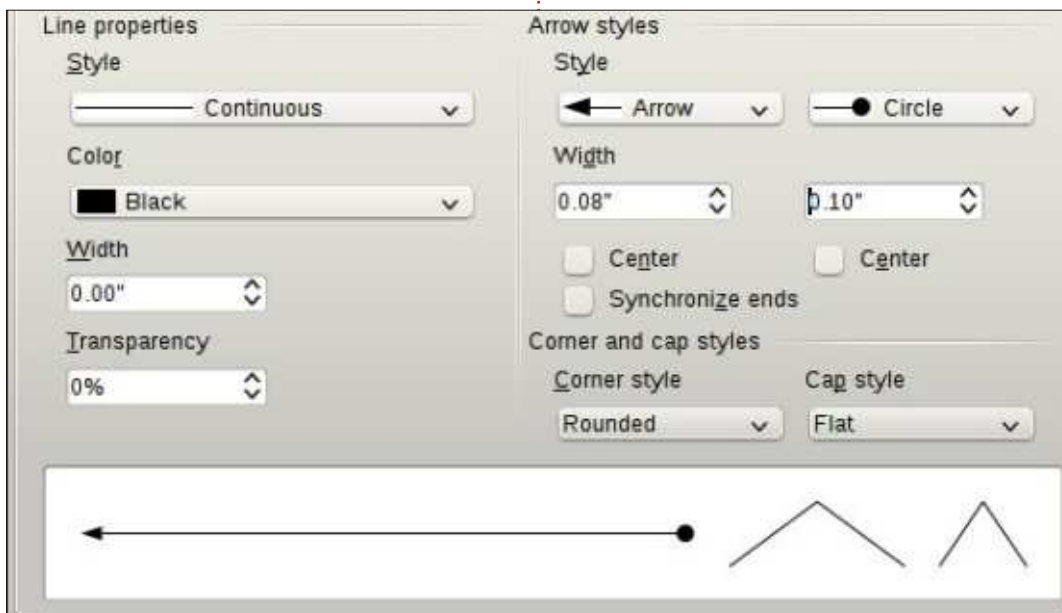


Lorsque vous travaillez avec des blocs de bois, vous devez parfois modifier la forme d'un bloc, le personnalisant pour un usage spécifique. Vous pouvez utiliser un rabot ou du papier de verre pour faire un côté incliné ou un bord arrondi. Vous pouvez utiliser une scie pour virer un coin. Tout cela pour créer un bloc spécial personnalisé différent des autres blocs que vous avez.

Parfois, nous devons faire la même chose avec nos blocs numériques. Les outils d'édition intégrés à LibreOffice Draw deviennent les rabot, papier de verre et scie numériques. En fait, vous pouvez faire des trucs que je n'ai jamais rêvé de faire à mes blocs lorsque j'étais enfant.

LA FENÊTRE DE DIALOGUE LIGNE (LINE)

La fenêtre de dialogue Ligne vous permet de modifier l'apparence des lignes de votre objet. Pour accéder à la fenêtre de dialogue Ligne, faites un clic droit sur votre objet, puis sélectionnez Ligne. De là, vous pouvez modifier le style de la ligne (continue, en pointillé, tiret-point, etc.), la couleur, la largeur et la transparence. Vous pouvez également ajouter des styles de flèches pour le



début et la fin de votre ligne. N'oubliez pas que, pour les objets fermés (triangles, carrés, cercles, etc.), les flèches ne sont pas dessinées sur les lignes. En dessous des styles de flèches, vous pouvez ajuster la largeur. « Centre » (Center) place le centre de la pointe de flèche sur le point final de la ligne sélectionnée. « Synchroniser les extrémités » (Synchronize ends) change automatiquement les deux pointes de flèches lorsque vous modifiez le style, la largeur ou le centre d'une des extrémités. « Style d'angle » (Corner style) contrôle la façon dont l'angle de votre objet est dessiné. « Style de fin » (Cap style) contrôle à quoi ressembleront les

points de terminaison des lignes sans flèches.

Si vous travaillez avec un objet ouvert, il y a un onglet « Ombre » (Shadow). Cela vous permet de créer une ombre pour la ligne en définissant la position, la distance, la couleur et la transparence de l'ombre.

Les onglets « Styles de lignes » (Line Styles) et « Styles de flèches » (Arrow Styles) vous permettent d'ajouter, de modifier, de supprimer, puis d'enregistrer différents styles de lignes et de flèches. Vous pouvez jouer avec ceux-ci, mais généralement vous trouverez ce dont vous avez besoin dans les styles prédé-



finis. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à créer les vôtres.

LA FENÊTRE DE DIALOGUE DE REMPLISSAGE (AREA)

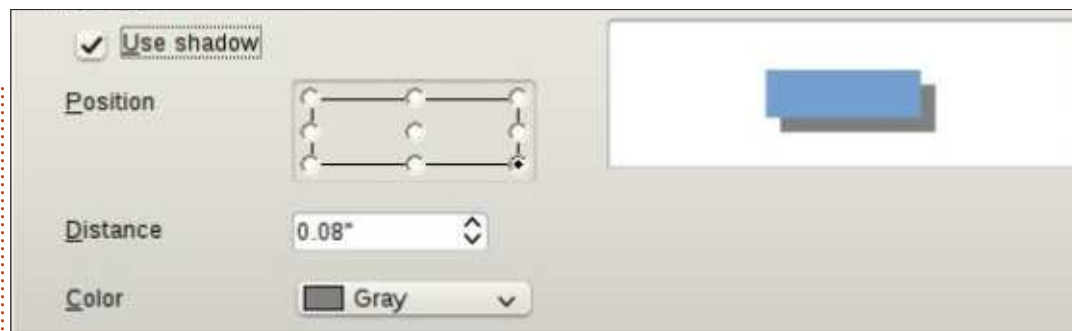
La fenêtre de dialogue de remplissage s'applique aux objets qui sont fermés et s'applique à l'espace à l'intérieur de l'objet. Vous pouvez changer la couleur de remplissage ainsi que la manière dont l'objet est rempli. Pour accéder à la fenêtre de dialogue de remplissage, cliquez droit sur l'objet et sélectionnez Remplissage (Area).

L'onglet Remplissage contrôle ce qui remplit l'objet. Vous pouvez choisir la couleur, le dégradé (gradient), les hachures (hatching), et l'image de remplissage dans la liste déroulante « Remplir » (Fill). Une fois que vous avez sélectionné le type de remplissage, vous pouvez sélectionner un remplissage dans

la liste. La zone d'aperçu vous montre le résultat de vos sélections.

L'onglet « Ombre » (Shadow) vous permet d'ajouter une ombre sous votre objet. Cochez « Appliquer l'ombre » (Use Shadow) pour créer une ombre. La position détermine l'emplacement de l'ombre et la distance détermine l'éloignement par rapport à l'objet. « Couleur » détermine la couleur de l'ombre et « Transparence » définit l'opacité de l'ombre.

Sur l'onglet Transparence, nous déterminons l'opacité du remplissage de l'objet. Nous avons trois options pour la transparence du remplissage. « Aucune transparence » signifie que le remplissage est complètement opaque. Avec la Transparence, vous pouvez définir un pourcentage pour l'ensemble de la zone. « Dégradé » (Gradient) est l'option avec le plus de paramètres et la possibilité de créer les effets les plus intéressants. Vous avez six choix pour les types de dégradés : linéaire, axial, radial, elliptique, quadratique et carré. Pour tous



sauf le linéaire et l'axial, vous pouvez contrôler le centre XY du dégradé. Le centre XY est le point où l'objet est le plus clair ou plus transparent. Sauf pour le radial, vous pouvez également définir un angle pour la zone de dégradé. Les paramètres de bordure (Border) réduisent la taille de la zone transparente. Plus le pourcentage est élevé, moins grande est la surface transparente. Utilisez les valeurs initiale et finale pour modifier les niveaux d'opacité du début et de la fin. Par exemple, si vous ne voulez pas d'endroit totalement clair sur votre objet, vous pouvez commencer avec une valeur de 10 ou 15 %.

Les onglets de couleurs, dégradés, hachures et bitmaps vous permettent de créer de nouveaux styles de rem-

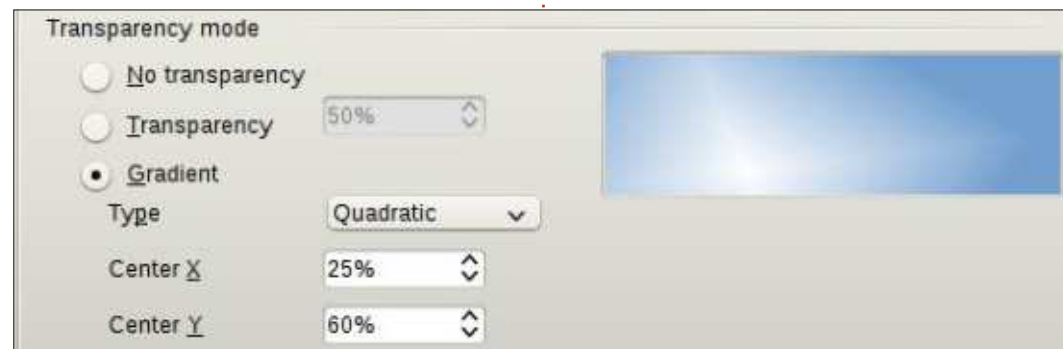
plissage en définissant des bitmaps, des dégradés, des hachures et de nouvelles couleurs.

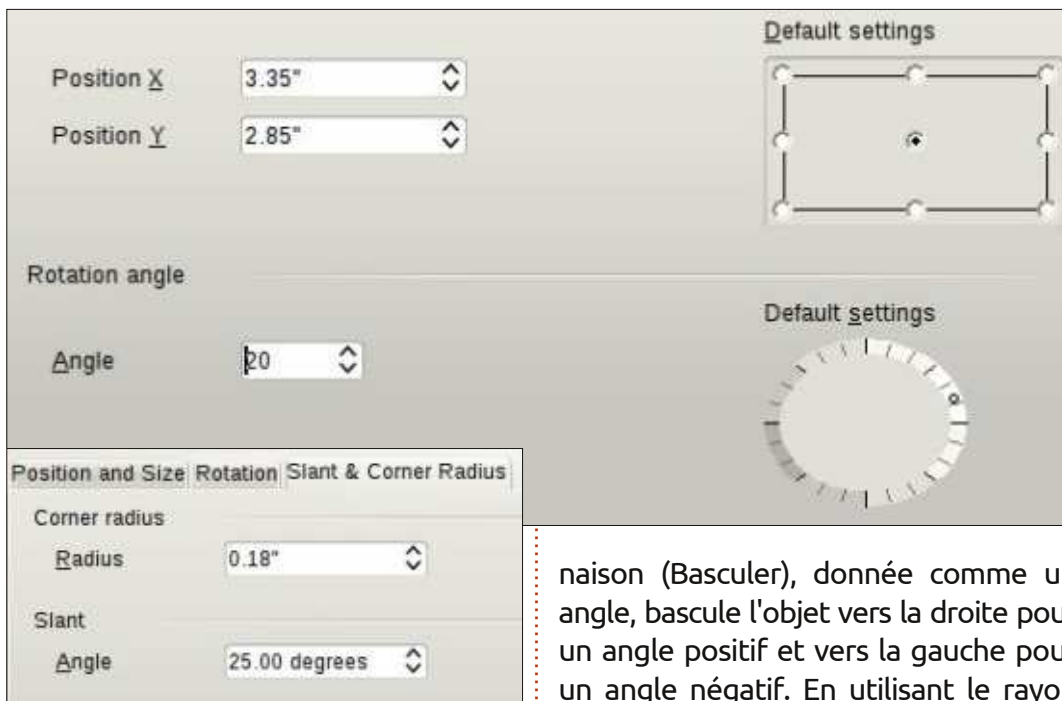
LA FENÊTRE DE DIALOGUE POSITION ET TAILLE (SIZE AND POSITION)

En plus de contrôler la position et la taille d'un objet, la boîte de dialogue Position et taille permet aussi de contrôler la rotation, l'inclinaison et le rayon d'angle d'un objet. Pour accéder à la fenêtre de dialogue Position et taille, faites un clic droit sur votre objet, puis sélectionnez « Position et taille ».

L'onglet Position et taille fait ce à quoi vous vous attendez. Vous pouvez contrôler la position XY sur la grille de l'objet et sa largeur et hauteur. Le point de base pour chacune des options détermine le point parmi neuf sur l'objet à partir duquel la position ou la taille est calculée. Il y a une case à cocher « Proportionnel » sous la taille pour aider à maintenir le ratio d'aspect de l'objet (n'importe quel changement de hauteur créera un changement de largeur et vice versa). Vous avez également la possibilité de protéger la position ou la taille afin d'éviter de les modifier par inadvertance. L'option « adapter » concerne seulement les blocs de texte et vous permet d'adapter la largeur et/ou la hauteur pour faire correspondre le texte.

Avec l'onglet Rotation, vous pouvez contrôler la rotation de l'objet. C'est généralement beaucoup plus précis que l'utilisation de l'outil rotation. Vous pouvez sélectionner le point de rotation au moyen des zones de saisie, ou





en sélectionnant un point de rotation dans la zone de Paramétrages par défaut. Sélectionnez votre angle dans la zone de saisie ou en sélectionnant un point sur la boussole de Paramétrages par défaut des angles.

Enfin, l'onglet « Inclinaison et rayon d'angle » (Slant & Corner radius) vous permet de contrôler le rayon d'angle et l'inclinaison (pensez au texte en italique). Pensez au rayon d'angle comme à un papier de verre pour arrondir un angle. Plus vous frottez, plus le coin devient rond. Plus le nombre est grand, plus rond sera le coin. Si vous définissez un rayon d'angle assez élevé sur un rectangle, il deviendra un ovale. L'incli-

naison (Basculer), donnée comme un angle, bascule l'objet vers la droite pour un angle positif et vers la gauche pour un angle négatif. En utilisant le rayon d'angle et l'inclinaison, vous pouvez obtenir des formes intéressantes. Le rayon d'angle est bloqué pour certains objets.

ORGANISER, ALIGNEMENT, REFLÉTER, CONVERTIR

Parfois, il devient nécessaire d'empiler les objets, de les aligner, de les refléter ou juste de les convertir en quelque chose que vous pouvez modifier d'une manière différente. Toutes les commandes suivantes se trouvent en cliquant droit sur l'objet. Elles sont également disponibles dans le menu Modifier.

Les options d'organisation vous permettent de contrôler la position dans la

pile d'objets. Lorsque vous avez plusieurs objets qui se chevauchent, vous devrez peut-être modifier l'ordre dans lequel ils sont empilés. Par défaut, ils se rangent dans l'ordre dans lequel ils sont créés, le dernier sur le dessus. En utilisant les options d'organisation, vous pouvez pousser des objets vers l'avant ou vers l'arrière dans la pile jusqu'à ce que vous obteniez les résultats souhaités.

« Alignement » vous permet d'aligner les objets entre eux ou par rapport à la page. Si vous avez sélectionné un seul objet, l'objet s'aligne à la page actuelle. Si plus d'un objet est sélectionné, ils s'aligneront les uns par rapport aux autres. Le plus grand des objets contrôle habituellement l'emplacement final, et les autres objets sont déplacés pour s'aligner sur la position sélectionnée de cet objet-là. Les options d'alignement sont gauche, droite, centrage horizontal, centrage vertical, haut et bas. Draw a une barre d'outils d'alignement en plus du menu contextuel et du menu Modifier.

Les options de Refléter (Flip) sont simples. Vous pouvez refléter un objet verticalement (de haut en bas) ou horizontalement (de gauche à droite).

Il y a beaucoup d'options sous le menu contextuel > Convertir, mais il y en a une en particulier sur laquelle je veux attirer votre attention, Convertir > En courbe (Convert > To Curve). En convertissant n'importe quel objet en

une courbe, vous pouvez modifier les points à l'intérieur de cet objet, ce qui vous permet de réaliser des formes tout à fait originales. Une fois qu'un objet est une courbe, vous pouvez ajouter des points, supprimer des points et utiliser les outils de translation de point sur les points de l'objet. Transformez un rectangle en une courbe, puis commencez à ajouter, déplacer et manipuler les points pour voir ce que vous pouvez créer.

CONCLUSION

Les options de Draw vous permettant de modifier un objet sont nombreuses. En utilisant les bons outils sur un objet, vous pouvez créer presque n'importe quelle forme imaginable (peut-être quelques-unes que vous n'auriez jamais imaginées). Je vous encourage à jouer avec ces outils et voir ce que vous pouvez faire avec. On ne sait jamais, vous pourriez découvrir ce petit bout d'artiste ou de créateur qui est en vous.



Elmer Perry a commencé à travailler et programmer sur Apple IIE, puis il y a ajouté de l'Amiga, pas mal de DOS et de Windows, une pincée d'Unix, et un grand bol de Linux et Ubuntu. Voici son blog : <http://eeperry.wordpress.com>



Quand j'ai commencé dans l'informatique, l'un des nombreux langages dans lequel j'ai programmé était le pascal. Pendant ma période Windows, j'ai joué avec Delphi, mais n'en ai jamais vraiment rien fait, et j'ai vraiment perdu la plupart de mes connaissances en pascal.

Lazarus est un outil RAD (développement rapide d'applications) du compilateur Free Pascal. Il est disponible pour Linux, OS X et Windows. Lazarus est conçu pour être quelque peu compatible avec Delphi pour Windows, mais ce n'est pas un clone complet. Free Pascal utilise un dialecte pour Object Pascal analogue à celui de Delphi.

Comme vous pouvez le voir, Lazarus ressemble à beaucoup d'outils RAD modernes et il fonctionne de la même manière. Vous créez des applications en concevant vos formulaires et ajoutez votre code pour les événements sur les différents contrôles. Il fournit un concepteur visuel de formulaires, un inspecteur d'objets, un éditeur de code, la complétion de code et un débogueur.

Pour ceux d'entre vous qui ne con-

naissent pas le pascal, voici (à droite) un petit échantillon (en console). Outre tous les contrôles standards que vous pouvez ajouter à vos formulaires, tels que les champs de texte, les étiquettes, les boutons et les cases à cocher, Lazarus inclut des composants pour accéder à diverses bases de données, accéder à des fichiers XML, utiliser les fichiers d'aide HTML, produire des graphiques et bien plus.

