

Mandrake Linux 9.0

Manuel d'applications quotidiennes



(<http://www.MandrakeSoft.com>)

Mandrake Linux 9.0: Manuel d'applications quotidiennes

Publié 2002-09-19

Copyright © 2002 MandrakeSoft SA

par Camille Bégnis, Christian Roy, Fabian Mandelbaum, Joël Pomerleau, Vincent Danen, Roberto Rosselli del Turco, Stefan Siegel, Marco De Vitis, Alice Lafox, Kevin Lecouvey, Christian Georges, John Rye, Robert Kulagowski, Pascal Rigaux, Frédéric Crozat, Laurent Montel, Damien Chaumette, Till Kappeter, Guillaume Cottenceau, Jonathan Gotti, Christian Belisle, Sylvestre Taburet, Thierry Vignaud, Juan Quintela, Pascal Lore, Kadjo N'Doua, Mark Walker, Roberto Patriarca, Patricia Pichardo Bégnis, Alexis Gilliot, Arnaud Desmons, Wolfgang Bornath, Alessandro Baretta, et Aurélien Lemaire

Notice légale

Ce manuel est la propriété intellectuelle de **MandrakeSoft**. Ce manuel peut être librement copié, distribué et/ou modifié selon les termes de la Licence GNU Free Documentation License, Version 1.1 ou ultérieure publiée par la Free Software Foundation ; avec la section inaltérable *À propos de Mandrake Linux*, page i ; les textes de couverture, cités ci-dessous, et sans texte de dos de couverture. Une copie complète de la licence se trouve à la section *GNU Free Documentation License* du *Manuel d'applications quotidiennesMandrakeSecurity : Guide de l'utilisateur*.

Textes de couverture :

MandrakeSoft Septembre 2002

<http://www.mandrakesoft.com/>

Copyright © 1999,2000,2001,2002 MandrakeSoft S.A. et MandrakeSoft inc.

« Mandrake », « Mandrake Linux » et « MandrakeSoft » sont des marques déposées par **MandrakeSoft S.A.** ; Linux est une marque déposée de **Linus Torvalds** ; *UNIX* est une marque déposée de « The Open Group » aux États-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Outils utilisés dans la conception de ce manuel

Ce manuel a été mis en forme avec *DocBook*. *Borges* (<http://linux-mandrake.com/en/doc/project/Borges/>) a été utilisé pour gérer l'ensemble des fichiers. Les fichiers source XML ont été préformatés avec *openjade* et *jadetex* avec l'aide des feuilles de style personnalisées de Norman Walsh. Les images ont été prises avec *xwd* et *GIMP* puis converties avec la commande *convert* du paquetage *ImageMagick*. Tous ces logiciels sont libres et disponibles sur votre distribution **Mandrake Linux**.

Table des matières

Préface	i
1. À propos de Mandrake Linux	i
1.1. Contacter la communauté Mandrake	i
1.2. Contribuez au projet Mandrake Linux	i
1.3. Acquisition de produits Mandrake	ii
2. À propos de ce manuel	ii
3. Note des traducteurs	ii
4. Conventions utilisées dans ce manuel	iii
4.1. Conventions typographiques	iii
4.2. Conventions générales	iii
I. Utiliser Internet	1
1. Configuration des connexions Internet	1
2. Naviguer sur le Web	5
2.1. Les navigateurs Internet: Mozilla	5
2.2. Les navigateurs Internet : Galeon	9
3. Envoyer des courriers électroniques	15
3.1. Courrier électronique : Mozilla	15
3.2. Courrier électronique : KMail	23
4. Messagerie instantanée et IRC	27
4.1. Messagerie instantanée et IRC	27
II. Bureautique Linux	37
5. Bureautique	37
5.1. Traitement de texte : OpenOffice.org Writer	37
5.2. Tableurs	42
5.3. Présentation : OpenOffice.org Impress	46
6. Gestionnaires de fichiers	51
6.1. Konqueror et Nautilus	51
III. Multimédia	57
7. Applications audio et vidéo	57
7.1. Introduction	57
7.2. Applications vidéo	65
7.3. Webcams et vidéoconférence	67
8. Outils graphique et périphériques associés	73
8.1. Manipulations d'images	73
8.2. Les appareils photo numériques	82
8.3. Scanneurs : ScannerDrake, Sane et XSane	85
8.4. L'impression avec Mandrake Linux	89
8.5. CD Burning	95
A. Licence de documentation libre GNU	101
A.1. A propos de cette traduction française de la GFDL	101
A.2. Licence de documentation libre GNU	101
0. PRÉAMBULE	101
1. APPLICABILITÉ ET DÉFINITIONS	101
2. COPIES CONFORMES	102
3. COPIES EN NOMBRE	102
4. MODIFICATIONS	103
5. FUSION DE DOCUMENTS	104
6. REGROUPEMENTS DE DOCUMENTS	104
7. AGRÉGATION AVEC DES TRAVAUX INDÉPENDANTS	104
8. TRADUCTION	104
9. CADUCITÉ	105
10. RÉVISIONS FUTURES DE CETTE LICENCE	105
A.3. Comment utiliser cette Licence pour vos documents	105
B. Glossaire	107
.....