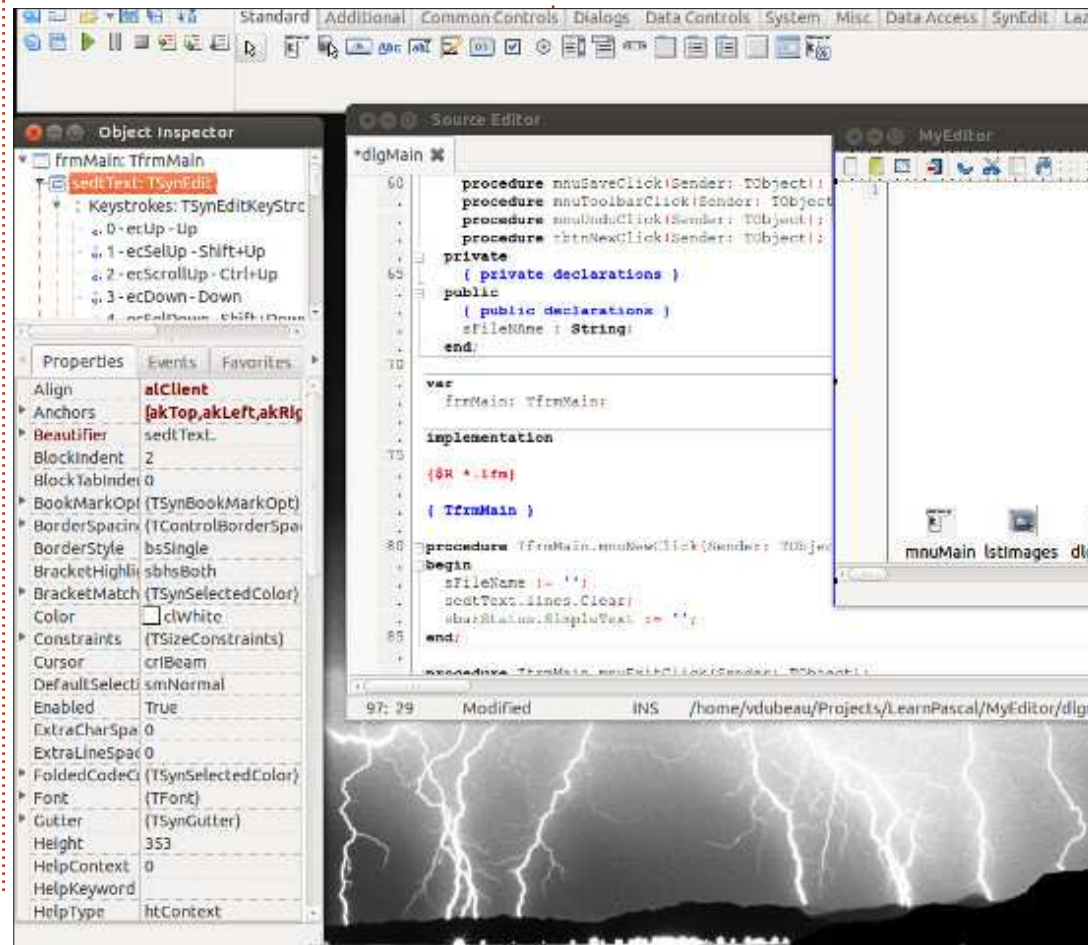
Vous pouvez également créer des applications en console avec Lazarus. Lorsque vous choisissez de créer un nouveau projet, une boîte de dialogue s'affiche demandant le type de projet.

INSTALLATION DE LAZARUS

N'utilisez pas la Logithèque Ubuntu pour obtenir les fichiers. Elle a plusieurs versions de retard. Vous devez télécharger les trois fichiers de Sourceforge :

Pour les fichiers 32-bit : <http://sourceforge.net/projects/lazarus/files/Lazarus%20Linux%20i386%20ODEB/Lazarus%201.0.8/>.

```
program Hello;
const
    Greeting = 'Hello, ';
var
    Name : string;
begin
    writeln('Please enter your name: ');
    readln(name);
    writeln(Greeting, Name);
end.
```



Pour les fichiers 64-bit :

<http://sourceforge.net/projects/lazarus/files/Lazarus%20Linux%20amd64%20DEB/Lazarus%201.0.8/>

Vous pouvez ensuite les installer avec La Logithèque, synaptic, ou gdebi.

J'ai l'impression qu'ils doivent être installés dans l'ordre suivant :

```
fpc  
fpc-src  
lazarus
```

Avantages :

- Un excellent RAD/EDI pour créer vos propres applications.
- Lorsque les outils appropriés sont installés, vous pouvez compiler une version Windows de votre application sous Linux.
- Bon pour programmeurs en Delphi qui cherchent à passer sur Linux.

Inconvénients :

- Rien à ce jour.

Vous pouvez vous demander : « Pourquoi apprendre un langage mort comme le pascal ? » Même si je suis d'accord que le pascal n'est pas très populaire, il est loin d'être mort. J'ai travaillé sur de gros ordinateurs et mini-ordinateurs pendant maintes années en Fortran, COBOL et RPG. Les pontes avaient tué ces langages il y a

bien des années, mais ils sont toujours vivants et florissants. Je suis d'accord cependant que le pascal n'appartient pas au courant dominant. Les langages tels que C/C++, Python, Ruby et Visual Basic/.Net de Microsoft sont très en avance, mais le pascal est un langage propre, facile à utiliser et amusant.

Si vous voulez avoir quelque chose qui vous aide à apprendre, ou vous jeter à l'eau avec un outil RAD décent, Lazarus/Free Pascal est super pour commencer et il est gratuit.

Liens utiles :

Projet Free Pascal :

<http://www.freepascal.org/>

Lazarus :

<http://www.lazarus.freepascal.org/>

Livre pour apprendre le Lazarus/Free Pascal :

<http://rimrocksoftware.com/zips/RapidApplicationDevelopmentinLinuxUsingLazarus.pdf>



Vince est un défenseur de Linux et des logiciels libres... Il essaye de défendre les avantages de Linux par rapport à Windows pour les utilisateurs et les entreprises locales.

ÉDITIONS SPÉCIALES LIBREOFFICE :



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/284>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/291>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/307>

ÉDITIONS SPÉCIALES INKSCAPE :



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/302>



<http://www.fullcirclemag.fr/?download/312>



TUTORIEL

Écrit par Nicholas Kopakakis

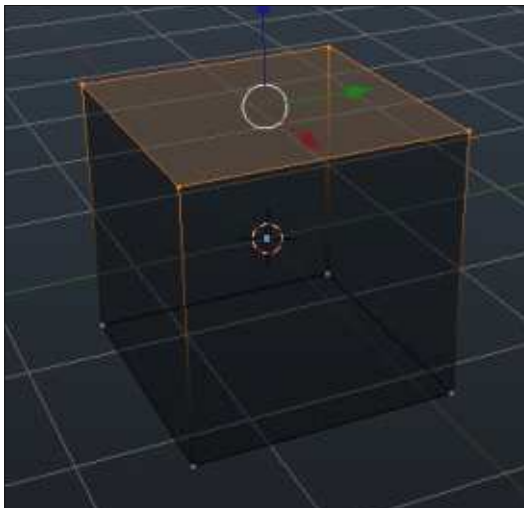
Blender : Partie 8

Le mois dernier, nous vous avons présenté SubSurf (Subdivision Surface), un modificateur très utile pour créer des modèles lisses, de haute qualité. Vous devez vous entraîner beaucoup pour vous familiariser avec cet outil, afin de révéler ses pouvoirs. Voyons quelques exemples :

CRÉER UN ŒUF

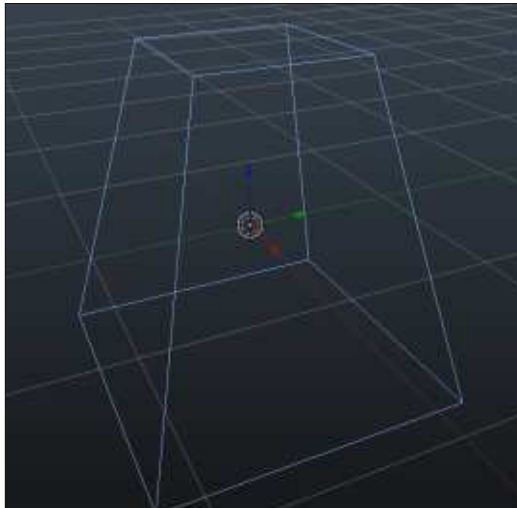
Démarrez un nouveau projet dans Blender et ajoutez un cube (s'il n'est pas déjà présent).

Avec la souris dans la fenêtre d'affichage 3d, appuyez sur la touche tab pour passer en mode édition. Appuyez sur la touche A pour désélectionner



tous les sommets et sélectionnez les quatre sommets supérieurs.

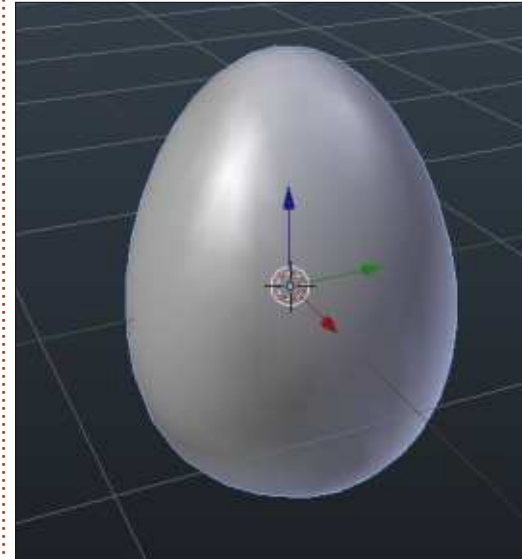
Appuyez sur la touche S et 0.5 pour réduire la face sélectionnée de 50 %. Puis appuyez sur la touche G (G pour aGripper [Grab]) et 0.1 pour déplacer la face sélectionnée vers le haut.



Nous obtenons quelque chose comme une pyramide Maya. Appuyez sur la touche tab pour quitter le mode édition et revenir en mode objet.

Voici la puissance du Subsurf : d'une pyramide, nous pouvons avoir un œuf ! Maintenant, allez dans le panneau de propriétés à droite et sélectionnez l'onglet modificateurs, indiqué par une clé

à molette, pour accéder au modificateur subsurf. Ajoutez le modificateur



et augmentez la valeur du paramètre View and Render à 3. Sur la gauche, sous l'onglet des objets outils, appliquez le nuancier lisse (smooth). Nous avons obtenu un œuf.

Astuce : Quand vous utilisez les modificateurs, vous agissez d'une façon « non destructive ». Vous créez un objet en utilisant le modificateur, mais, si vous décidez de ne pas l'utiliser, le modificateur peut être changé ou supprimé facilement. Le vrai modèle du départ est là « sous » vos effets. Quand vous cliquez sur appliquez sous l'on-

glet du modificateur, vous « détruisez » cette fonctionnalité.

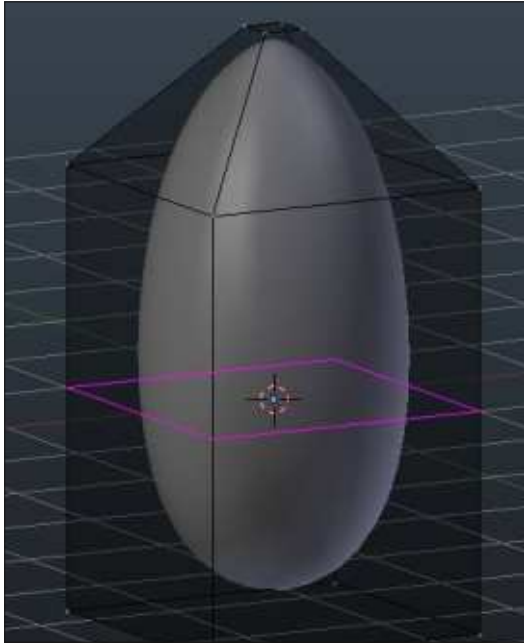
Bon. Nous avons vu subsurf d'une façon non destructive. Nous allons voir maintenant quel maillage (mesh) nous pouvons vraiment créer en appliquant le modificateur aux modèles.

CRÉER UNE BALLE DE FUSIL

Pour vous dire la vérité, je ne suis pas un grand fan des fusils et des balles. Mais, lorsque vous devez modéliser un objet, il faut savoir à quoi il ressemble. Dieu merci nous avons Google et beaucoup de banques d'images pour cela. Donc, après quelques clics, j'ai trouvé l'image d'une balle avec laquelle je pouvais travailler. (Dans le prochain article je vous montrerai comment nous utilisons les images comme plans directeurs pour modéliser les objets).

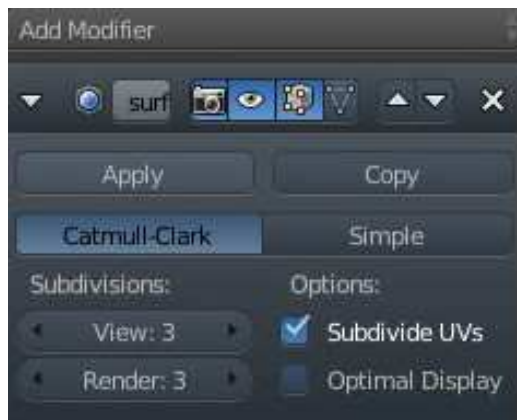
Commençons un nouveau projet avec un cube dedans. Sur le cube, ajoutez un modificateur subsurf et augmentez le paramètre View and Render à 3. Appuyez sur S pour agrandir votre cube, Z pour l'axe des Z et 1.5 pour l'échelle. Appuyez sur la touche tab

pour le mode édition. Sélectionnez les quatre sommets supérieurs et appuyez sur la touche E pour extruder. Environ 1 sera très bien. Appuyez sur Ctrl-R pour faire un Loop-Cut d'arête. Vous devez avoir quelque chose comme l'image ci-dessous.

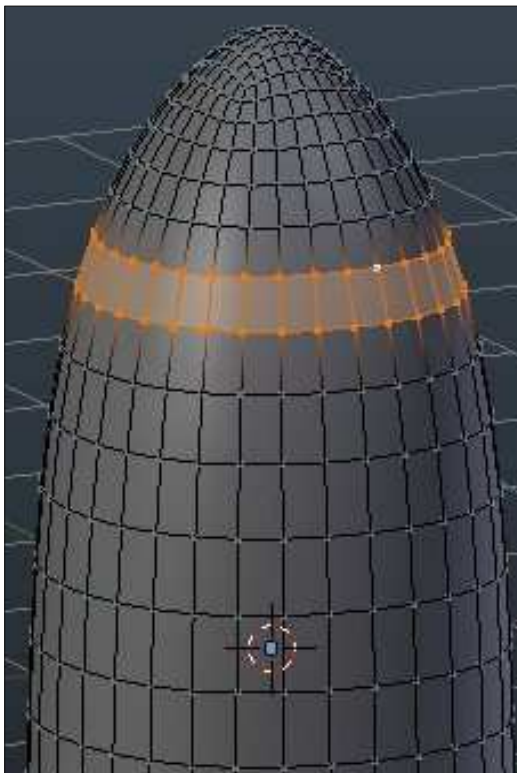


Lorsque vous appuyez sur le bouton de la souris pour accepter la coupe en boucle, déplacez-la vers le bas, près de la base de votre modèle. remarquez que l'objet modifié change de forme. Passez en mode objet pour appliquer la modification. Maintenant, nous pouvons accepter le modificateur en cliquant sur Apply sous l'onglet du modificateur.

Retournez au mode édition pour

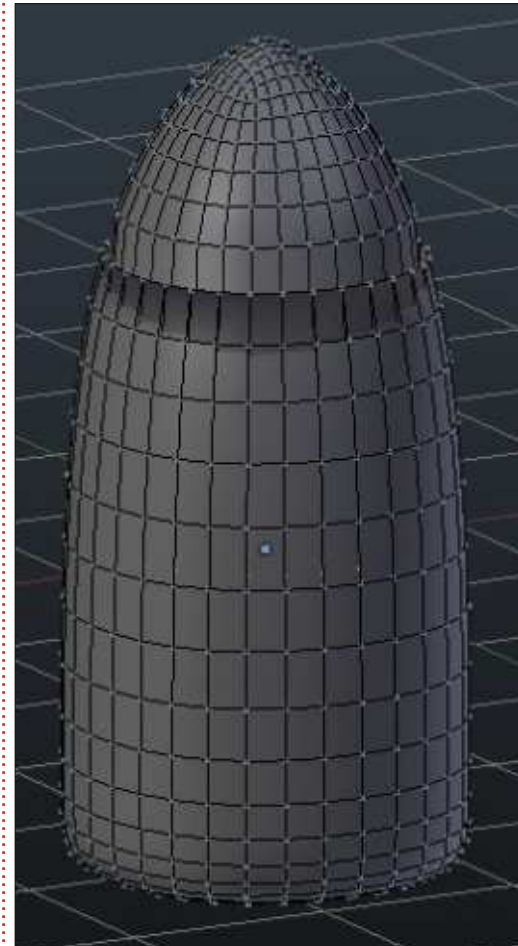


voir ce qui vient de se passer. il y a un maillage créé par le modificateur subsurf !



Appuyez sur Ctrl-Alt-R pour sélectionner la boucle d'arêtes.

Appuyez sur les touches E et Entrée pour confirmer l'extrusion.



Appuyez sur S pour agrandir votre sélection un tout petit peu. Appuyez sur G pour déplacer votre sélection vers le bas, presque au centre de votre balle. Agrandissez-la un peu pour créer quelque chose comme l'image ci-dessous.

Bon. Nous avons la forme basique d'une balle. Ajustez tout ce que vous voulez, démarrez un nouveau projet et créez une fusée ou autre en utilisant le modificateur subsurf. Lorsque vous êtes satisfait de votre forme modifiée, appliquez le modificateur et partez de là pour finir votre projet. N'oubliez pas que lorsque vous appliquez un modificateur, vous avez un nouveau maillage et que vous pouvez réappliquer un modificateur si vous le souhaitez. Plus tard, nous parlerons de modificateurs coincés et de comment ça marche.

Le mois prochain, nous présenterons les courbes de Bézier, et je modéliserai le logo de mon équipe favorite.

Pour ce mois-ci, je peux vous suggérer la communauté [blendswap.com](https://www.blendswap.com). Des artistes 3D dans le monde entier peuvent y publier leurs travaux dans Blender, et ils ont des possibilités réelles d'emploi !



Nicholas vit et travaille en Grèce. Il travaille pour une maison de post-production (clips, films) depuis plusieurs années. Il y a quelques mois, il a migré vers Ubuntu à cause de son meilleur « rendu ». Il fait du mixage depuis deux ans. Vous pouvez lui écrire à : blender5d@gmail.com



Après avoir tracé manuellement un logo dans l'épisode précédent, cette fois-ci, nous allons tracer quelque chose d'un peu différent : un personnage de bande dessinée esquissé à la main. Les principes de base sont les mêmes que précédemment, mais le travail à partir d'un croquis nous laissera un peu plus de liberté que la reproduction rigoureuse d'un logo.

La première étape consiste à obtenir une image appropriée pour le traçage. Si vos compétences en dessin sont aussi mauvaises que les miennes, je vous suggère de trouver quelqu'un qui sait quoi faire avec le bout pointu d'un crayon, pour vous aider. Dans mon cas, j'ai appelé Vincent Mealing – le co-créateur de mes webcomics – pour créer un portrait de « Frankie », un personnage de notre BD « Monsters, Inked ».



Après avoir numérisé et sauvegardé l'esquisse comme image JPEG, on la fait glisser dans Inkscape pour obtenir la boîte de dialogue d'importation familière. Comme d'habitude, je choisis simplement de créer un lien vers l'image, parce que c'est seulement un ajout temporaire au fichier. Verrouiller le calque empêche que l'esquisse ne soit déplacée ou sélectionnée accidentellement. Avec ce calque verrouillé, nous devons créer un autre calque pour dessiner dessus. Lorsque je trace un logo ou une photo, je préfère dessiner sur un calque au-dessus du bitmap. Pour tracer un croquis au crayon, cependant, il est souvent plus facile de placer votre calque de dessin en-dessous.

Le problème évident avec le dessin en-dessous de l'esquisse est que le fond blanc de votre image numérisée cache tout ce que vous dessinez. La solution est de définir le mode de fondu du calque de dessin au crayon à « Produit ». Tout ce que vous dessinerez sur le calque inférieur sera visible à travers l'arrière-plan, mais vos marques de crayon seront toujours visibles sur le dessus pour vous guider.

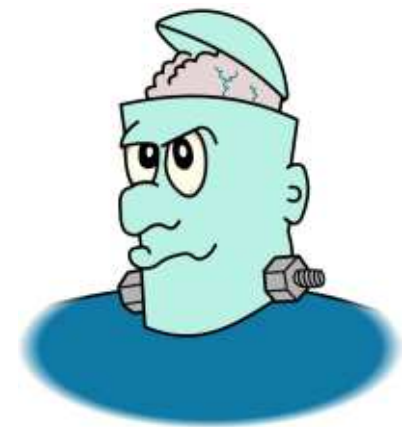
Une fois achevés ces préparatifs, il

est temps de commencer à dessiner. Ici, j'ai utilisé l'outil Bézier (« B » ou Maj+F6) pour dessiner une partie du crâne de Frankie. Vous pouvez clairement voir que les marques de crayon sont toujours visibles, ce qui facilite le traçage des lignes de l'esquisse.



Vous pouvez continuer à tracer l'esquisse à l'aide de l'outil Bézier et peaufiner les chemins avec l'outil nœud (« N » ou F2) pour produire rapidement un résultat acceptable. Selon le style que vous voulez pour votre image finale, un simple tracé comme celui-ci pourrait être suffisant, sinon vous voudrez peut-être ajouter des reflets, des ombres, des dégradés et des textures pour lui donner un peu plus de profondeur.

Tracer ou dessiner en utilisant des objets simples et des chemins peut parfois sembler un peu fade. Les lignes qui gardent une largeur constante n'ajoutent pas beaucoup de caractère à un dessin, et les illusions d'optique comme les lignes qui s'estompent grâce à un dégradé perdent rapidement leur effet dans les grandes tailles. Comme c'est souvent le cas, Inkscape est limité par le format SVG, qui ne contient aucune notion d'épaisseur variable de ligne. Malgré ce manque, Inkscape offre quelques moyens de créer des lignes plus dynamiques et variables, mais chaque approche vient avec des compromis pour maintenir la compatibilité SVG.

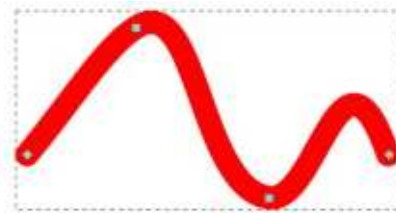


Le plus grand compromis - partagé par toutes ces méthodes - c'est que

vous ne pouvez plus créer un chemin rempli avec un contour, mais vous devez à la place créer deux objets distincts, l'un pour le contour et l'autre pour le remplissage. Votre contour ne sera plus un simple contour, mais sera un chemin rempli. Si vous modifiez la forme de votre contour, vous devrez aussi changer la forme du remplissage pour correspondre, donc je vous recommande de dessiner vos lignes d'abord, puis d'ajouter le remplissage seulement quand vous êtes content de votre conception finale. Tout cela devrait devenir un peu plus clair en étudiant quelques exemples.

Un moyen facile de modifier l'épaisseur de vos lignes est de les dessiner comme des contours, puis de les convertir en chemins en utilisant le menu Chemin > Contour en chemin ou le raccourci Ctrl-Alt-C. L'effet en est plus évident si vous regardez un contour très épais avant et après la conversion, en utilisant l'outil de nœud.

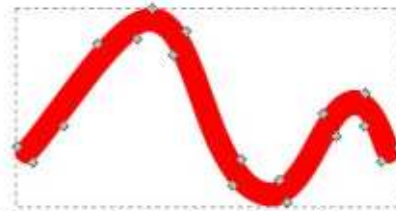
La première image montre le contour original – un simple gribouillis avec seulement quatre nœuds et une largeur constante. En convertissant le contour en un chemin nous nous retrouvons avec un objet rempli qui correspond à la forme et la taille de l'original, sauf que, maintenant, le nombre de nœuds a considérablement



Stroke: 4 nodes



Stroke to Path: 29 nodes



Stroke to Path, simplified: 18 nodes

augmenté. Dans ce cas, il est évident que certains de ces 29 nœuds ne sont pas vraiment nécessaires et peuvent être supprimés. Vous pouvez effectuer cette opération manuellement si vous voulez un contrôle précis sur le résultat, mais Inkscape offre également une option automatique en passant par le menu Chemin > Simplifier (Ctrl-L).

Utiliser Simplifier une fois essaiera de réduire le nombre de nœuds sans trop changer la forme ou la taille de votre chemin. L'utiliser plusieurs fois va essayer de réduire encore le nombre, en prenant de plus en plus de

libertés avec la forme au fur et à mesure. Les angles aigus ont tendance à être les premiers à souffrir, mais si vous continuez à appuyer sur Ctrl-L assez souvent, vous aurez finalement quelque chose qui ne ressemble guère au chemin avec lequel vous avez commencé. L'utilisation de la commande Simplifier est donc un compromis entre la fidélité à la forme originale et le nombre de nœuds qu'il vous restera. Si l'outil de sélection est actif, vous pouvez garder un œil sur le nombre de nœuds dans la barre d'état en bas de la fenêtre d'Inkscape. Si vous allez trop loin, Edition > Annuler (Ctrl-Z) vous ramènera en arrière ; appuyez dessus suffisamment de fois et vous finirez par revenir au contour d'origine.

Dans ce cas, l'appui sur Ctrl-L une seule fois a été suffisante pour réduire le nombre de nœuds de 29 à un 18 plus gérable. On peut ajuster manuellement les positions de ces nœuds, ce qui nous donne la largeur variable du contour qu'on recherche, comme vous pouvez le voir dans le deuxième essai de crâne de Frankie.

Comme vous pouvez l'imaginer, la conversion de vos contours en chemins, puis l'édition manuelle de chaque nœud peut représenter beaucoup de temps ; toutefois, si vous avez la patience et la compétence, c'est le



meilleur moyen d'avoir un contrôle complet sur votre dessin.

Inkscape propose un moyen plus rapide d'obtenir un résultat similaire, en vous permettant de choisir parmi quelques formes de chemin prédéfinies lorsque vous dessinez votre ligne. « Quelques » est le mot important ici : pour l'instant, votre choix est limité à trois formes prédéfinies – dont deux sont essentiellement les mêmes – mais vous pouvez utiliser un chemin du presse-papiers si vous voulez quelque chose de différent. Pour activer cette fonction, lorsque vous dessinez une courbe de Bézier, utilisez le menu déroulant « Forme » sur la barre de contrôle de l'outil pour sélectionner « Triangle croissant », « Triangle décroissant », ou « Ellipse ».

Les deux premiers traceront votre chemin comme un triangle. La différence est simplement que l'extrémité large sera au début de votre ligne et



le bout pointu à la fin ou le contraire. « Ellipse » trace votre chemin comme une ellipse : plus gros au centre et plus mince aux extrémités. « Aucun » désactive complètement les formes de lignes, ce qui vous ramène à un traçage de contours normaux.

Malheureusement, il n'y a pas de moyen simple de régler la largeur de la base du triangle ou le centre de l'ellipse, ce qui fait que ces formes peuvent être un peu trop foncées pour certaines lignes, et un peu trop claires pour d'autres. L'utilisation de ces formes nous donne une autre variante de la tête de Frankie à étudier.



La petite palette de formes d'Inkscape est un vrai problème par rapport aux applications concurrentes. Les trian-

gles sont corrects, mais que faire si vous ne voulez pas que votre ligne se rétrécisse vers rien ? Et alors qu'une ellipse vous permet de créer des lignes bossues au milieu, elle ne sert à rien si vous voulez plutôt une ligne qui s'amincit au milieu.

Même s'il n'est pas possible d'ajouter vos propres formes dans le menu déroulant, l'option « à partir du presse-papiers » offre au moins une certaine souplesse supplémentaire qui vous permet de contourner la liste limitée de valeurs par défaut. Pour l'utiliser, vous devez d'abord créer un chemin qui sera utilisé comme forme pour votre ligne. Pour créer une ligne qui s'amincit au milieu, par exemple, vous avez besoin d'une forme qui s'amincit au milieu : par exemple un os de chien lissé ou un nœud papillon.



Ce chemin sera étiré pour couvrir la longueur de votre courbe de Bézier, alors assurez-vous de le dessiner à la

bonne échelle pour votre image. Lorsque vous êtes prêt, vous devez le mettre dans le presse-papiers en le sélectionnant et en le copiant (Édition > Copier ou Ctrl-C) ou en le coupant (Edition > Couper ou Ctrl-X). Maintenant, sélectionnez l'outil Bézier à nouveau, choisissez « à partir du presse-papiers » dans la liste déroulante, et dessinez votre courbe comme d'habitude.

Vous pouvez continuer à dessiner de nouvelles courbes et elles utiliseront toutes la même forme, jusqu'à ce que quelque chose la remplace dans le presse-papiers. Pour cette raison, je préfère copier plutôt que de couper, au cas où je doive mettre à nouveau la forme dans le presse-papiers plus tard. Dans la pratique, il n'y a pas de lien direct entre le chemin de la forme et la courbe de Bézier, aussi, une fois que vous avez terminé avec elle, vous pouvez supprimer la forme de votre dessin en toute sécurité sans qu'il n'y ait de modification dans les courbes créées.

Vous pouvez bien sûr mélanger et assortir différents chemins mis en forme dans un dessin. En regardant les exemples, il est clair que différentes parties de l'image fonctionnent mieux avec des formes différentes. Que vous utilisiez des triangles, des



ellipses ou le presse-papiers, vous pouvez sélectionner la courbe mise en forme et utiliser Chemin > Objet en chemin (Ctrl-Maj-C) pour créer un chemin qui sera plus adapté à une édition manuelle. Notez que vous n'utilisez pas Contour en chemin dans ce cas, car la forme de Bézier est implémentée comme un chemin fermé, pas un simple contour – et n'oubliez pas de surveiller le nombre de nœuds créés et simplifier si c'est nécessaire.

Comme on pouvait s'y attendre, les fonctionnalités introduites dans cet article s'appliquent au-delà du traçage manuel des personnages de BD. Vous pouvez Simplifier tout chemin, convertir n'importe quel contour en chemin, ou utiliser des formes lors de l'élaboration d'une courbe de Bézier, indépendamment du fait que vous tracez un croquis, un logo, une photo, ou dessinez à main levée, sans image de référence à retracer.

Dans le prochain épisode, nous continuerons à tracer l'image de Frankie en utilisant des outils qui sont plus adaptés au dessin à main levée sur une tablette graphique, plutôt que les mouvements peu fluides d'une souris. En attendant, pourquoi ne pas essayer d'utiliser certaines de ces techniques pour tracer une de vos images ? Ou, si vous préférez, vous pouvez télécharger le croquis de Frankie sur www.peppertop.com/fc/ et essayer de reproduire certains des exemples présentés ici. Encore une fois, nous allons utiliser le crâne de Frankie pour démontrer le résultat. J'ai laissé le nœud papillon original apparent pour montrer clairement comment l'épaisseur de la courbe finale s'appuie sur la taille et la forme du chemin.

CRITIQUE RAPIDE

par Jimmy Naidoo

Le Toshiba Satellite C850-F0155 est un ordinateur portable bas de gamme fourni sans système d'exploitation. Il dispose d'un écran LCD de 15,6", d'un clavier complet avec pavé numérique, d'un processeur Intel 1000M, de 2 Go de RAM DDR3 1600 MHz, d'un disque dur de 320 Go 5400 tours/mn, d'un lecteur DVD multi-format et d'une batterie à 6 cellules 4200 mAh. Il pèse 2,3 kg. J'en ai récemment acheté un pour mes parents et j'y ai installé Ubuntu 13.04.

AFFICHAGE

L'écran de 1366×768 est correct en vue directe, mais pas bon du tout depuis des angles obliques. Il fonctionne mal en plein soleil.

MATÉRIEL

Le clavier est dans la moyenne pour un portable bas de gamme, comme le pavé tactile (qui supporte le « multi-touch »). Le disque dur est assez rapide et silencieux. L'audio est faible, comme d'habitude pour un portable bas de gamme. La plus grande sur-

prise est le CPU, qui est bien meilleur que ce à quoi je m'attendais, bien qu'il chauffe pas mal parfois. Le GPU est très bon aussi – aucun problème à la lecture de contenu HD ou avec des jeux de base (SuperTuxKart, Battle for Wesnoth, etc.). L'appareil est bien construit et ne se tord pas comme quelques autres au même prix.

BATTERIE

La batterie Lithium-ion offre environ 2,5 heures d'utilisation continue normale. La recharge est rapide, moins d'une heure pour la recharger totalement quand elle est à plat.



UBUNTU

Ubuntu 13.04 s'est installé rapidement et a fonctionné sans problème jusqu'à présent. Tout le matériel est pris en charge nativement. Le système démarre et s'arrête très rapidement et l'interface Unity semble parfaitement adaptée à cet appareil portable.

RÉSUMÉ

Le rapport qualité/prix du Toshiba Satellite C850-F0155 est difficile à battre. Les ordinateurs portables de prix similaire ont des CPU moins bons, des écrans plus petits, une qualité de construction plus faible.

Le seul point négatif semble être la durée de vie assez courte de la batterie.



Le dessin animé pour le Web créé par **Mark** sur Inkscape, « Monsters, Inked », est maintenant disponible sous la forme d'un livre à partir de <http://www.peppertop.com/shop/>



Lignes directrices

Notre seule règle : tout article **doit avoir un quelconque rapport avec Ubuntu ou avec l'une de ses dérivées (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, etc.)**.

Autres règles

- Les articles ne sont pas limités en mots, mais il faut savoir que de longs articles peuvent paraître comme série dans plusieurs numéros.

- Pour des conseils, veuillez vous référer au guide officiel *Official Full Circle Style Guide* ici : <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

- Utilisez n'importe quel logiciel de traitement de texte pour écrire votre article – je recommande LibreOffice –, mais le plus important est d'en **VÉRIFIER L'ORTHOGRAPHE ET LA GRAMMAIRE !**

- Dans l'article veuillez nous faire savoir l'emplacement souhaité pour une image spécifique en indiquant le nom de l'image dans un nouveau paragraphe ou en l'intégrant dans le document ODT (OpenOffice/LibreOffice).

- Les images doivent être en format JPG, de 800 pixels de large au maximum et d'un niveau de compression réduit.

- Ne pas utiliser des tableaux ou toute sorte de formatage en **gras** ou *italique*.

Lorsque vous êtes prêt à présenter l'article, envoyez-le par courriel à : articles@fullcirclemagazine.org.

Si vous écrivez une critique, veuillez suivre ces lignes directrices :

Traductions

Si vous aimeriez traduire le Full Circle dans votre langue maternelle, veuillez envoyer un courriel à ronnie@fullcirclemagazine.org et soit nous vous mettrons en contact avec une équipe existante, soit nous pourrions vous donner accès au texte brut que vous pourrez traduire. Lorsque vous aurez terminé un PDF, vous pourrez télécharger votre fichier vers le site principal du Full Circle.

Auteurs francophones

Si votre langue maternelle n'est pas l'anglais, mais le français, ne vous inquiétez pas. Bien que les articles soient encore trop longs et difficiles pour nous, l'équipe de traduction du FCM-fr vous propose de traduire vos « Questions » ou « Courriers » de la langue de Molière à celle de Shakespeare et de vous les renvoyer. Libre à vous de la/les faire parvenir à l'adresse mail *ad hoc* du Full Circle en « v.o. ». Si l'idée de participer à cette nouvelle expérience vous tente, envoyez votre question ou votre courriel à : webmaster@fullcirclemag.fr

Écrire pour le FCM français

Si vous souhaitez contribuer au FCM, mais que vous ne pouvez pas écrire en anglais, faites-nous parvenir vos articles, ils seront publiés en français dans l'édition française du FCM.

CRITIQUES

Jeux/Applications

Si vous faites une critique de jeux ou d'applications, veuillez noter de façon claire :

- le titre du jeu ;
- qui l'a créé ;
- s'il est en téléchargement gratuit ou payant ;
- où l'obtenir (donner l'URL du téléchargement ou du site) ;
- s'il est natif sous Linux ou s'il utilise Wine ;
- une note sur cinq ;
- un résumé avec les bons et les mauvais points.

Matériel

Si vous faites une critique du matériel veuillez noter de façon claire :

- constructeur et modèle ;
- dans quelle catégorie vous le mettriez ;
- les quelques problèmes techniques éventuels que vous auriez rencontrés à l'utilisation ;
- s'il est facile de le faire fonctionner sous Linux ;
- si des pilotes Windows ont été nécessaires ;
- une note sur cinq ;
- un résumé avec les bons et les mauvais points.

Pas besoin d'être un expert pour écrire un article ; écrivez au sujet des jeux, des applications et du matériel que vous utilisez tous les jours.



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

Whether you need to access a document you have stored on a remote server, synchronize data between a Mac, Windows or Linux device, share important business documents with your clients, or just rest easy knowing all of your data is safely, securely, and automatically backed up - SpiderOak's free online backup, online sync and online sharing solution can handle all your needs!

SpiderOak offers a different approach to online backup by combining a suite of services into one consolidated tool - free online backup, synchronization, sharing, remote access, and storage. This difference is further measured in our zero-knowledge privacy policy - the first one ever employed in this setting. Our flexible design allows you to handle data from any operating system (Mac, Windows and Linux) or location (external drives, network volumes, USB keys, etc...) using just one centralized account.

- Access all your data in one de-duplicated location
- Configurable multi-platform synchronization
- Preserve all historical versions & deleted files
- Share folders instantly in web ShareRooms w / RSS
- Retrieve files from any internet-connected device
- Comprehensive 'zero-knowledge' data encryption
- 2 GBs Free / \$10 per 100 GBs / Unlimited devices

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

**25% de réduction pour chaque SpiderOak
avec le code : FullcirclemagFans**



DEMANDEZ AU PETIT NOUVEAU

Écrit par Copil Yáñez

Si vous avez une question simple et Linux vous déroute tellement que vous pensez que « root access » fait référence aux ormes dans votre jardin, contactez-moi à : copil.yanez@gmail.com.

La question du jour est :

Q Quels sont quelques-uns des programmes amusants/utiles que je devrais télécharger pour Ubuntu ?

R J'aime cette question parce qu'elle implique l'une des raisons importantes pour lesquelles Ubuntu me plaît tant. Il y a tant de logiciels disponibles et, quel que soit votre emploi, votre violon d'Ingres ou votre obsession, il existe des logiciels pour vous rendre plus efficace, plus connecté, ou plus similaire au Gimp. Votre patronne a appelé pendant que vous preniez un verre avec les copains et vous devez lui envoyer le fichier Smith rapidement ? Il suffit de le partager en utilisant Ubuntu One. Besoin de tout savoir sur les modifications de l'armure du Clone Trooper après l'Ordre 66 ? Démarrez Empathy et connectez-vous au canal IRC de Star Wars (#starwars-irc). Vous voulez trouver un meilleur

bâillon avec boule ? Bon, à vous de jouer là (mais je garantis qu'il existe une communauté pour vous et qu'avec Ubuntu, ce serait vraiment facile de la trouver et de vous y connecter).