Liste des tableaux

2-1. La barre d'outils du navigateur Mozilla	5
3-1. Les boutons de la barre d'outils de Mozilla Messenger	18
3-2. Les boutons de la barre d'outils de messagerie	20
3-3. Les boutons de la barre d'outils Enigmail	22
3-4. Les boutons de la barre d'outils de KMail	24
3-5. Le bouton d'envoi de messages	25
6-1. Icônes du panneau latéral de Konqueror	52
7-1. Les boutons de la barre d'outils de GnomeMeeting	68

Liste des illustrations

1-1. Connexion à Internet	1
1-2. Choix de la connexion Internet à configurer	2
1-3. Configuration de la connexion Internet	2
1-4. Test de la connexion Internet	3
2-1. L'interface du navigateur Mozilla	5
2-2. Qu'est-ce que les onglets Connexe et Recherche ?	6
2-3. Les onglets Signet et Historique	7
2-4. La boîte de dialogue de gestion des signets	7
2-5. Le navigateur Galeon	10
2-6. Les fenêtres en onglets sous Galeon	10
2-7. Les préférences sous Galeon	11
2-8. Préférences client de courrier	12
3-1. Démarrage de Mozilla Messenger à partir de la barre d'outils, en bas à gauche	15
3-2. Sélection du type de compte à créer	15
3-3. Configuration de l'identité du compte	16
3-4. Configuration des serveurs de messagerie	16
3-5. Configuration du nom d'utilisateur du compte e-mail	17
3-6. Configuration du nom du compte	17
3-7. Résumé de la configuration du compte de messagerie	18
3-8. La fenêtre de composition de message	19
3-9. La fenêtre de création de filtres	21
3-10. La fenêtre de composition de message Enigmail	22
3-11. Configuration des paramètres utilisateur	23
3-12. Configuration du serveur de sortie du courrier électronique	23
3-13. Configuration d'un compte POP3	24
3-14. La fenêtre de composition des messages	25
4-1. La fenêtre d'enregistrement de Gaim	27
4-2. Enregistrement de Gaim	27
4-3. La liste d'amis sous Gaim	28
4-4. Ajouter des amis	28
4-5. Joindre une discussion	28
4-6. Charger des greffons	29
4-7. Gestion des comptes	29
4-8. Liste des serveurs X-Chat	30
4-9. Les canaux X-Chat	30
5-1. Importation de données internes d'un carnet d'adresses	37
5-2. Fenêtre principale, barres de tâches et styliste de OOo	38
5-3. Lettre de présentation typique	39
5-4. Utilisation de l'icône Fill Format Mode	40
5-5. Table des matières	40
5-6. Sous-menu Index et Tables	41
5-7. Générer la TDM	41
5-8. Fenêtre principale de OpenOffice.org Calc	43
5-9. Menu Format	45
5-10. Présentation AutoPilot	46
5-11. OpenOffice.org Impress : premier écran	47
5-12. OpenOffice.org Impress : présentation vide	47
6-1. Nautilus et Konqueror	51