La question n'est pas : « Qu'est-ce qui existe ? » La véritable question est : « Que voulez-vous faire ? »

Bon, je ne vous connais pas pour de vrai, l'étranger. Mais je connais votre genre. Vous êtes intelligent et sexy et vous aimez que les systèmes d'exploitation soient comme vos copains : forts, stables, et avec très peu de chances d'être porteurs de virus. Après avoir fait quelques recherches en ligne, je sais identifier vos besoins et ceux des Gens Comme Vous. Examinons certains des téléchargements d'applications populaires et déterminons si une ou deux ou davantage pourraient vous être utiles.

Un de mes nouveaux endroits préférés pour découvrir des applis est le site des développeurs Ubuntu <http://developer.ubuntu.com/>. Son objectif principal est d'aider des gens à concevoir des applications qui figureront dans la Logithèque Ubuntu. Si vous

avez l'idée d'une nouvelle application géniale, disons une fenêtre genre Conky qui affiche les chaussures de femme les plus populaires vues pendant des défilés de mode partout dans le monde, c'est ici que vous pourriez commencer. En fait, je suis tenté de créer celle-ci moi-même, car j'en ai marre d'attendre.

Les pages développeur comprennent des tutoriels et la documentation pour vous aider à construire des applications et les faire télécharger vers la Logithèque. Vous pourrez y rencontrer facilement d'autres personnes qui conçoivent des applications pour Ubuntu aussi.

Pour voir les logiciels populaires qui sont téléchargés par les Gens Comme Vous, allez voir le Developer Blog (<http://bit.ly/1atUDW>), qui comprend un recueil des applications – payantes ou non – les plus populaires téléchargées chaque mois. Regardons celles-là maintenant.

Le billet avec le plus récent résumé d'applis est sorti au mois d'août et donne les téléchargements d'applis les plus populaires pour le mois de

juillet (<http://bit.ly/14vfe5j>). Les voici :

Top 10 des applis payantes :

- Filebot
- MC-Launcher (enlevé depuis)
- Quick 'n Easy Web Builder
- Fluendo DVD Player
- Spindl
- UberWriter
- Bastion
- Drawers
- Braid
- Format Linux - N° 173

Top 10 des applis gratuites :

- Steam
- Minitube
- Wakfu
- All Video Downloader
- Master PDF Editor
- Youtube to MP3
- CrossOver (Trial)
- Plex Media Server
- IntelliJ IDEA 12 Community Edition
- Motorbike

Et voici pourquoi j'aime des listes comme celles-ci. Y figurent des logiciels dont je n'ai jamais eu connaissance ni besoin, mais, maintenant, je sais que je ne pourrais pas vivre sans. Je suis certain d'avoir découvert Twitter sur

une telle liste il y a quelques années et, maintenant, je ne peux pas imaginer un seul jour sans devoir entendre parler de la fourchette sale que mon ami a eue au nouveau restaurant canadien-argentin-fusion prétentieux dans ma rue.

Un exemple : sur la liste des applis payantes, vous trouverez Spindl (<http://bit.ly/1817dpB>), un logiciel de gestion d'emploi du temps qui suit le temps que vous allouez à certaines tâches et affiche cette information sous forme d'un graphique agréable.

Apprendre que je passe plus de temps aux cabinets qu'en faisant de l'exercice n'est vraiment pas aussi démoralisant quand c'est présenté si joliment.

D'ailleurs, je connais beaucoup de gens qui n'aiment pas des noms et services d'applis comme Spindl, qui tronquent des mots connus pour augmenter le facteur cavalier (ainsi que la probabilité d'acquérir un URL convoité). Mais moi, j'aime la tendance et espère que cela continuera. C'est « ahwsum* ». [Ndt : l'auteur joue sur la sonorité proche de "awesome" qui signifie génial !]

Disponible à petit prix, Bastion se trouve également sur la liste. C'est un



beau jeu, comme un conte de fées avec de merveilleux graphismes et je ne vais jamais y jouer, car nulle part on ne voyait de fusil à plasma.

Cette liste comporte des utilitaires pour écrire, des jeux et des revues. Et certaines entrées sont dans le Top 10 depuis plusieurs mois.

Continuons avec la liste des applis gratuites où j'ai trouvé All Video Downloader (<http://bit.ly/142amOt>). Celle-ci vous permet de facilement télécharger des vidéos à partir de vos sites préférés pour pouvoir les regarder hors ligne. Maintenant, quand mes copains me demandent si ABBA m'intéresse vraiment ou si je suis en train

de faire pipi, je peux lancer les vieux entretiens des années 70 avec Agnetha, qui est super-mignonne et répond à des questions sur comment elle a composé sa première chanson à l'âge de 7 ans. Et puis zut ! Ouais, j'AIME ABBA !

J'ai également découvert Plex Media Server (<http://plexapp.com/>) qui me permet de diffuser mes fichiers médias vers plein de plate-formes disponibles, y compris mon téléphone Android. Et je peux donc, maintenant, voir et revoir ces vieux entretiens avec Agnetha n'importe où (et, à en juger par les résultats de Spindl, « n'importe où » veut sans doute dire dans les toilettes).

À nouveau, il y a des utilitaires, des logiciels de productivité, des jeux et des environnements de programmation. Tous à portée d'un clic via la Logithèque Ubuntu.

J'ai jeté un coup d'œil aux listes précédentes et j'ai trouvé intéressant que Steam, le logiciel pour jeux de Valve, soit premier sur la liste gratuite depuis que le logiciel est sorti pour Linux en février 2013. J'ai déjà dit que je pense que la venue de Steam pour Linux est très importante et j'aurais tendance à dire que sa présence continue sur les Top 10 signifie que Valve fait les choses comme il faut.

Et, histoire de démontrer qu'il y a vraiment quelque chose pour tout un chacun, sur le Top 10 d'avril, il y avait Linux Tycoon (<http://bit.ly/10H9pLt>), qui vous permet de jouer le rôle d'un développeur de distrib. Vous gérez des bénévoles et l'ajout de logiciels tout en corrigeant des bogues. Bon, ça, c'est pas mon truc, mais sérieusement, si les sims de développeur et Linux vous intéressaient, ne seriez-vous pas en train de sauter de joie maintenant ?

Là, beaucoup d'entre vous pensent : « Eh, Copil, redescends sur terre. J'ai plein de choses à faire et je n'ai pas le

temps pour des sims développeur, je dois travailler. Qu'est-ce qu'Ubuntu me propose à moi ? »

Désolé : la réponse n'est pas aussi excitante que vous auriez peut-être voulu.

Tout.

Ce qui veut dire, la plupart des logiciels de productivité dont vous avez besoin (des traitements de texte, des tableurs, des calculettes, des clients mail, des navigateurs, etc.) sont inclus par défaut dans l'installation. Nul besoin de faire quelque chose de particulier, cherchez-le dans le Dash d'Unity et lancez-le. Si c'est l'installation par défaut, cela devrait fonctionner sans problème. Mais, vous n'avez peut-être pas regardé la liste des logiciels dans Ubuntu par défaut récemment. Si, comme moi, vous vous êtes rendu compte que vous n'utilisez que les mêmes quatre ou cinq programmes 98 % du temps, vous seriez peut-être étonné de voir tout ce qui est pré-installé sous Ubuntu. Regardez la liste des paquets ici : <http://bit.ly/l9qHLY>. Il y a des chances que vous possédiez déjà ce dont vous avez besoin.

Les découvertes font partie du plaisir d'avoir un système sous Ubuntu. Quels que soient vos intérêts (ou les

intérêts dont vous n'êtes pas conscient), il y a quelque chose qui vous aide à élargir vos centres d'intérêt. La page développeur n'est pas le seul endroit où vous pouvez trouver de nouveaux logiciels. La Logithèque vous montre des logiciels nouveaux et populaires. Un autre programme, App Grid, remplace la Logithèque et propose une autre façon de voir les logiciels disponibles et les critiques et voix afférentes, pour chacun. Vous trouverez ici <http://bit.ly/1a696TI> les informations sur comment le télécharger.

Cela va sans dire que vous pouvez toujours faire ce que moi, je fais. Il suffit de taper [description de l'appli] + Ubuntu dans Google et regarder les résultats. Chaque fois que je rencontre une chose impossible à faire sous Ubuntu, cela me rappelle le vieux proverbe : « Mieux vaut allumer une bougie que maudire l'obscurité. » Et Ubuntu a des myriades de bougies.

J'espère que vous trouverez ce que vous cherchez. En attendant, si vous pensez que vous passez trop de temps avec vos recherches et pas assez de temps au gymnase, n'oubliez pas d'en faire un graphique avec Spindl. Bonne chance et amusez-vous bien avec Ubuntu !

* ahwsum.com est mon nouveau site, en financement participatif, pour les chaussures de femmes... dès que je l'aurai programmé.



Copil est un nom aztèque qui signifie grosso modo « Vous avez besoin de mon cœur pour quoi faire ? » Son amour des chaussures pour femmes est raconté sur yaconfidential.blogspot.com. Vous pouvez aussi le voir sur Twitter (@copil).



Au début des années quatre-vingt, j'ai passé beaucoup de temps à m'informer sur le Commodore 64. Notre famille a acheté l'ordinateur pour la comptabilité, mais il est rapidement devenu évident que les jeux étaient la véritable force du C64. Certains des titres les plus mémorables : notamment 1942 (le clone du jeu d'arcade Midway), Archon, Arkanoid, Attack of the Mutant Camels, Aztec Challenge, B.C.'s Quest for Tires, The Bard's Tale, Blue Max, Commando (très vaguement inspiré du film du même nom d'Arnold Schwarzenegger) et Dig Dug. Comparés aux jeux d'aujourd'hui, les graphismes de ces jeux rebutent, mais il y avait quelque chose d'enchanteur dans les jeux du Commodore 64 qui faisait que les gens comme moi passaient beaucoup trop de temps à y jouer.

Parmi les jeux de rôle, la série Ultima était l'une des plus populaires. Il y a plusieurs années, en parcourant les dépôts de logiciels Ubuntu, je suis tombé sur un jeu appelé Haxima qui ressemblait beaucoup à Ultima. Haxima était basée sur un moteur de jeu appelé Nazghul. Malheureusement, Haxima a depuis été retiré des dépôts et le site d'origine pour à la fois Haxima et

Nazghul était inaccessible au moment de cet article.

Au début, je destinai cet article à la section Jeux Ubuntu, mais, puisqu'il a fallu galérer un peu pour installer Haxima, j'ai pensé qu'il pourrait être utile de montrer comment je l'ai fait fonctionner, étape par étape. Tout d'abord, j'ai trouvé des paquets Red Hat récents pour Haxima et Nazghul sur rpm.pbone.net. Cet article traite de comment j'ai réussi à faire fonctionner Haxima sur mon système Ubuntu 13.04.

J'ai téléchargé les .rpm pour i686 d'Haxima et de Nazghul ici :
http://rpm.pbone.net/index.php3/stat/4/idpl/21500724/dir/fedora_19/cool/nazghul-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm.html
http://rpm.pbone.net/index.php3/stat/4/idpl/21500384/dir/fedora_19/cool/haxima-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm.html

Afin d'installer les paquets rpm, je les ai tout d'abord convertis en fichiers .deb. J'ai installé alien, un pro-

gramme qui peut convertir des fichiers .rpm en fichiers .deb :

```
sudo apt-get install alien
```

Alien utilise l'option `-to-deb` pour convertir un paquet du format rpm en deb. Vous devez lancer alien avec les privilèges root (ou sudo) pour la conversion. Par exemple :

```
sudo alien --to-deb nazghul-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm
```

```
sudo alien --to-deb haxima-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm
```

Maintenant nous devons installer les fichiers deb fraîchement créés :

```
sudo dpkg -i nazghul_0.7.1-6.20120228_i386.deb
```

```
sudo dpkg -i haxima_0.7.1-6.20120228_i386.deb
```

Tout s'est bien passé ? Nous devrions pouvoir taper haxima et commencer à jouer, mais si vous exécutez haxima sous Ubuntu 13.04 vous obtenez l'erreur suivante :

```
/usr/bin/nazghul: error while loading shared libraries: libpng15.so.15: cannot open shared object file: No such file or directory
```

Dans ce cas, **FenrirXIII** sur les ubuntuforums propose une solution ici : <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=2138623>

La première étape de FenrirXIII vous invite à télécharger la bibliothèque libpng15 de sourceforge : <http://sourceforge.net/projects/libpng/files/libpng15/>

J'ai téléchargé le fichier 1.5.7.tar.gz et l'ai dépaqueté :

```
tar -zxvf libpng-1.5.17.tar.gz
```

Avant de compiler quoi que ce soit, nous avons besoin d'un compilateur et de quelques éléments essentiels :

```
sudo apt-get install build-essential
```

Une fois le compilateur installé, l'étape suivante consiste à aller dans le répertoire de libpng et d'exécuter

./configure :

```
cd ~/Downloads/libpng-1.5.17/  
./configure --  
prefix=/usr/local/libpng
```

Oups, une erreur :

```
configure: error: zlib not  
installed
```

Souvent, quand il y a une erreur de compilation, c'est qu'il manque une bibliothèque ; quand vous voyez un message comme celui-ci vous pouvez souvent localiser la bibliothèque en faisant une recherche sur le terme par apt-cache, filtrée sur dev par grep :

```
apt-cache search zlib | grep  
dev
```

Sur mon système, le résultat a été 25 programmes différents, dont un, zlib1g-dev, ressemblait beaucoup à la bibliothèque.

```
sudo apt-get install zlib1g-  
dev
```

Maintenant nous ré-essayons la commande de FenrirXIII :

```
./configure --  
prefix=/usr/local/libpng
```

Cette fois-ci, la commande s'est terminée avec succès. L'étape suivante consiste à construire le programme, il suffit de lancer :

```
make
```

Normalement, s'il manque quelque chose (des bibliothèques par exemple), elles vont être détectées à l'étape ./configure. Une fois que vous avez passé l'étape ./configure, le make compile en général avec succès. L'étape make dure souvent plus longtemps que le reste ; soyez prêt à attendre quelques minutes ou plus, surtout sur un système plus lent. Une fois le make fait, nous avons construit les binaires et les fichiers associés, « make install » les installe à l'endroit approprié :

```
sudo make install
```

Il faut utiliser sudo, car nous écrivons à des endroits où notre compte normal ne peut le faire. Le premier make a construit les fichiers dans notre répertoire d'utilisateur.

L'ancienne version de libpng est maintenant installée, mais nous avons besoin de créer un lien symbolique vers elle, afin que, lorsque les programmes recherchent libpng15.so.15, ils la trouvent. Avant cela, nous devons localiser le fichier réellement.

```
sudo updatedb
```

```
locate libpng | grep  
libpng15.so.15
```

Quelques résultats s'affichent :

```
/home/charm/Downloads/libpng-  
1.5.17/.libs/libpng15.so.15  
/home/charm/Downloads/libpng-
```

```
1.5.17/.libs/libpng15.so.15.1  
7.0  
/usr/local/libpng/lib/libpng1  
5.so.15  
/usr/local/libpng/lib/libpng1  
5.so.15.17.0
```

Celui que nous voulons est le troisième résultat. Maintenant nous pouvons terminer les étapes de FenrirXIII et placer la bibliothèque à un endroit où les programmes chercheront libpng15.so.15.

```
sudo ln -s  
/usr/local/libpng/lib/libpng1  
5.so.15  
/usr/lib/libpng15.so.15
```

Maintenant si nous lançons haxima il devrait savoir où chercher libpng15.so.15.

```
haxima
```

Succès ! Normalement, quand je dois compiler quelque chose, je suis généralement les étapes suivantes :

- détarer/dézipper un programme
- Lire le fichier README ou INSTALL (less README ou less INSTALL). Parfois, les fichiers sont dans un sous-répertoire appelé docs et signalent de suivre des instructions particulières.

• Lancer 3 choses :

```
./configure  
make  
sudo make install
```

Si je reste vraiment bloqué par une erreur, je cherche une réponse sur le Web. Beaucoup de problèmes peuvent être résolus en lisant le fichier README ou tout fichier texte inclus dans l'archive. Bonne compilation !



Charles McColm est l'auteur d'*Instant XBMC*, un petit livre sur l'installation et la configuration XBMCbuntu, une distribution *buntu + XBMC. Il est le gestionnaire d'un projet non-lucratif de réutilisation d'ordinateurs. Quand il ne fabrique pas des PC, il supprime les logiciels malveillants, en encourageant les gens à utiliser Linux et en accueillant des « heures Ubuntu » près de chez lui. Son blog est à : <http://www.charlesmccolm.com/>.



MON HISTOIRE

Écrit par Gerjon de Vries

La première fois que j'ai trouvé le temps d'essayer Linux, je venais d'acheter un livre, Suse Linux 6, vendu avec un CD. Je bricolais avec et j'ai beaucoup appris. Le serveur X s'est avéré quelque peu problématique et, après un certain temps, le projet est tombé aux oubliettes. Quelques années plus tard, de nouveau intéressé, j'ai regardé Suse Linux une nouvelle fois et j'ai commencé une expérience. Pourrait-on l'utiliser pour les tâches de routine ? J'étais alors administrateur de système, responsable d'une ferme de serveurs Citrix et de quelques serveurs en ligne de commande ; j'étais décidé – j'allais voir si c'était faisable. Et cela fonctionnait, avec quelques incidents, mais j'y flânais avec plaisir, acquérant des connaissances et m'amusant bien.

Puis j'ai changé d'emploi. On m'a donné un nouvel ordinateur portable avec Windows XP pré-installé et, puisque j'avais beaucoup à apprendre au travail, les projets à la maison étaient au point mort. Après six mois, environ, le portable s'est planté pour la troisième fois. Le logiciel que je devais utiliser semblait engloutir la partie saine de Windows tous les deux mois et, à ce moment-là, j'en ai eu assez. Après m'être investi tous les soirs pendant une semaine entière, mon nouvel environne-

ment de travail était prêt : un Hackintosh (OS X d'Apple sur un appareil basé sur Intel) étincelant et stable. XP fut confiné à VirtualBox, avec captures d'écran ; le temps des réinstallations était donc résolu. Youpi ! Ce système a fonctionné au-delà d'une année complète. Mais, comme il s'agissait d'un Hackintosh, il n'était pas du tout supporté et les mises à jour devenaient de plus en plus problématiques. Cependant, j'aimais vraiment ses possibilités de personnalisation. Par exemple, Conky, que j'avais mis sur le bureau, me prévenait des bouchons sur le chemin de la maison. Tout se passait très bien dans mon royaume technologique... jusqu'à ce que la machine n'arrive plus à suivre. Les exigences augmentaient, mais pas le portable.

Le Travelmate d'Acer fut remplacé par un HP Probook pour une utilisation quotidienne et pour mon travail ; le vieil Acer est devenu un tantinet obsolète. Bon, quoi faire de cette machine qui fonctionne toujours ? Un serveur domestique ? Sous Windows ? Ben, non, trop de frais, trop de risques et, honnêtement, trop cher. OS X de nouveau ? À ce stade, mon aversion pour leur frénésie de verrouillage vendeur m'a poussé à regarder ailleurs. Linux, peut-être ? Je pensais que ce serait un bon projet. Un truc auquel

je pourrais m'attaquer. J'ai commencé par rendre visite à divers forums et j'ai opté pour Ubuntu. Il me semblait bien et avait une grande communauté, ce qui signifiait que j'aurais de l'aide sans problème. J'ai téléchargé l'ISO, je l'ai gravé sur un CD et j'ai redémarré la machine. Après 30 minutes le projet fut terminé. J'avais calculé qu'il faudrait quelques soirées, en passant sans cesse d'un portable à l'autre pour le faire fonctionner. Mais le voilà en train de s'exécuter et de me narguer. Après quelques heures, il est devenu un serveur de fichiers et un serveur d'imprimante, il était connecté à usenet et fonctionnait joyeusement pour mon plus grand plaisir. Quelques jours plus tard, ssh fut activé, un blog wordpress fut hébergé et, plus tard, il allait devenir en plus un serveur Owncloud.

Cela m'a fait regarder le portable sous Windows 7, plus neuf et plus rapide. Savez-vous que, si vous avez Windows 7 Édition familiale, vous ne pouvez pas changer les tables de routage ? Ce qui fait que, si vous avez une connexion Ethernet et une connexion WiFi, ce n'est pas à vous de décider comment envoyer des données à quelques adresses spécifiques via une connexion spécifique. J'ai trouvé cela assez agaçant. J'ai jeté

un coup d'œil à mon vieil ami dans le coin et j'ai pensé : « Si vraiment j'ai besoin de Windows, VirtualBox est toujours là. » Trente minutes plus tard, le bruit plaisant du démarrage d'Ubuntu a résonné dans mon bureau. J'y ai installé des logiciels auxquels je m'étais habitué sur le serveur domestique et j'ai installé quelques trucs plus intéressants. J'ai téléchargé VirtualBox et, au cours des jours suivants, j'ai préparé une machine virtuelle Windows. Je l'ai toujours, sur un disque externe maintenant, dans un tiroir au bureau. Il me semble.

Toute une année s'est écoulée depuis. J'ai essayé SolusOs, qui est devenu le moteur de mon Asus EEEPC 701, et d'autres distrib. Mais j'utilise Ubuntu 12.10 sur ma machine principale, au travail et à la maison, et je l'adore. Unity me convient à merveille et Cairo Dock le complète très bien. PlayOnLinux a rendu mon Windows virtuel totalement obsolète et aucun de tous mes ordinateurs précédents n'a été aussi fiable.

Il fait ce qu'il faut, tout simplement, comme il est censé le faire.



En espérant apaiser l'indignation morale des lecteurs du Daily Mail (qui sont, vous le savez, à l'origine de tout cela) et du Daily Telegraph, David Cameron « veut se proclamer le premier des premiers ministres à gagner la guerre contre la pornographie en ligne ».

Quelle guerre ? Celle contre l'industrie ayant pignon sur rue, qui paye ses impôts, et pour laquelle des gouvernements successifs ont assoupli les restrictions année après année ? Oh, la guerre contre la pornographie des enfants ? Non, c'est cette guerre-là que mènent les forces de police à l'échelle nationale, malgré les restrictions budgétaires. La guerre contre la pornographie accessible aux enfants ? Voilà, c'est ça le problème.

Malheureusement, ce n'est pas le cas. Le gouvernement a publié tout un ensemble de recommandations trompeuses et hypocrites aux Fournisseurs d'accès à Internet, exigeant « qu'ils s'engagent à financer une "campagne de sensibilisation" (encore vague et sans limite précise) visant les parents » et qu'ils modifient le langage qu'ils utilisent pour décrire les filtres de sécurité internet qu'ils proposeront

aux Internaute. Au lieu de parler de « choix actif + », on les encourage à utiliser l'expression « activé par défaut ». Et tout cela, selon la lettre, « sans modifier votre offre ».

Cédant ainsi aux demandes des politiques et des journaux pour des filtres activés par défaut, le but est de bloquer des contenus préjudiciables et choquants – mais autorisés par la loi – en passant par les Fournisseurs d'accès à Internet, sauf si les clients choisissent de désactiver les filtres.

Les sceptiques de l'industrie don-

nent trois raisons pour lesquelles ça ne marchera pas : « ...d'abord, c'est peut-être illégal sous le régime de la Réglementation des pouvoirs d'enquête. Puis, il y a le fait qu'aucun filtre n'est parfait et enfin, les gosses sont assez malins pour les contourner. »

Pire encore, « cela encourage les parents à relâcher leur vigilance : si vous leur dites que le filtre est activé par défaut, vous créez un faux sentiment de sécurité. Nous voulons que les parents fassent, en toute connaissance de cause, des choix sur la façon dont leurs enfants utilisent l'Internet. »

Techniquement, par défaut est la pire solution temporaire que peuvent facilement contourner les membres de la famille les plus malins et les plus technophiles, c'est-à-dire les enfants.

Puis-je me permettre de suggérer que, par stratagème politique, Cameron a rejoint l'État « nounou » ? Ils sont tous pour les choix et la responsabilité individuels – jusqu'à ce que les Tories décident que le peuple est trop bête ou trop irresponsable pour choisir ce qui est bon pour lui et, auquel cas, les Tories les feront à sa place. Parce que



Photo: Charles Ryan (Flickr.com)

le gouvernement est paternaliste. Et cela conforte les média de droite.

Si le problème vient de ce que les enfants ne savent pas utiliser l'Internet en toute sécurité, les parents devraient alors les surveiller pendant qu'ils l'utilisent, leur apprendre à l'utiliser pour qu'ils puissent s'en servir seuls en toute sécurité ou l'interdire complètement.

Mais, non : l'Internet est potentiellement dangereux. Pas comme les cigarettes et l'alcool – qui sont vraiment dangereux, mais qui ont de lobbyistes puissants pouvant affaiblir ou éliminer toute réglementation supplémentaire de ces industries-là.

Et qui charge-t-on de mettre en œuvre ce fiasco ? Les FAI, sauf que le gouvernement n'offre pas de financement pour permettre aux FAI de gérer les multitudes de proxy transparents, garder à jour les listes de filtrage ou gérer le registre de ceux qui voudraient participer ou pas. Et comment cela fonctionnera-t-il, concrètement ? Le filtrage des DNS ? Cf. le processus présenté ci-dessus.

Nous avons un gouvernement qui croit que toute industrie doit être capable d'autorégulation, mais que l'Internet est beaucoup trop dangereux :

Cette masse d'informations ? Sans réglementations ? Non épurée ? Mais, c'est du terrorisme émotionnel contre nos enfants. Et ne vous avisez pas de contester ces idées. Vous êtes soit avec nous, soit contre nous. Qui est le dernier à avoir dit cela ? George W. Bush. Et à quoi cela a-t-il abouti ? À l'Irak, au Patriot Act et à la destruction de la Constitution des États-Unis. Eh bien, c'est plus facile dans notre bonne vieille Angleterre, puisque notre constitution n'est pas écrite.

Alors qui est-ce qui décide de quel contenu à bloquer ? Si vous arrêtez vingt personnes dans la rue, vous aurez vingt réponses différentes. En fait, tout questionnaire définissant une échelle de ce qui est acceptable vous donnera une myriade de réponses.

En fait, c'est le gouvernement qui interviendra pour nous dire ce qui est acceptable. Peu importe le gouvernement – le Royaume Uni, les États-Unis, la France, l'Allemagne – ils ont tous leur propre agenda politique en fonction de la dangerosité d'Internet telle qu'ils la perçoivent, et selon leur point de vue : de gauche, de droite, religieux ou laïque.

Malheureusement, la majeure partie de la pornographie ne relève pas de la compétence des gouvernements

qui voudraient la filtrer. Est-ce que ce sera un Non-Internet national hyper filtré du type iranien ou un Grand Pare-feu chinois ? Voilà le cauchemar orwellien.

Mais tout ira bien. Je suis sûr qu'il y a un jeune de 12 ans qui s'ennuie dans l'Essex ou à Abergavenny, qui va tout démolir. Ou un général nigérien retraité. Vous les connaissez.

Podcast Full Circle épisode 34, Raspberry Jamboree 2013

Vos animateurs :

- Les Pounder
 - Tony Hughes
 - Jon Chamberlain
 - Oliver Clark
- et le clown Freaky



depuis le Blackpool (UK) LUG
<http://blackpool.lug.org.uk>

Bienvenue dans cette première des deux parties spéciales consacrées à cette conférence. Dans cet épisode, les présentateurs se penchent sur le premier Raspberry Jamboree qui se tiendra au Centre de conférences de Manchester, le 9 Mars 2013.

Download



Instant XBMC

par Charles McColm

eBook : 60 pages

Date de parution : juillet 2013

ISBN : 1849696861

ISBN 13 : 9781849696869

<http://www.packtpub.com/build-entertainment-system-with-XBMC/book>



Instant XBMC commence tout de suite en présentant au lecteur le concept même de XBMC, les spécifications minimales pour XBMCbuntu et un tutoriel illustré étape par étape expliquant comment l'installer.

Si vous ne connaissez pas XBMC : « *XBMC est un logiciel de centre multimédia pour lire et diffuser du contenu multimédia. [...] Outre la lecture de nombreux formats de fichiers vidéo et audio, XBMC sait afficher des images et même la météo [...] Des extensions élargissent ses capacités afin que vous puissiez écouter la radio sur Internet, regarder des vidéos Internet, jouer, interagir avec Facebook, vérifier votre compte Gmail et même contrôler l'éclairage ambiant de votre séjour.* »

Comme mentionné précédemment, le livre utilise XBMCbuntu. Cela signifie que vous n'avez pas besoin d'installer une distrib. Linux d'abord et XBMC ensuite – tout se fait en une seule fois. Une fois XBMC installé, le moment est venu de nommer, étiqueter et organiser vos fichiers bien comme il faut.

À mi-parcours, nous commençons

à mettre nos fichiers multimédia dans XBMC. Cela peut se faire en stockant les fichiers (localement) sur la machine XBMC ou en diffusant des fichiers à partir d'une autre machine. Pas exactement des trucs pour débutants, mais utiles tout de même, et c'est comme cela que je faisais quand XBMCbuntu était installé sur mon vieil Acer Revo (à l'époque d'avant Google TV).

Quelques pages sont dédiées à la présentation de la lecture (c'est-à-dire : arrêt, lecture, avance rapide, etc.) et à la personnalisation de l'apparence de XBMC. Ensuite, il y a un Top-6 des fonctionnalités qu'il faut connaître. En fait, cela signifie des extensions pour la diffusion de contenu de l'Internet, la diffusion vers des appareils Apple/Android et ainsi de suite.

Le livre se termine par une liste d'endroits à visiter (forums d'aide, le site XBMC, les pages XBMC sur les réseaux sociaux, etc.), qui pourraient vous être très utiles si vous vous plantez ou avez besoin de conseils.

La série « Instant » est composée de livres totalement adaptés aux

débutants, car ils ne sont pas trop longs et ne sont jamais trop approfondis. D'aucuns diraient qu'ils sont trop courts, mais, personnellement, je préfère des livres qui sont courts et qui vont droit au cœur du sujet (dans la limite du possible). Une chose que je voudrais signaler malgré tout est que, bien que le livre soit décrit comme ayant 60 pages, une bonne douzaine de ces pages est consacrée à l'introduction et la conclusion. Ainsi, en fait, le livre contient environ 50 pages d'informations. N'empêche que, à 6 £ (environ 7 €) le téléchargement numérique (13 £ - presque 16 € pour un exemplaire papier), cela vaut vraiment le coup si vous voulez installer une bonne machine XBMC.



J'aime vagabonder d'environnement de bureau en environnement de bureau et il m'est quasi impossible de rester fidèle à Gnome, KDE, XFCE ou à aucun autre. Unity est arrivé et reparti, tout comme Enlightenment sous Bodhi Linux. Pendant à peu près un an, cependant, je suis, la plupart du temps, resté avec le LXDE de Lubuntu que je pense être un bon compromis entre une interface utilisateur pratique et une qui n'utilise pas trop de ressources matériel. Lorsqu'une distribution avec un nouvel environnement de bureau attire mon attention, j'ai tendance à la télécharger et l'installer sur une machine virtuelle, pendant au moins assez de temps pour pouvoir voir à peu près sa façon de fonctionner. La dernière sur une longue liste était Elementary OS, sortie le 11 août en sa version 0.2 « Luna ».

Ceci aurait pu facilement être une critique d'Encore une Autre Distribution dérivée d'Ubuntu – le cœur d'Elementary 0.2 est basé sur Ubuntu 12.04 LTS – mais il y avait aussi la présence de deux éléments positifs : 1) les développeurs visent un bureau simple et sobre et 2) ils visent la beauté. En général, j'ai le sentiment qu'ils se sont

débrouillés très bien sur les deux tableaux.

Le téléchargement de l'ISO de 700 Mo se passe normalement, mais avec un variant malheureux, peut-être. Dès le départ, on vous demande d'envisager de faire un petit don pour la cause (le montant suggéré est de 10 \$).

Je sais bien qu'ils peuvent vraiment avoir besoin d'argent pour continuer le développement, mais cela m'a semblé être un peu « rentre-dedans ». En dessous se trouve un bouton téléchargement entièrement gratuit.

Une fois démarrée, l'image ISO se met en mode graphique et nous donne

le choix entre une installation immédiate ou son utilisation en mode Live-CD (« Essayer sans installer »), similaire à ce qui se passe dans Kubuntu. Dans chacun des deux cas, l'écran clignote un peu en basculant entre les modes texte et graphique, ce qui nous rappelle qu'il ne faut pas considérer le système comme un produit

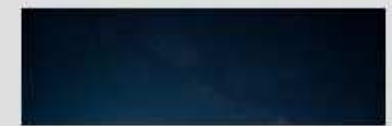


fini, mais plutôt une œuvre en cours. C'est cohérent avec le numéro de version, 0.2, que l'équipe lui a attribué.

Choisir le mode Live-CD et le bureau s'affiche plutôt rapidement. Je n'ai pas vraiment mesuré le temps nécessaire, mais il m'avait l'air d'être similaire à Ubuntu ou Xubuntu et quelque peu plus rapide qu'Unity. Il y a le dock en bas, un panneau en haut avec un menu d'applications et une zone de notifications et c'est tout. Cela donne une impression d'élégance propre et raffinée, avec assez d'indices graphiques pour pouvoir accéder à nos trucs, sans le moindre encombrement.

Beaucoup de ces éléments ont été créés ou adaptés en interne par l'équipe d'Elementary, pour ainsi dire. Le gestionnaire de fenêtres s'appelle Gala, le panneau du haut est Wingpanel et le lanceur d'applications est Slingshot, tandis que le dock s'appelle Plank et donne l'impression d'être très proche du code de base de Dockey. Quant aux applications, le gestionnaire de fichiers est « Pantheon Files », le client mail est Geary et le lecteur de musique s'appelle tout simplement Music. Comme pas mal d'autres interfaces graphiques, ils utilisent les bibliothèques de Gtk et de Clutter.

D'autre part, plusieurs applications



existantes, telles que le navigateur Midori et le gestionnaire d'images Shotwell, ont été sélectionnées parmi des programmes existants, peut-être principalement en tant qu'alternatives légères qui ont fait leurs preuves et qui font ce qu'il faut assez bien pour la plupart des utilisateurs. La Logithèque Ubuntu est présente aussi si nous avons besoin de quelque chose de plus substantiel.

Cela ne devrait pas nous inciter à conclure que la distribution même a des besoins en mémoire faibles. Le résultat des tests était une utilisation

mémoire dans les 800 Mo avec peu ou pas de charge sur l'ordinateur en plus du système de base et de l'interface graphique. Dans ce domaine, il est comparable à la plupart des autres Live-CD Ubuntu et l'utilisation mémoire est un tout petit peu plus élevée que celle du poids plume Ubuntu. Cependant, l'utilisation du processeur n'est pas trop lourde et le bureau peut s'exécuter assez bien sur un Atom, par exemple.

L'équipe Elementary travaille dur sur sa conception et sa présentation en général, comme vous pouvez le

voir dans cette sélection époustouflante de papiers peints. D'accord, il n'y a rien de plus facile que de télécharger un papier peint du Net, mais je trouve que cette sélection par défaut fournit un bon choix pour les utilisateurs normaux, c'est-à-dire ceux qui ne veulent pas passer trop de temps sur le décor de leur bureau. En fait, je pense qu'elle est plutôt meilleure que le choix de fonds d'écran d'Ubuntu, mais il s'agit sans doute de mon opinion personnelle.

L'application des paramètres du système semble être une adaptation du

classique panneau de configuration Gnome, bien que certaines options soient réorganisées. Les panneaux fond d'écran, dock et « coins chauds » sont rassemblés comme onglets dans la section des paramètres du Bureau – l'une des dispositions les plus simples que j'ai vue depuis belle lurette.

Le gestionnaire de fichiers, Pantheon Files, est très similaire à Nemo de l'environnement Gnome. Il comporte un indicateur d'utilisation disque intégré. Comme décrit sur leur page Launchpad, « Files est un gestionnaire de fichiers simple, puissant et sexy pour le bureau Pantheon ». Remarquez ce « sexy »

Il y a quelques petites modifications, cependant, telles que l'absence de menus – on ne les trouve ni dans la fenêtre, ni dans un emplacement alternatif. La cause en semble être les restes de l'intégration d'Unity : pas de barre de menu globale en haut de l'écran, donc pas de menus visibles. Avec seulement l'icône de l'onglet network (Réseau) j'ai réussi à configurer une connexion SFTP pour le transfert de fichiers vers un autre ordinateur ... mais, plus tard, elle fut impossible à démonter. Il a également refusé d'indiquer le statut des fichiers Dropbox, même avec le paquet pantheon-files-plugin-dropbox installé.

En revanche, une fonctionnalité d'étiquetage de couleur – inspirée clairement de Mac OS X – a vu le jour. Cela vous permet de colorier les étiquettes des fichiers, ce qui peut s'avérer utile pour des besoins de classification. Voyons voir, quelles images ont déjà été insérées dans l'article et lesquelles restent à placer ?

La conception générale de l'interface utilisateur et de la page Web <http://elementaryos.org> semble devoir beaucoup aux équipes de conception de Cupertino : l'écran de l'application Music le démontre sans conteste. Cependant, la plupart des indices de conception viennent très clairement

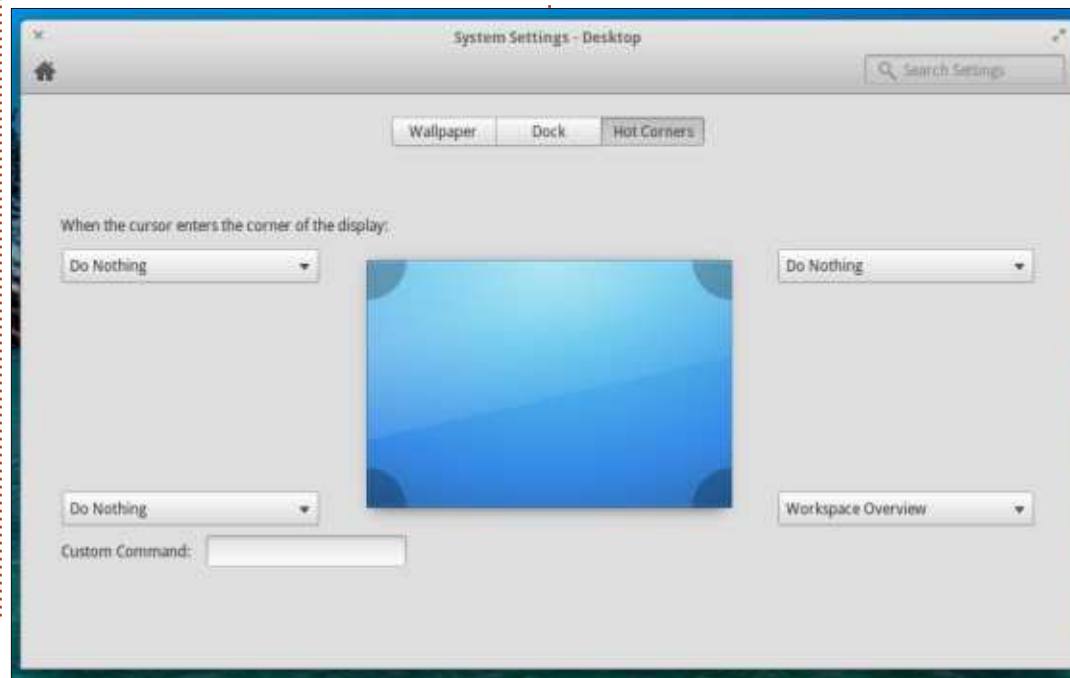
du GTK de Gnome, avec quelques éléments de LinuxMint. D'une certaine façon, on peut le considérer comme étant le résultat d'inspirations mélangées. Le résultat final fonctionne très bien du point de vue de l'utilisateur, bien que les utilisateurs Mac de longue date peuvent se plaindre un peu qu'il n'est pas exactement ce à quoi ils sont accoutumés. C'est une question de quelques petits détails tels que l'emplacement des boutons de fenêtre en haut de chaque écran.