7-1. La fenêtre principale de XMMS	57
7-2. La fenêtre principale de XMMS avec l'EQ (égaliseur) graphique et la liste de lecture	58
7-3. Ouvrir des fichiers dans XMMS	59
7-4. Le menu Options	60
7-5. Fenêtre de préférences de XMMS	60
7-6. Le serveur de son aRts avec KDE	60
7-7. Le sélecteur de revêtement XMMS	61
7-8. Le revêtement Chaos	61
7-9. Utilisation d'un revêtement WinAMP avec XMMS	62
7-10. Sauvegarder un fichier de lecture en transit	62
7-11. Aumix	63
7-12. Le menu View d'Aumix	64
7-13. Fenêtre des commandes de Xine	66
7-14. Fenêtre des commandes de MPlayer	66
7-15. La fenêtre principale de GnomeMeeting	68
7-16. Paramétrage des niveaux sonores dans GnomeMeeting	68
7-17. Paramétrage des niveaux vidéo pour GnomeMeeting	69
7-18. Vidéoconférence avec un utilisateur distant	70
7-19. Trouver des personnes sur ILS	70
8-1. La boîte à outils (Toolbox)	74
8-2. À partir de la console	75
8-3. Créer une nouvelle image	76
8-4. Enregistrer un fichier	76
8-5. Fenêtre d'image	78
8-6. Dialogues des calques	79
8-7. Dialogues des Filtres	79
8-8. Sélection des couleurs	80
8-9. Sélection des pinceaux	81
8-10. Configurer la connexion de votre appareil photo	83
8-11. Sélection des images à transférer	83
8-12. Information au sujet d'une photo	84
8-13. ScannerDrake est prêt à configurer le scanner	86
8-14. xscanimage, un programme d'acquisition simple mais efficace	87
8-15. Fenêtres multiples de XSane et icône de ScannerDrake sur le bureau	87
8-16. Fenêtre KPrinter	90
8-17. Fenêtre des propriétés de l'imprimante	91
8-18. Changer la résolution de l'imprimante	91
8-19. Interface d'impression développée	92
8-20. Générer un fichier PDF	94
8-21. Écran principale de télécopies	94
8-22. Paramètres Fax	95
8-23. Autoriser à un utilisateur normal d'accéder au graveur de CDs ?	96
8-24. Détection du graveur CD-R(W) sous X-CD-Roast	96
8-25. Configuration des paramètres de lecture et d'écriture de CD	96
8-26. Configurer l'espace temporaire sur le disque	97
8-27. Configurer les usagers autorisés à utiliser le graveur de CDs	97
8-28. Sélection de l'image ISO à écrire sur le CD	98
8-29. Sélection des fichiers/répertoires à inclure sur le CD	99

Préface

1. À propos de Mandrake Linux

Mandrake Linux est une distribution *GNU/Linux* développée par **MandrakeSoft** S.A. **MandrakeSoft** est une société née sur Internet en 1998 avec l'ambition de fournir un système *GNU/Linux* agréable et facile à utiliser. Les deux piliers de **MandrakeSoft** sont le logiciel libre et le travail coopératif.

1.1. Contacter la communauté Mandrake

Nous présentons ci-dessous plusieurs liens Internet pointant vers de nombreuses ressources liées à **Mandrake Linux**. Si vous souhaitez en savoir plus sur la société **MandrakeSoft**, consultez son site Web (<http://www.mandrakesoft.com/>). Un site dédié à la distribution **Mandrake Linux** (<http://www.mandrakelinux.com/>) et tous ses dérivés existe également.

MandrakeSoft est également fière de présenter sa plate-forme d'aide libre. **MandrakeExpert** (<http://www.mandrakeexpert.com/>) n'est pas un autre site Web où les gens en aident d'autres pour leurs problèmes informatiques en échange d'un prix payable d'avance, quelle que soit la qualité du service rendu. Il propose une nouvelle expérience s'appuyant sur la confiance et le plaisir de récompenser son prochain pour sa contribution.

En sus, **MandrakeCampus** (<http://www.mandrakecampus.com/>) propose à la communauté *GNU/Linux* des cours de formation libres sur toutes les technologies en rapport avec les logiciels libres. Professeurs, formateurs et élèves disposent là d'une plate-forme unique d'échange du savoir.