Tout compte fait, le résultat final est très satisfaisant et vaut bien un essai si vous aimez les interfaces graphiques simples et dépouillées. Cela

dit, il faudrait garder à l'esprit que leur philosophie de conception pourrait être trop radicalement simpliste pour certains : notamment l'absence de menus de fenêtre et contextuels (pas de clic droit, ni sur le bureau, ni ailleurs).

Un autre couac mineur est le manque de stabilité sur certaines machines. J'avais un problème de planage récurrent sur un Acer Aspire AO722, causé peut-être par le manque de compatibilité du matériel graphique, bien qu'aucune autre distribution Debian ou Ubuntu (y compris la même 12.04 sur laquelle Elementary est basé) ne m'ait donné du fil à retordre sur cet ordinateur-là. Sur deux autres portables, il n'y avait strictement aucun problème. Ce qui veut dire que des tests devront être impérativement à l'ordre du jour pour vous.

Malgré le fait que l'interface utilisateur soit toujours en cours de développement, les plus aventureux devraient pouvoir l'utiliser pour du travail concret. Cependant, comme d'habitude, assurez-vous de sauvegarder vos données fréquemment, par exemple sur un autre ordinateur ou dans le nuage. Selon le mantra simpliste de l'équipe, aucun des logiciels utilisateur habituels tels que LibreOffice ne sont installés, bien que cela soit facilement



résolu avec apt ou la Logithèque.

Une approche alternative pourrait être de commencer à partir d'une installation existante d'Ubuntu 12.04, puis d'ajouter les paquets d'Elementary à partir des dépôts du projet sur Launchpad :

```
deb  
http://ppa.launchpad.net/elementary-os/stable/ubuntu  
precise main
```

```
deb-src  
http://ppa.launchpad.net/elementary-os/stable/ubuntu  
precise main
```

D'abord, assurez-vous que le système cible soit à jour. Ensuite, après avoir inséré ces deux lignes au début du fichier /etc/apt/sources.list, les commandes suivantes devraient vous aider à commencer :

```
apt-get update
```

```
apt-get install elementary-  
desktop elementary-standard  
elementary-artwork
```

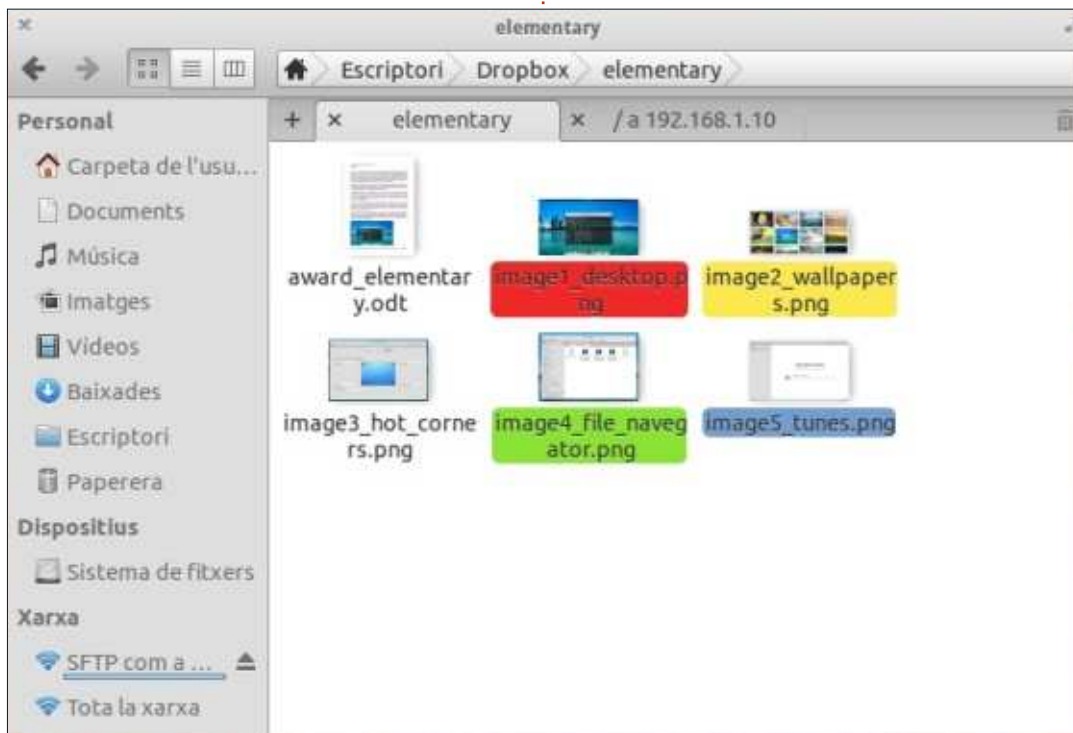
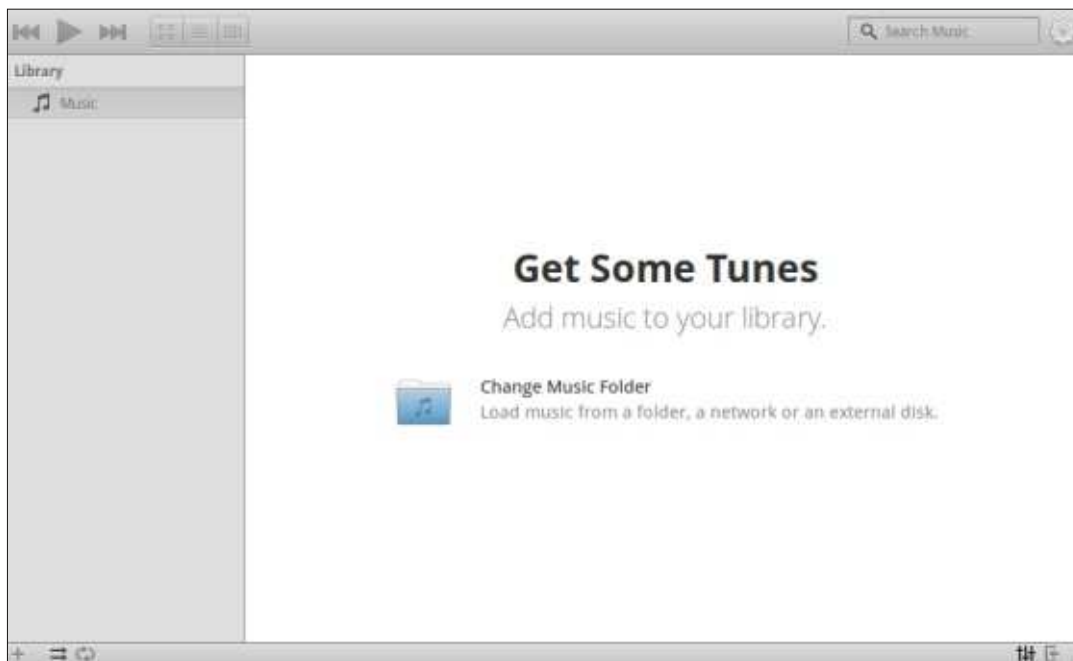
Il devra télécharger environ 47 Mo de paquets, si vous commencez avec une installation Ubuntu 12.04 ordinaire. Des conflits sont possibles (par exemple, entre elementary-scan et simple-scan), mais vous pouvez les ignorer. Vous aurez besoin de gnome-tweak-

tool pour remplacer votre thème de widgets par celui d'Elementary et vous pourriez vouloir également enlever plymouth-theme-ubuntu-text et plymouth-theme-ubuntu-logo pour que l'écran « e » d'Elementary s'affiche au démarrage/à la fermeture à la place du violet d'Ubuntu.

Compte tenu de ce que cette équipe a pu accomplir depuis la sortie de la 0.1, il sera intéressant de voir ce qu'ils peuvent inventer pendant les prochaines années. C'est sans aucun doute un projet qu'il faudra surveiller.



Alan enseigne l'informatique à la Escola Andorrana de Batxillerat (faculté). Il a donné des cours GNU/Linux à l'Université d'Andorre et enseigne actuellement l'administration des systèmes GNU/Linux à l'Université ouverte de Catalogne (UOC).





Si vous utilisez un environnement de bureau basé sur GNOME, Shotwell et F-Spot sont peut-être les seuls gestionnaires de photos dont vous avez entendu parler. Mais il y a un autre choix possible, un outsider : digiKam. Si la majuscule « K » ne vous l'a pas déjà fait deviner, digiKam fait partie du projet KDE. Il est le gestionnaire de photos par défaut de Kubuntu, mais est-ce qu'il vaut mieux le choisir aux dépens des logiciels familiers de Gnome ? Lisez la suite.

LA COURSE D'UN CHEVALIER

« Les choses puissantes se développent à partir de petits commencements. » John Dryden

M. Raju Renchi, étudiant à l'Université de l'Illinois et passionné de Linux, avait un problème. Il ne pouvait pas transférer de photos de ses appareils photo numériques vers son disque dur facilement. Il devait recourir plutôt à la fastidieuse ligne de commande. Aucune application n'était disponible avec une interface utilisateur (IU) simple et conviviale pour accomplir cette tâche. De plus, pour la plupart des utilisateurs normaux,

l'utilisation de la ligne de commande serait simplement trop difficile. Heureusement, M. Renchi savait programmer et par conséquent était bien équipé pour résoudre ce problème. Il a conçu un programme ayant une interface simple et pouvant transférer des fichiers de l'appareil photo vers l'ordinateur. Ceci était connu par la suite sous le nom de projet digiKam. C'était en 2001. Selon un mémoire rédigé par M. Gilles Caulier, le développeur principal et coordonnateur actuel, il n'y avait aucune application comparable sous Linux à l'époque.

Au moment où M. Renchi a remis les rênes du projet à M. Caulier en 2005, digiKam avait rapidement grandi d'un programme rudimentaire à un gestionnaire et organisateur de photos à part entière. En fait, la même année, il a gagné le prix du meilleur logiciel de gestion de photos décerné par des lecteurs du magazine TUX. Dans le reste de l'article, je vais analyser ce qui le différencie des autres.

INTERFACE UTILISATEUR

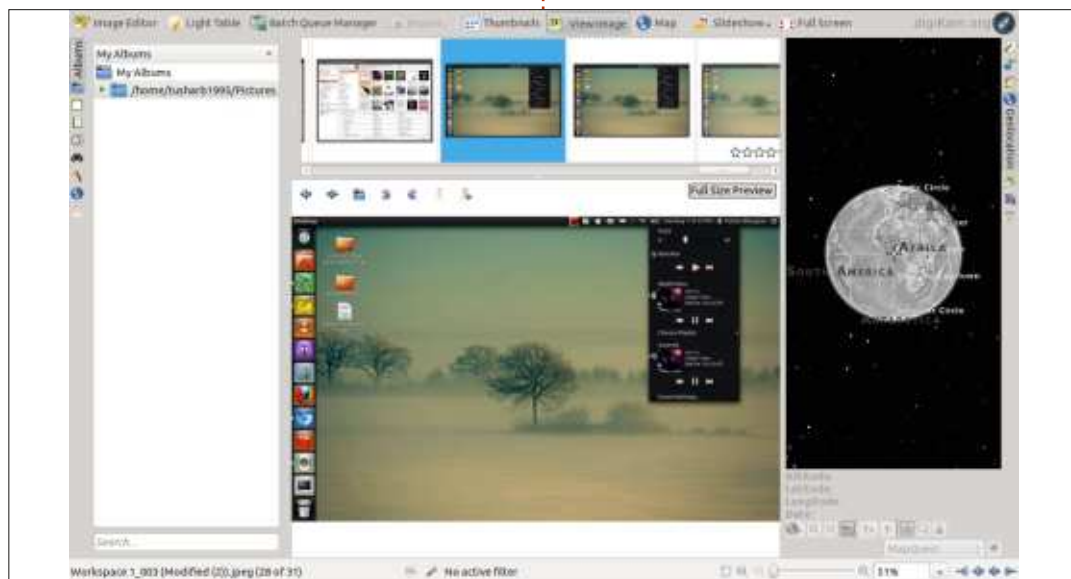
L'interface utilisateur révèle la première faille dans l'armure du cheva-

lier. C'est une interface à trois colonnes qui est bordée de boutons sur les quatre côtés. La première colonne peut servir de navigateur de fichiers, navigateur d'étiquettes, de calendrier ou de ligne de temps. Elle peut également fonctionner comme une barre de recherche. La deuxième colonne affiche les vignettes des photos. La troisième colonne, qui est réduite au départ, peut montrer les propriétés du fichier, les méta-données, les couleurs, la géolocalisation, les étiquettes et même les versions de l'image. Je peux presque vous entendre dire : « ça semble génial, où est le problème ? ». Eh bien, toutes ces fonctionnalités

rendent l'interface utilisateur extrêmement encombrée. En fait, c'est très intimidant pour un nouvel utilisateur. Les minuscules boutons aggravent encore le problème et, dans l'ensemble, l'interface utilisateur n'est pas ressentie comme intuitive. En revanche, la pléthore de fonctionnalités va sûrement plaire aux photographes plus aguerris. En fait, digiKam promet de vous aider à « gérer vos photos comme un professionnel ».

OPTIONS D'IMPORTATION

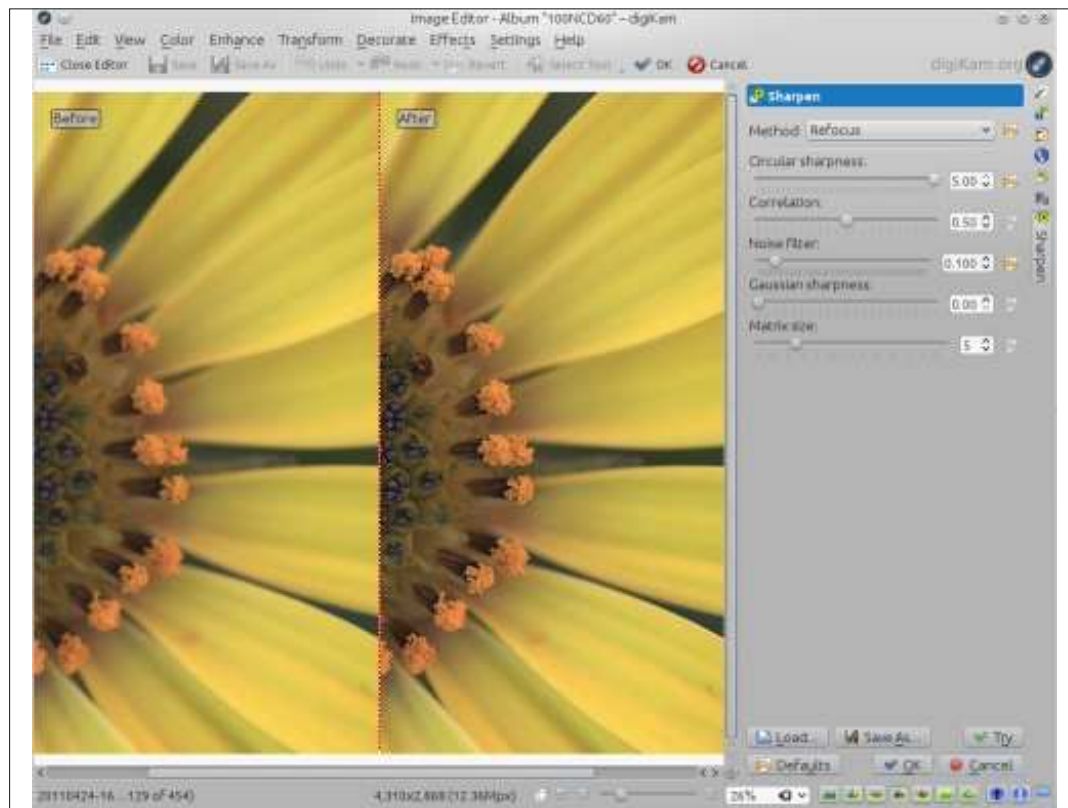
Lorsque vous configurez digiKam pour la première fois, il vous guide



dans le processus de mise en place à l'aide d'un Assistant. C'est durant cette phase que vous choisissez le dossier qui sera votre bibliothèque d'images. Initialement toutes les photos dans ce dossier seront analysées et incorporées dans digiKam. Cependant, la prochaine fois que vous ouvrirez digiKam, il va scanner le dossier pour trouver seulement les nouvelles images. L'Assistant est bien conçu et simple. Il fait en sorte que, même lorsque vous ouvrirez digiKam pour la première fois, vos photos seront déjà là pour vous accueillir. Vraiment magique.

À l'origine, digiKam a été réalisé dans le seul but de transférer des photos depuis l'appareil photo vers l'ordinateur. Il effectue bien cette tâche et prend en charge un grand nombre d'appareils. Malheureusement, mon Nikon CoolPix P500 n'était pas compatible avec digiKam. C'était un peu décevant, surtout que Shotwell n'a eu aucun problème pour reconnaître mon appareil photo et récupérer les photos.

Un grand nombre de photos flotte dans les nuages aussi. digiKam se porte courageusement volontaire pour aller chercher ces photos. Avec des options pour importer des photos depuis PicasaWeb, SmugMug et même Facebook, digiKam écrase la concurrence dans cette catégorie. Compte



tenu du fait que la plupart de nos photos sont disponibles sur les réseaux sociaux, les sites comme Facebook, l'option d'importation d'Internet peut être une raison suffisante pour passer à digiKam.

LES RECHERCHES

digiKam propose une barre de recherches de base qui devrait suffire pour la plupart des utilisateurs. Vous avez également la possibilité d'enregistrer vos recherches. Mais, bien sûr

digiKam ne s'arrête pas là ; il a également une option de recherche avancée qui est probablement aussi précise que le viseur télescopique d'un pistolet de tireur d'élite. Et très certainement tout aussi complexe. Avec une recherche demandant des détails comme l'ouverture et la focale de l'appareil, seuls les plus expérimentés des photographes devraient essayer d'exploiter cet outil puissant.

LA RETOUCHE PHOTO

Si vous ne l'avez pas encore remarqué, je vais l'expliquer pour vous : digiKam est un gestionnaire de photos pour les professionnels. Par conséquent, son éditeur de photos intégré ressemble à une salle d'opération remplie de matériel. Les outils varient de la « rotation » de base à la « luminosité, teinte et saturation » avancée. Il y a beaucoup d'options « auto » pour laisser digiKam gérer la majeure partie du boulot. Il y a aussi les aperçus « avant » et « après », qui sont indiscernables à (mon) œil non averti. Et l'intervention ? Pour donner un nouveau visage à votre photo bien sûr. Bien mieux, si le lifting se déroule horriblement mal (et que le visage de votre ami est soudainement rogné de telle sorte qu'il donne l'impression que vous êtes copain avec le cavalier sans tête de Sleepy Hollow), vous pouvez simplement refuser d'enregistrer les modifications. Ouf ! Merci digiKam, sinon j'aurais juste perdu la tête.

OPTIONS D'EXPORT

digiKam adopte une approche à la FedEx pour l'exportation de photos : « Nous livrons n'importe où. » Avec des options pour envoyer des photos vers Facebook, Flickr, PicasaWeb, votre

COMPARAISON DE LOGICIELS

iPod, un ordinateur distant, les envoyer par e-mail et même les exporter au format HTML, une fois de plus digiKam laisse la concurrence manger sa poussière.

CONCLUSION

digiKam est sans conteste un logiciel de gestion et de retouche de photos puissant. Si vous êtes photographe professionnel, vous devriez certainement l'essayer. Pour le reste d'entre nous, son IU bondée et débordante de fonctionnalités peut agir comme

un moyen de dissuasion. Je le recommande quand même à ceux qui utilisent leur gestionnaire de photos comme un arrêt au stand dans leur convoyage de photos à partir de, et vers, le Web, en raison de ses options d'importation et d'exportation complètes. Il est également à noter que ma machine est sous Ubuntu et digiKam est une application KDE. En fait, M. Caulier a mentionné une « intégration sans faille à KDE » comme un avantage important du projet ; peut-être qu'il n'a tout simplement pas sa place dans un environnement Gnome.

En fin de compte, cependant, digiKam tient sa promesse de vous permettre de gérer vos photos comme un professionnel, alimenté par les sains bienfaits de l'Open Source.

RÉSUMÉ

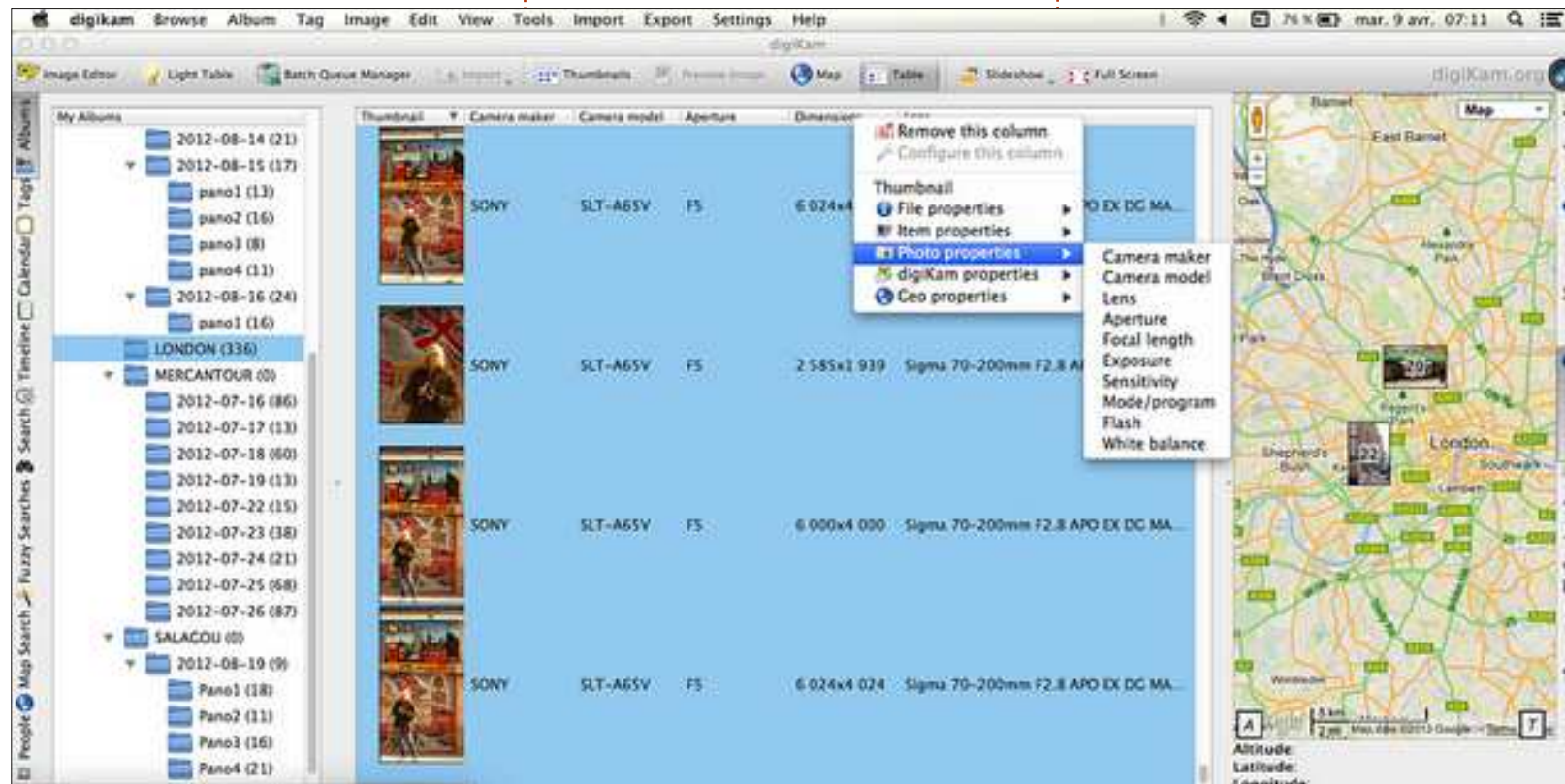
Les plus

- L'abondance de fonctionnalités.
- Des options d'import et d'export très complètes, notamment celles impliquant le Web.
- Un système d'étiquetage robuste.

- L'éditeur de photos intégré propose des dizaines d'outils qui peuvent être utilisés pour régler une image à la perfection.
- Un super assistant pour vous guider dans la mise en place initiale.

Les moins

- Une IU encombrée, avec de petits boutons, pas très conviviale (n'oubliez pas que j'ai exécuté cette application KDE sur Gnome).
- Consomme une grande quantité d'espace disque.
- Parfois, certaines fonctionnalités ne répondent pas.



Site Web : <http://www.digikam.org/>



Tushar est un Indien de 17 ans qui aime Ubuntu / FOSS. Il programme en Java et C ++, aime écrire et, plus récemment, crée des applications Android. Si vous avez apprécié cet article, son blog est à tusharbhargava.wordpress.com pour plus d'articles.



COURRIERS

Si vous voulez nous envoyer une lettre, une plainte ou des compliments, veuillez les envoyer, en anglais, à : letters@fullcirclemagazine.org.
NOTE : certaines lettres peuvent être modifiées par manque de place.

ENCORE UN FAN DE SOLYDXK

D'abord, j'ai perdu mes illusions concernant Ubuntu il y a quelques années, parce que l'interface ne correspondait pas du tout à ma façon de faire de l'informatique. Oh, j'avais d'autres soucis, mais j'aurais pu vivre avec la plupart ; mon système peut gérer les graphiques, grâce à sa puissance.

J'ai atterri sur Linux Mint, qui, je l'admets, est aussi basé sur Ubuntu. J'ai trouvé que les bureaux (soit MATE soit Cinnamon) étaient plus intuitifs. Je suis resté avec Cinnamon et l'aimais bien.

Puis, Full Circle s'est senti obligé de faire une critique de SolydXK – ainsi tout est votre faute, n'est-ce pas ? [je plaide coupable – Ronnie].

Au départ, j'ai installé SolydK sur une partition « d'essai » parce que je n'avais pas bricolé avec KDE depuis pas

mal de temps. Le bureau est devenu trop encombré et le mélangeur ne permettait pas l'ajustement de l'équilibre G/D. J'ai donc essayé SolydX. À ma grande surprise, Xfce a déclenché un « dé clic » dans mon cerveau et j'ai continué à m'amuser avec.

Il y a deux-trois semaines, j'ai serré les dents, j'ai sauvegardé ma partition /home sous Mint (mon travail !) et j'ai installé SolydX. Il y eu un problème avec la partition /home – c'était sans doute ma faute – qui a été bien résolu, mais, fondamentalement, la plupart des choses fonctionnent comme je veux. J'apprécie vraiment la liberté accrue de figoler le système avec l'interface graphique. La mise à jour en continu m'impressionne favorablement.

Je pense que ce que je veux dire est que je suis d'accord à 100 % avec Robin Catling. Je vous invite à remplacer « Le

magazine indépendant de la communauté Ubuntu Linux » par quelque chose comme « Le magazine indépendant de la communauté Linux ». C'est une ressource magnifique et unique.

Dave Rowell

Ronnie dit : *Alors qu'Ubuntu est notre sujet principal, des articles sur n'importe quelle distrib. Linux seront les bienvenues. Par le passé, nous avons traité notamment d'Android. À nouveau, je me répète, mais je ne peux publier que ce que les gens m'envoient.*

QMOTION

J'ai vu votre article [concernant l'application « motion » dans le Full Circle]. L'utilisation de motion peut être fastidieuse et ce n'est pas ce qu'il y a de plus convivial. Vous pourriez

Rejoignez-nous sur :



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

LE FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !



Sans les contributions des lecteurs, le Full Circle ne serait qu'un fichier PDF vide (qui, à mon avis, n'intéresserait personne). Nous cherchons toujours des articles, des critiques, n'importe quoi ! Même de petits trucs comme des lettres et les écrans de bureau aident à remplir le magazine.

Lisez nos lignes directrices [page 25](#). Si vous vous y conformez, le succès est pratiquement garanti.

Regardez la [dernière page](#) (de n'importe quel numéro) pour accéder aux informations détaillées concernant l'envoi de vos contributions.

SolydXK

home of

Solyd



Solyd



utiliser qmotion à la place :

<http://slist.lilotux.net/linux/qmotion/index.en.html>

Stephane List (développeur Qmotion)

DEBIAN

Je suis débutant : mon expérience avec Linux a commencé en février 2013. Je ne suis ni informaticien professionnel ni geek et j'ai environ 50 ans. Je me sers de mon PC pour faire avancer les choses : c'est un outil, pas une possibilité d'apprentissage.

Je veux exprimer ma gratitude envers l'équipe de Xubuntu avec un grand « Merci ! », car c'était la distrib. que j'ai réussi à installer et à faire fonctionner sur mon vieux Thinkpad T43p – Ubuntu est plaisant, mais légèrement trop lourd pour le peu de ressources de mon PC.

En fait, actuellement je suis sous Debian 8 Jessie Gnome 3 (en test), après deux ou trois mois sous Wheezy (stable).

Je voudrais partager mon humble point de vue, celui d'un débutant, après avoir lu l'analyse approfondie de Robin Catling :

- Ubuntu est génial, pas mal d'idées de commercialisation de Canonical sont géniales (l'alliance avec Dell pour la création de boutiques Dell-Ubuntu en Chine est la dernière dont j'ai pris connaissance) ;

- le nombre de paquets disponibles est le plus grand du monde Linux ;

- beaucoup de choses fonctionnent dès l'installation ou avec un peu de bricolage, faisable avec l'interface graphique.

Oui, mais, un grand mais, je suis un peu dérouté quand je vois l'environnement de bureau Unity. J'ai testé Gnome 3 sur Ubuntu, Debian, Fedora et OpenSuse.

J'ai lu qu'il y aura un serveur d'affichage appelé Mir pour Ubuntu et un autre appelé Wayland pour le reste du monde Linux. Je ne suis pas un expert et les raisons techniques pour lesquelles Canonical a décidé de développer Mir au lieu de contribuer à Wayland restent mystérieuses pour moi.

J'ai trouvé que Debian était un peu plus complexe à mettre en place - quelques tâches sur le terminal sont obligatoires, mais j'ai réussi grâce à la documentation claire et précise disponible.

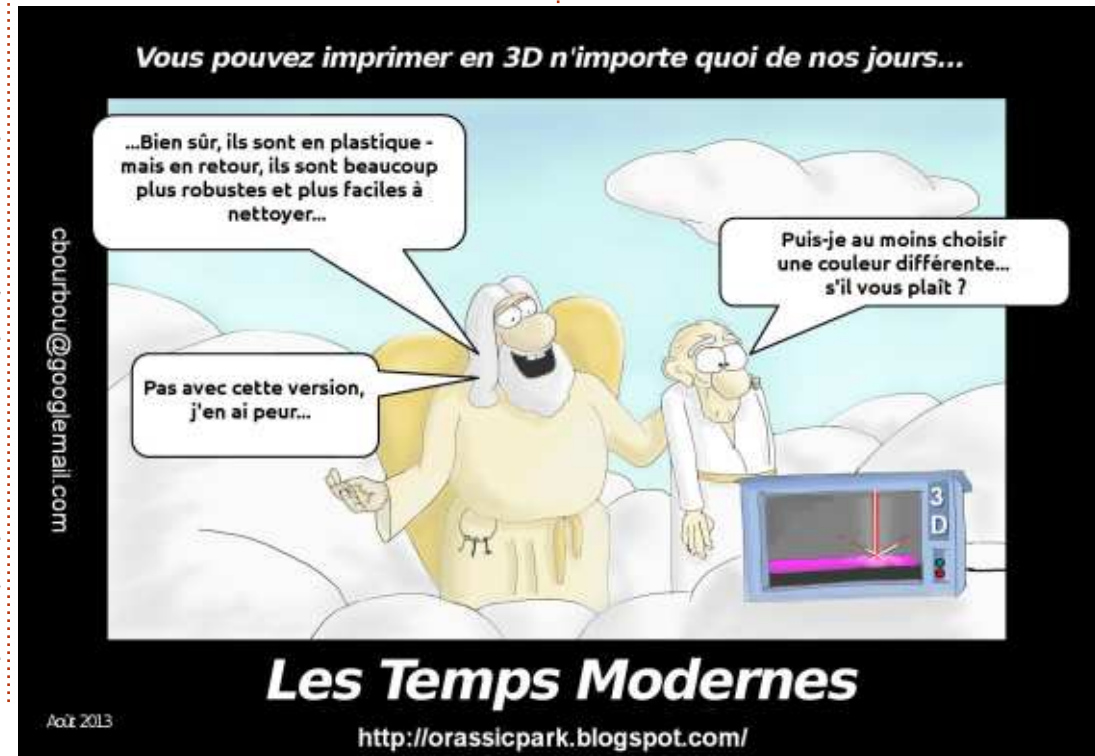
Il se peut qu'ils soient un peu conservateurs, mais le résultat en est un système qui est très, très fiable – l'édition stable est solide comme un roc, de même que l'édition de test est très fiable pour un utilisateur d'ordinateur de bureau comme moi. Le nombre de paquets disponibles est énorme et il est possible de prendre un risque avec une nouvelle version de paquet ou de rester avec une version plus stable et plus vieille d'un outil.

Je garde Debian parce que je me sens chez moi, je me sens à l'aise avec leur façon démocratique de traiter les

problèmes et le développement et je suis libre de choisir le niveau de risque et d'innovation, par rapport à la stabilité du système, de mon expérience Linux.

Si quelqu'un n'aime pas travailler avec le terminal mais est attiré par Debian, j'ajouterais qu'il y a de très bons dérivés basés sur Debian : je mentionne Mint LMDE et SolydXK parce que je les ai testés, mais il y a encore beaucoup plus de distrib. basées sur Debian.

Gabriele Tettamanzi



Tuxidermy



BLANC. TOUT EST BLANC.

J'EN SAIS NI POURQUOI NI QUAND NI COMMENT, MAIS LE MONDE QUE J'AI CONSTRUIT EST DEVENU BLANC, VIERGE.

JE SUIS PERDU.

QUE S'EST-IL PASSÉ ? J'AVAIS UN EMPIRE ! ÇA NE VA PAS !



SUIS-JE DANS LE DÉSERT BLANC INFINI DEPUIS LONGTEMPS ?

À L'AIDE !!



JE HURLE SANS RÉPONSE.



L'APOCALYPSE ? UNE GUERRE ATOMIQUE ? QU'EST-CE QUI A PU TRANSFORMER LE MONDE AINSI ?

JE SCRUTE LE CIEL.

MAIS IL N'Y A RIEN. RIEN QUE CE CAUCHEMAR BLANC INFINI.



JE PRISE POUR UNE RÉPONSE : OÙ SUIS-JE ? QUE SUIS-JE DEVENU ?



ALORS, DOCTEUR ? VOTRE VERDICT ? UNE PUCE ?

SI JE VOUS LE DIS, VOUS NE RIRES PAS, EH ?

J'EN SAURAI JAMAIS.



Q Je voudrais sauvegarder ma collection de DVD.

R Regardez Handbrake : <http://handbrake.fr/>

Une autre approche serait une variante de cette commande :

```
dd if=/dev/cdrom
of=/path/dvd.iso
```

Q Je suis utilisateur d'Ubuntu 12.04 ; devrais-je faire une mise à niveau ?

R Si vous voulez tout simplement pouvoir travailler, restez avec la 12.04 jusqu'à ce que la 14.04 ait deux ou trois mois d'existence.

Si vous voulez du flambant neuf, faites une mise à niveau. L'inconvénient est que vous devrez faire une mise à niveau tous les six mois jusqu'à la sortie de la prochaine LTS. Si vous faites une mise à niveau, vous ne pouvez pas sauter une version. Vous iriez de la 12.04 à la 12.10, à la 13.04, à la 13.10, à la 14.04 et, à ce moment-là, vous aurez la possibilité de descendre du manège.

Q Je ne réussis pas à connecter Rhythmbox à mon casque Bluetooth. Mon portable a un émetteur Bluetooth intégré.

R Installez Blueman et utilisez-le pour faire reconnaître le casque avant de lancer Rhythmbox.

Q Comment installer Kompozer sur Ubuntu 13.04 ?

R (Remerciements à **Lars Noodén** sur les Forums Ubuntu.) Allez voir cette page web : <http://linuxg.net/how-to-install-kompozer-on-ubuntu-13-04-12-10-12-04/>

Apparemment, Kompozer n'est pas actuellement maintenu. Pas mal d'alternatives existent, y compris Bluegriffon.

Q J'utilise Lubuntu 13.04. Je n'arrive pas à faire fonctionner le son dans LibreOffice Impress.

R Supprimez LibreOffice 4.0, allez sur le site Web de LibreOffice et installez la version 4.1. Vous êtes obligé de changer le téléchargement par défaut en celui d'un fichier .deb 32-bit ou 64-bit.

L'installation est très agaçante ; je la déteste quand l'extraction d'un fichier .gz crée un dossier avec un très long nom. Au moins, le fichier Lisez-moi est utile.

Q J'ai installé Compiz et Conky avec le gestionnaire de logiciels (des gens disent qu'ils sont formidables), mais ils n'apparaissent pas dans le menu.

R Ce sont des programmes en ligne de commande et vous les lancez donc dans un terminal.

Q Il est très urgent pour moi de savoir si live555 serveur est installé sur mon serveur ou pas.