Il y a un site pour les fans de **Mandrake Linux** appelé **Mandrake Forum** (<http://www.mandrakeforum.com/>) : un site exclusif pour toutes les annonces, ragots, astuces, conseils, nouvelles et plus, sur **Mandrake Linux**. C'est aussi un des seuls sites Web interactifs hébergés par **MandrakeSoft**. Donc, si vous avez quelque chose à nous dire, ou quelque chose que vous souhaitez partager avec d'autres utilisateurs, ne cherchez plus, c'est l'endroit rêvé !

Dans la philosophie des logiciels libres, **MandrakeSoft** offre de nombreux canaux de support (<http://www.mandrake-linux.com/fr/ffreesup.php3>) pour les distributions **Mandrake Linux**. Vous êtes en particulier invité à participer aux nombreuses listes de diffusion (<http://www.mandrake-linux.com/fr/flists.php3>), où la communauté **Mandrake Linux** déploie tout son enthousiasme et sa vivacité.

Finalement, n'oubliez pas de vous connecter sur **MandrakeSecure** (<http://www.mandrakesecure.net/>). Ce site rassemble tout ce qui a rapport à la sécurité des distributions **Mandrake Linux**. Vous y trouverez notamment les avertissements de bogues et sécurité, ainsi que des articles en rapport avec la sécurité et la privacité. Un incontournable pour tout administrateur système, ou simple utilisateur soucieux de sécurité.

1.2. Contribuez au projet Mandrake Linux

À la demande générale, **MandrakeSoft** propose à ses utilisateurs enthousiastes de faire une donation (<http://www.mandrakelinux.com/donations/>) pour encourager les développements futurs du système **Mandrake Linux**. Vos contributions aideront **MandrakeSoft** à fournir à ses utilisateurs une distribution améliorée, sécuritaire, conviviale, actualiser, et prenant en charge encore plus de langues.

Quels que soient vos talents, vous êtes encouragé à participer à l'une des nombreuses tâches que requiert la construction du système **Mandrake Linux** :

- paquetages : un système *GNU/Linux* est principalement constitué de programmes rassemblés depuis Internet. Ils doivent être mis en forme de façon à ce qu'ils puissent fonctionner ensemble, si tout se passe bien ;
- programmation : une foule de projets sont directement développés par **MandrakeSoft** : cherchez celui qui vous intéresse le plus et proposez votre aide au développeur principal ;
- internationalisation : traduction des pages des sites Web, programmes et leur documentation respective.
- documentation : enfin, le livre que vous lisez actuellement lire demande beaucoup d'efforts pour suivre l'évolution rapide du système. Rédacteurs et traducteurs seront accueillis à bras ouverts !

Consultez aussi les pages des contributeurs (<http://www.mandrakesoft.com/labs/>) pour en savoir plus sur les différentes façons de contribuer à l'évolution de **Mandrake Linux**.

Le 3 août 2001, après avoir rejoint le peloton de tête des fournisseurs de solutions libres et de logiciels *GNU/Linux*, **MandrakeSoft** est devenue la première société *Linux* à être cotée sur une bourse européenne. Que vous soyez déjà actionnaire de **MandrakeSoft** ou que vous souhaitiez le devenir, nos pages investisseurs (<http://www.mandrakesoft.com/company/investors>) vous fourniront les meilleures informations financières sur notre société.

1.3. Acquisition de produits Mandrake

Pour les fans de **Mandrake Linux** désirant profiter de la facilité de l'achat en ligne, **MandrakeSoft** vend désormais ses produits dans le monde entier depuis son site de commerce électronique MandrakeStore (<http://www.mandrakestore.com>). Vous trouverez des logiciels **Mandrake Linux** – systèmes d'exploitation et outils réseau (pare-feu), mais aussi des offres spéciales d'abonnement, de l'assistance, des logiciels tiers et des licences, des manuels de formation et des livres *GNU/Linux*, ainsi que des tee-shirts, casquettes, et autres gadgets **MandrakeSoft**.

2. À propos de ce manuel

Ce manuel est divisé en trois parties. Nous débutons avec partie I dans *Mandrake Linux 9.0*, qui aborde l'utilisation d'Internet : nous traitons de la navigation sur le Web et de la messagerie électronique avec des clients différents. Nous abordons aussi les applications de messagerie instantanée (*chat*). La configuration de l'accès à Internet a déjà été vu dans le livre *Guide de démarrage*.