R `sudo apt-get livemedia-utils`

Q J'ai un portable Packard Bell Easy-note TS qui a à peu près 2,5 à 3 ans. J'y ai des problèmes de chaleur depuis longtemps.

R (Merci à celui qui a posté la question.) J'ai adopté la suggestion de Thee et j'ai fait nettoyer l'ordinateur. Je l'ai remis à un détaillant et ils ont nettoyé

le portable de fond en comble. Il y avait beaucoup de poussière dans le dissipateur de chaleur et aussi dans les ventilateurs. Ils ont également mis de la pâte thermique nouvelle sur le processeur et maintenant ma machine tourne comme quand elle était neuve. La température a baissé d'environ 80 degrés centigrade à environ 50 degrés, dans les périodes d'inactivité.

Q J'ai installé un deuxième disque dur dans mon ordinateur pour un projet spécifique. Il avait besoin d'être le premier disque dur dans le BIOS pour que je puisse changer l'ordre de démarrage et choisir quel système d'exploitation à démarrer. Mais le swap est disparu !

R Utilisez cette commande :
`gksudo gedit /etc/fstab`

Trouvez la ligne pour le fichier swap et changez-la de sda2 à sdb2 ou le véritable numéro. Redémarrez et vous devriez revoir le swap.



LES QUESTIONS LES PLUS ACTIVES ET LES PLUS POPULAIRES SUR ASKUBUNTU :

* Comment exécuter une application avec des arguments de la ligne de commande sans perdre le terminal ?

<http://goo.gl/fhlwCl>

* Les thèmes GTK+ ne s'affichent pas

<http://goo.gl/9o97lr>

* Canon MP230 introuvable et impossible à installer sous Ubuntu 12.04

<http://goo.gl/G17vHG>

* La luminosité de l'écran sous Ubuntu 13.04 ne change qu'avec les raccourcis clavier

<http://goo.gl/Ch8xYe>

* Problèmes d'installation au niveau de la « expanding section »

<http://goo.gl/Vi7oCS>

* Pourquoi y a-t-il un utilisateur « nobody » (personne) ?

<http://goo.gl/FCXWjR>

* Exclure à partir du * dans la ligne de commande

<http://goo.gl/nsPk4R>

* Faut-il utiliser Thunderbird pour avoir des notifications de mails ?

<http://goo.gl/7Sx8le>

* Quelle est la différence de fonction entre sudo su et sudo -i ?

<http://goo.gl/cOAHLS>

* Comment remplacer Windows par Ubuntu ?

<http://goo.gl/CQowhd>

* Comment afficher GRUB après une installation d'Ubuntu par-dessus Windows 8 ?

<http://goo.gl/ugsy1l>

* Comment ouvrir les préférences dans Nautilus (gestionnaire de fichiers) ?

<http://goo.gl/kFyEGY>

* J'ai des problèmes avec la ligne de commande sous la 13.04

<http://goo.gl/Wo9Fo7>

* Pas de périphériques réseau disponibles après une installation propre de la 12.04

<http://goo.gl/8clrfW>

TRUCS ET ASTUCES



Pas de son

Au moins une fois par semaine je vois une variation quelconque au sujet de « mon ordinateur ne produit pas de son ».

Parfois, la personne fournit beaucoup de renseignements sur la configuration de ses logiciels, mais pratiquement personne ne donne une description physique de son système : qu'est-ce qui devrait pro-

duire le son et comment est-il connecté : un casque ou des hauts parleurs, branché devant ou derrière, ou peut-être des haut parleurs dans l'écran ou une télé connectée par HDMI ? Et quel logiciel devrait produire le son ? (VLC est célèbre parce qu'il coupe le son sans raison.)

Avez-vous exécuté un test des hauts parleurs ? Voici comment exécuter un test des hauts parleurs dans deux environnements différents :

1. Faites un clic droit sur l'icône du haut parleur et assurez-vous que le son ne soit pas coupé. Cliquez sur l'icône et sélectionnez Paramètres du son. Notez le périphérique sélectionné pour la sortie son et le connecteur sélectionné dans le menu déroulant. Cliquez sur l'onglet Matériel et notez le profil choisi ; le bouton Tester les haut-parleurs est en bas à droite. Quand vous cliquez dessus, il propose de tester l'avant gauche et l'avant droit. J'ai vu le mauvais connecteur choisi par défaut ; en choisir un autre a résolu le problème.

2. Essentiellement le même processus en des termes différents. Faites un clic droit sur l'icône du haut-parleur et sélectionnez Préférences du son. (Notez que le son peut être mis en sourdine ici.) Sous l'onglet Matériel, vous trouverez le périphérique sélectionné ainsi qu'une liste déroulante de profils et un bouton pour tester les haut-parleurs. Ici se trouve aussi une autre case à cocher, Sourdine.

D'après mon expérience, au moins 80 % du temps, « pas de son » est dû au fait qu'il est coupé (mis en sourdine, ou que le volume est réglé près de zéro) dans un des trois emplacements : icône haut-parleur, paramètres/préférences du son, ou application. Puis, certains casques ont un contrôle du volume dans leur câble... Voici donc quatre réponses « simples ».

Pas mal des autres problèmes peuvent être résolus avec Alsamixer et vous aurez besoin d'investir quelques minutes dans l'apprentissage de son utilisation, notamment à <http://en.wikipedia.org/wiki/Alsamixer> [Ndt : en anglais ; apparemment l'équivalent n'existe pas en français.]

Et si cela ne fonctionne pas, le moment est venu d'aiguiser vos compétences sur Google.



Après une longue carrière dans l'industrie informatique, y compris une période comme rédacteur en chef de Computing Canada et Computer Dealer News, **Gord** est maintenant plus ou moins à la retraite.



JEUX UBUNTU

Écrit par David Rhys Forward

Faster Than Light

Faster Than Light (appelé plus communément FTL, ou en français PRL, Plus Rapide que la Lumière) est un jeu de stratégie en temps réel, en vue aérienne, disponible sur Steam et fait par l'équipe d'indépendants Subset Games. Le joueur prend le contrôle de l'équipage d'un vaisseau spatial, qui est en possession d'informations importantes qui doivent être livrées à une flotte alliée, plusieurs secteurs plus loin. Mais, pour rendre le jeu plus difficile, vous êtes poursuivis par une grande flotte rebelle dans tous les secteurs.

En gardant l'histoire simple, l'équipe a été en mesure de créer un système

de gestion approfondie. Vous devez réparer le vaisseau lorsqu'il est endommagé et prendre des décisions difficiles quand vous êtes attaqué. Par exemple, sauter au milieu de la bataille ou prendre l'énergie d'une source pour alimenter une arme. « Sauter », c'est la façon dont le joueur se déplace dans le jeu et, dans certains cas, le joueur peut être presque mort, mais peut encore échapper au combat. Vous aurez, bien sûr, des rencontres avec les rebelles. Ce sont ces batailles en temps réel, de vaisseau à vaisseau, qui sont le cœur du jeu FTL et, à plusieurs reprises, la tension est augmentée en vous forçant à prendre des décisions

en quelques fractions de seconde à chaque tour.

Vous pouvez également améliorer les défenses de votre vaisseau et des armes pour vous aider dans votre quête (par exemple, la mise à niveau de votre bouclier afin qu'il puisse absorber plus de chocs ou l'achat de nouvelles armes à ajouter à votre arsenal). La monnaie dans le jeu s'appelle ferraille et peut être utilisée pour acheter des améliorations, réparer votre coque ou même être donnée aux rebelles pour qu'ils épargnent votre vie. Non seulement vos armes peuvent être mises à niveau, mais les membres de l'équipage mon-

tent en grade aussi lorsque vous les placez dans des pièces différentes à bord du vaisseau. Par exemple, si vous placez un membre de l'équipage dans la salle des machines, alors ce personnage va acquérir de l'expérience avec la compétence ingénierie.

J'ai joué à FTL pendant plusieurs heures et, malgré le fait que je n'aie terminé qu'une seule partie jusqu'ici, beaucoup de choses se sont déjà passées. Mon vaisseau a été envahi par un équipage ennemi, des astéroïdes ont détruit mon bouclier, permettant au vaisseau hostile de mettre hors d'usage mon moteur et les armes, et



le saut suivant que j'ai fait a été dans une tempête ionique qui a fractionné la puissance de mes réacteurs (et c'était dans un de mes tout premiers sauts). Le caractère aléatoire de la difficulté peut être frustrant parfois (même en mode facile). Les ennemis apparaissent au hasard, tout comme les armes qu'ils ont sur leur vaisseau. Des morts comme celles-ci sont permanentes, donc vous devrez recommencer le voyage à travers la galaxie à partir de zéro . Et ça devient fréquent car vous

apprenez constamment de la partie précédente et ça devient plus rageant si vous n'avez rien d'autre que des adversaires difficiles.

Le jeu vous fait vouloir exulter après chaque bataille gagnée, mais vous laisse un soupçon de crainte sur ce que pourrait être la prochaine épreuve, quand vous voyez votre coque presque réduite à néant ou qu'il ne reste qu'un seul membre de l'équipage et que votre réserve de carburant baisse.

Personnellement, un de mes aspects préférés du jeu est la musique ; elle ajoute de l'ambiance au jeu, que vous soyez en train de flotter dans l'espace ou au milieu d'une bataille passionnante. C'est un bonus supplémentaire que vous pouvez choisir de télécharger avec le jeu (avec un supplément bien sûr), mais ça vaut le coup car beaucoup d'efforts ont été consacrés à la bande son du jeu. On a donné au style graphique du jeu l'apparence de 16 bits ce qui rend le jeu encore plus

attrayant.

En conclusion, le jeu offre une excellente expérience et, si vous êtes fan de stratégie et du genre science-fiction, vous serez immédiatement intéressé par ce titre. Mais, à cause d'une grande difficulté en raison du caractère aléatoire des rencontres, il peut frustrer certains joueurs. À 6,99 £ (environ 8,50 €), ce jeu ne peut pas être trop recommandé. Le jeu est amusant et il y a beaucoup de rejouabilité.



David est un nouveau venu sur la scène Ubuntu et en profite vraiment jusqu'à présent. Il aime les jeux et poursuit une carrière en tant que concepteur de jeux. Vous pouvez suivre ses exploits à : rhysforward.carbonmade.com



MON BUREAU

Voici l'occasion de montrer au monde votre bureau ou votre PC. Envoyez par courriel vos captures d'écran ou photos à : misc@fullcirclemagazine.org et ajoutez-y un bref paragraphe de description en anglais.

Acer Aspire One Netbook KAV60

OS : Ubuntu 13.04

Résolution : 1024 x 600

Processeur : Intel Atom N270 32-bit

Carte graphique : Intel GMA 945GME
x86/MMX/SSE2

Ram : 1 Go

Disque dur : 160 Go

Au début, je pensais installer Xubuntu, Lubuntu ou une autre distrib GNU/Linux plus légère, mais j'ai remarqué que les vidéos Youtube n'ont joué sans accroc que sous Ubuntu. Avec aucun accroc également sur les lecteurs vidéo avec compositing. Le système est un peu lent, mais pas si mal pour un netbook avec ces caractéristiques. Je suis en attente pour obtenir un nouvel ordinateur portable bientôt, de sorte que je puisse utiliser Ubuntu davantage.

Aya Skull

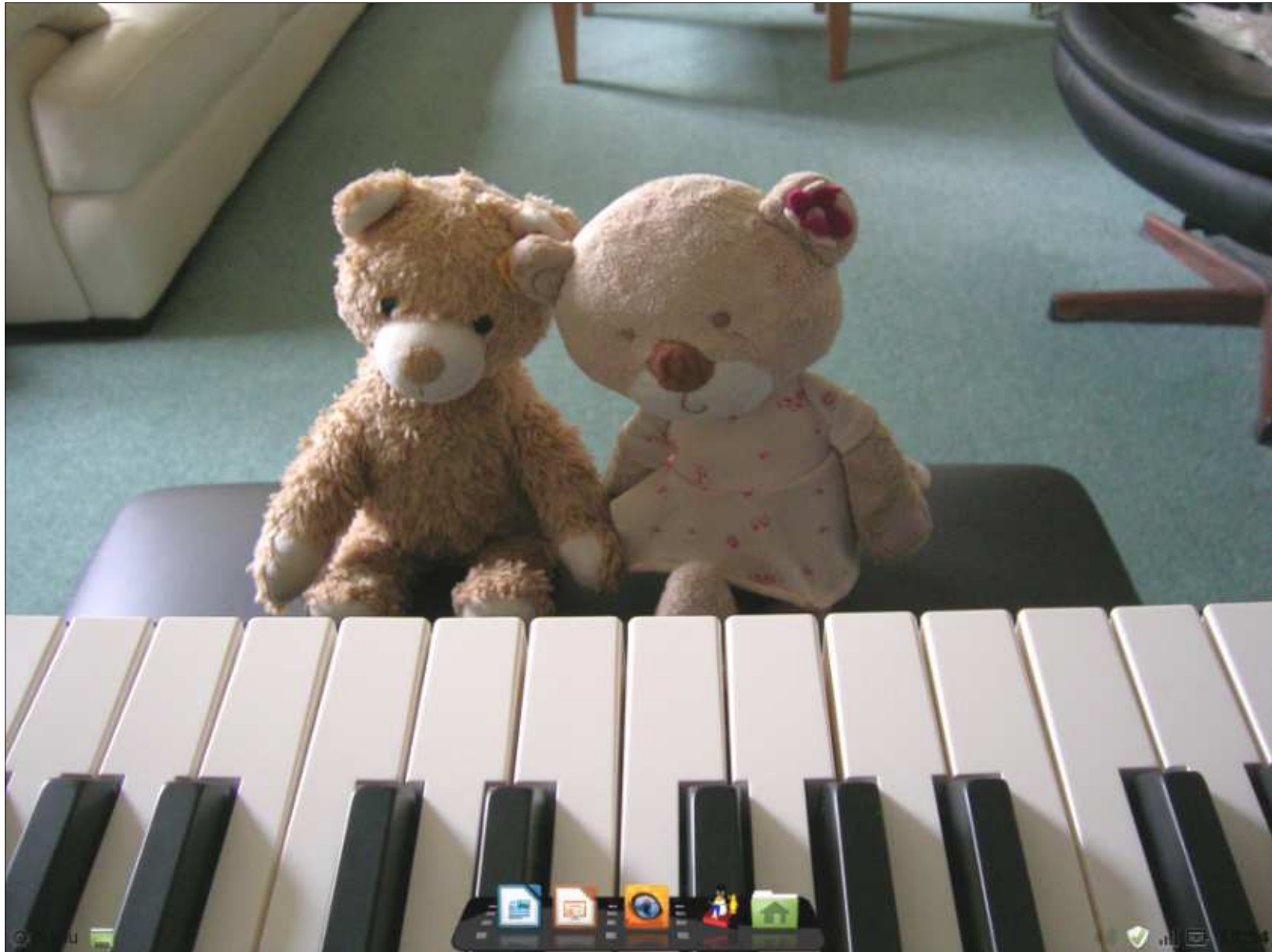


Ma fille, âgée de 8 ans, utilise mon vieux portable. Il serait à peu près inutilisable avec Windows, même WinXP maintenant. Elle est très heureuse de dire à tous que son ordinateur est « Linux Mint », et il fonctionne avec Xfce Cairo-dock (qu'elle aime beaucoup).

Mon O/S :
Linux Mint 13 (Maya, Juillet 2012, la version LTS), 32 bits
Xfce 4.10

Mon matériel :
Dell Latitude D610 (environ 2006)
Processeur : Intel Pentium M, 1,73GHz processeur unique
RAM : 1 Go, DDR2
HDD : 40 Go
Vidéo : ATI Mobility Radeon X300 embarqué
Écran : 14 ", l'affichage 1024 x 768

Les Waters





J'utilise Linux Mint depuis presque aussi longtemps que je me sers de Linux, environ quatre ans. En ce moment je suis sous Linux Mint 15 Cannelle. J'ai conky sur le côté, qui réper-

torie toutes sortes d'informations sur le système, la configuration peut être téléchargée ici :

<http://brianhanson2nd.deviantart.com/art/Conky-V-2-363203874>.

J'utilise Variety pour changer mon

fond d'écran toutes les cinq minutes.

<http://peterlevi.com/variety>

Mon équipement :

Processeur : Intel i3

RAM : 8 Go

Disque dur : 500 Go

Carte graphique : Nvidia GeForce 310M

Nathan Salapat



COMMENT CONTRIBUER

FULL CIRCLE A BESOIN DE VOUS !

Un magazine n'en est pas un sans articles et Full Circle n'échappe pas à cette règle. Nous avons besoin de vos opinions, de vos bureaux et de vos histoires. Nous avons aussi besoin de critiques (jeux, applications et matériels), de tutoriels (sur K/X/Ubuntu), de tout ce que vous pourriez vouloir communiquer aux autres utilisateurs de *buntu. Envoyez vos articles à :

articles@fullcirclemagazine.org

Nous sommes constamment à la recherche de nouveaux articles pour le Full Circle. Pour de l'aide et des conseils, veuillez consulter l'Official Full Circle Style Guide :

<http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

Envoyez vos **remarques** ou vos **expériences** sous Linux à : letters@fullcirclemagazine.org

Les tests de **matériels/logiciels** doivent être envoyés à : reviews@fullcirclemagazine.org

Envoyez vos **questions** pour la rubrique Q&R à : questions@fullcirclemagazine.org

et les **captures d'écran** pour « Mon bureau » à : misc@fullcirclemagazine.org

Si vous avez des questions, visitez notre forum : fullcirclemagazine.org

FCM n° 78

Dernier délai :

dimanche 6 octobre.

Date de parution :

vendredi 25 octobre.



Équipe Full Circle



Rédacteur en chef - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.

podcast@fullcirclemagazine.org

Nous remercions Canonical, l'équipe Marketing d'Ubuntu et les nombreuses équipes de traduction à travers le monde. Sincères remerciements à **Thorsten Wilms** pour le nouveau logo Full Circle.

Pour la traduction française :

<http://fullcirclemag.fr>.

Pour nous envoyer vos articles en français pour l'édition française :

webmaster@fullcirclemag.fr

Obtenir le Full Circle en anglais :



Format EPUB - Les éditions récentes du Full Circle comportent un lien vers le fichier epub sur la page de téléchargements. Si vous avez des problèmes, vous pouvez envoyer un courriel à : mobile@fullcirclemagazine.org



Google Currents - Installez l'application Google Currents sur vos appareils Android/Apple, recherchez « full circle » (dans l'appli) et vous pourrez ajouter les numéros 55 et plus. Sinon, vous pouvez cliquer sur les liens dans les pages de téléchargement du FCM.



La Logithèque Ubuntu - Vous pouvez obtenir le FCM au moyen de la Logithèque : <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Recherchez « full circle », choisissez un numéro et cliquez sur le bouton télécharger.



Issuu - Vous avez la possibilité de lire le Full Circle en ligne via Issuu : <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. N'hésitez surtout pas à partager et à noter le FCM, pour aider à le faire connaître ainsi que Ubuntu Linux.



Ubuntu One - Il est maintenant possible de faire livrer un numéro sur Ubuntu One, s'il vous reste de l'espace libre, en cliquant sur le bouton « Send to Ubuntu One » actuellement disponible dans les numéros 51 et plus.

Obtenir le Full Circle en français : <http://www.fullcirclemag.fr/?pages/Numéros>.