Ensuite, la partie intitulée partie II dans *Mandrake Linux 9.0* donne une courte description de logiciels d'utilisation quotidienne tels que les applications dites office (traitement de texte, tableur et logiciel de présentation), ainsi que des gestionnaires de fichiers.

La dernière partie, partie III dans *Mandrake Linux 9.0*, passe en revue les possibilités multimédias de votre système **Mandrake Linux** :

- *Applications audio et vidéo*, page 57: applications audio, cinéma et vidéo ;
- *Outils graphique et périphériques associés*, page 73: utilisation des outils de retouche d'images, appareils photo, scanners et imprimantes.

Merci d'avoir choisi **Mandrake Linux** et bonne chance !

3. Note des traducteurs

En passant d'un chapitre à l'autre, vous remarquerez que ce livre est une œuvre composite. En effet, nous avons cru essentiel de respecter le style spécifique de chaque auteur (anglophone pour la plupart), même si, évidemment, la cohérence technique et lexicale a été notre priorité.

Maintenir cette documentation est d'ailleurs un véritable défi ! Choisir le bon mot n'est pas toujours facile puisque la plupart des termes informatiques utilisés par les professionnels de par le monde demeurent en fait des mots de langue anglaise. Inventer un terme français plus clair pour le novice risque alors de dérouter l'expert ! Que faire ? On aura en général opté pour un compromis : donner les deux termes anglais et français lors de la première occurrence textuelle de la notion, puis un seul par la suite, afin de ne pas entraver la lecture. N'hésitez pas à nous donner votre avis à ce sujet.

Car enfin, dans le droit fil de l'esprit particulier de la communauté du libre (*open source*), nous accueillons les collaborations à bras ouverts ! Il vous est tout à fait possible d'apporter votre petite pierre à l'édification de ce projet de diverses façons. Vous disposez de temps libre ? Proposez-nous un nouveau chapitre ! Vous comprenez bien l'anglais ? Aidez-nous à traduire ! Vous avez des idées pour améliorer ce document ? Nous sommes tout ouïe !

Pour toute information sur le projet de documentation de **Mandrake Linux**, communiquez avec le responsable de la documentation (documentation@mandrakesoft.com).

4. Conventions utilisées dans ce manuel

4.1. Conventions typographiques

Afin d'accentuer clairement certains mots ou groupes de mots, nous avons utilisé certains attributs typographiques. Le tableau suivant en donne la signification symbolique :

Exemple formaté	Signification
<i>inœud</i>	Signale un terme technique.
<code>ls -lta</code>	Types utilisés pour une commande et ses arguments, les options et les noms de fichier (voir la section « <i>Synopsis d'une commande</i> , page iii »).
<code>ls(1)</code>	Référence vers une page de manuel. Pour consulter la page correspondante dans un <i>shell</i> (ou ligne de commande), exécutez la commande <code>man 1 ls</code> .
<code>\$ ls *.pid \$</code>	Ce style est utilisé pour une copie d'écran texte. Signale une interaction utilisateur-ordinateur, le code source d'un programme, etc.
<code>localhost</code>	Données littérales qui ne correspondent généralement pas à une des catégories précédemment définies : citation d'un mot-clé tiré d'un fichier de configuration, par exemple.
<i>Apache</i>	Nom des applications. À ne pas confondre avec le nom de la commande associée (vois plus haut).
<u>C</u> onfigurer	Entrées de menu ou labels des interfaces graphiques, en général. La lettre soulignée indique le raccourci clavier éventuel.
<i>Bus SCSI</i>	Partie d'un ordinateur ou ordinateur lui-même.
<i>Once upon a time...</i>	Citation en langue étrangère.
Attention !	Types réservés pour les mots que nous voulons accentuer (on les lira à voix haute ;-)



Cette icône introduit une note. Il s'agit généralement d'une remarque dans le contexte courant, pour donner une information supplémentaire.



Cette icône introduit une astuce. Il peut s'agir d'un conseil d'ordre général sur la meilleure façon d'arriver à un but spécifique, ou une fonctionnalité intéressante qui peut vous rendre la vie plus facile.



Soyez très attentif lorsque vous rencontrez cette icône. Il s'agit toujours d'informations très importantes sur le sujet en cours de discussion.

4.2. Conventions générales

4.2.1. Synopsis d'une commande

L'exemple ci-dessous présente les différents signes et symboles que vous rencontrerez lorsque nous décrivons les arguments d'une commande :

```
command <argument non littéral> [--option={arg1,arg2,arg3}] [argument optionnel...]
```

Ces conventions étant standardisées, vous les retrouverez en bien d'autres occasions (dans les pages de `man`, par exemple).

Les signes « < » (supérieur) et « > » (inférieur) indiquent un argument **obligatoire** qui ne doit pas être recopié tel quel mais remplacé par votre texte spécifique. Par exemple : <fichier> désigne le nom d'un fichier ; si ce fichier est `toto.txt`, vous devrez taper `toto.txt`, et non `<toto.txt>` ou `<fichier>`.

Les crochets « [] » indiquent des arguments optionnels que vous déciderez ou non d'inclure dans la ligne de commande.

Les points de suspension « ... » signifient qu'un nombre illimité d'options peut être inséré à cet endroit.

Les accolades « { } » contiennent les arguments autorisés à cet endroit. Il faudra obligatoirement insérer un d'entre eux à cet endroit précis.

4.2.2. Notations particulières

Il vous sera demandé, de temps à autre, de presser les touches Ctrl+R. Cela signifie que vous devez taper et maintenir la touche Ctrl enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche R. Le même chose se rencontre pour les touches Alt et Shift.

De même, à propos des menus, aller sur l'entrée de menu Fichier→Relire la configuration utilisateur (**Ctrl+R**) signifie : cliquer sur le texte File du menu (généralement horizontal en haut de la fenêtre) puis sur le menu vertical qui apparaît, cliquer sur Relire la configuration utilisateur . De plus, vous êtes informé que vous pouvez utiliser la combinaison de touches Ctrl+R comme décrit ci-dessus pour arriver au même résultat.

4.2.3. Utilisateurs du système

À chaque fois que cela est possible, nous utiliserons deux utilisateurs génériques dans nos exemples :

Reine Pingusa	Cet utilisateur est créé pendant l'installation.
Pierre Pingus	Cet utilisateur est ensuite créé par l'administrateur système.

Utilisation d'Internet avec Mandrake Linux

Il est très facile d'utiliser Internet avec **Mandrake Linux**. Et puisque plusieurs clients de messagerie et navigateurs sont disponibles, vous pouvez choisir celui qui vous convient le mieux.

En ce qui concerne la messagerie et la navigation Web, nous parlerons de *Mozilla* pour plusieurs raisons. Il est facile à utiliser (en fait, si vous avez déjà utilisé *netscape*, vous lui trouverez beaucoup de similitudes). Il est également très intégré, ce qui veut dire qu'il comprend plusieurs applications en une. Nonobstant la messagerie et le navigateur, vous pouvez également lire des nouvelles sur des forums et utiliser le client IRC *ChatZilla*. C'est un logiciel puissant : plus besoin d'ouvrir 4 logiciels pour rien !

Nous passerons à travers la configuration et l'utilisation de base, puis nous aborderons des fonctions plus avancées de la messagerie et du navigateur, entre autres la puissante fonction de chiffrement appelée *Enigmail*, disponible pour le client de messagerie.

Nous allons aussi parler du navigateur *Galeon*, faisant partie de la famille *GNOME*, ainsi que le client de messagerie *KMail*, appartenant à la famille d'applications *KDE*.

Gardez à l'esprit que la plupart des clients de messagerie et des navigateurs fonctionnent de façon fort similaire. L'information contenue dans ces sections devrait s'appliquer à la quasi majorité d'entre eux.

Avec la popularité grandissante du chat et de la messagerie instantanée, nous avons jugé naturel de documenter deux des nombreuses applications disponibles, soit *Gaim*, un client compatible avec **AOL AIM**, *MSN Messenger* et *Yahoo Messenger*, ainsi qu'un client d'IRC nommé *X-Chat*.

Chapitre 1. Configuration des connexions Internet

Votre système **Mandrake Linux** contient un outil facilitant la configuration de l'accès *Internet*. Il vous aide aussi à vous connecter à Internet de plusieurs façons. Pour le lancer, ouvrez *Centre de contrôle Mandrake* et cliquez sur Réseau & Internet, puis sur Connexion. Voici à quoi ressemble l'interface principale (figure 1-1) :

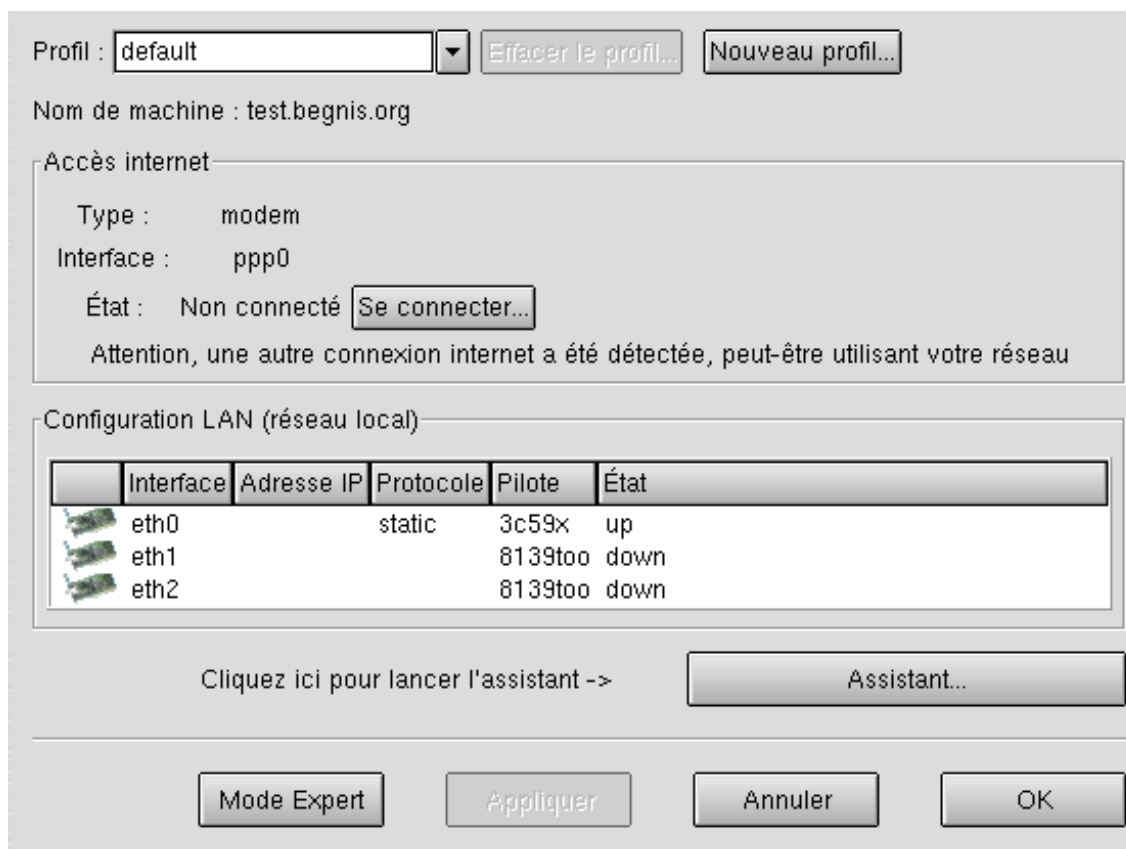


Figure 1-1. Connexion à Internet

Voyons les différents éléments de l'interface :

- Liste déroulante Profil : si votre machine est susceptible d'être connectée dans des environnements différents (typiquement pour un portable déménageant souvent d'une connexion par modem à la maison vers une connexion par réseau local au bureau), vous pouvez choisir ici le profil adéquat ;
- Effacer le profil : pour supprimer le profil sélectionné ;
- Nouveau profil : pour créer un nouveau profil de connexion. Vous devrez ensuite le configurer avec l'assistant de configuration ;
- Boutons Se déconnecter ou Se connecter : pour des accès intermittents à Internet (modem). Cette fonctionnalité permet de contrôler l'état de la connexion ;
- Configurer : lance l'assistant de configuration décrit ci-dessous ;
- Mode Expert : non documenté, permet de configurer l'accès sans passer par l'assistant ;
- OK : valide les choix effectués et quitte l'application ;
- Appliquer : valide les choix effectués sans quitter l'application ;
- Annuler : quitte l'application sans tenir compte des modifications qui ont pu y être apportées.

Après avoir lancé l'assistant de configuration, vous obtiendrez tout d'abord un écran proposant de détecter automatiquement les interfaces (cliquez sur Non si vous avez noté des problèmes après avoir cliqué sur Oui) ou non. Puis, la liste des types de connexion disponibles sera affichée.

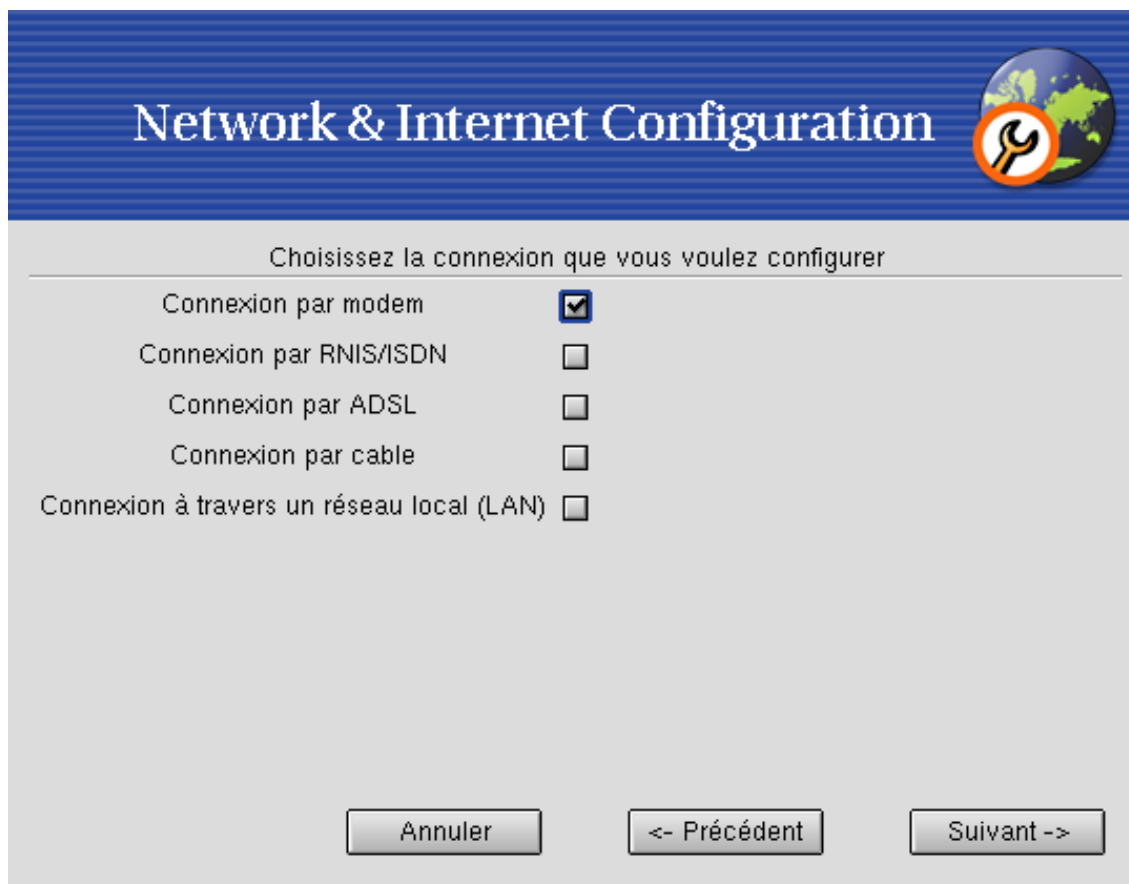
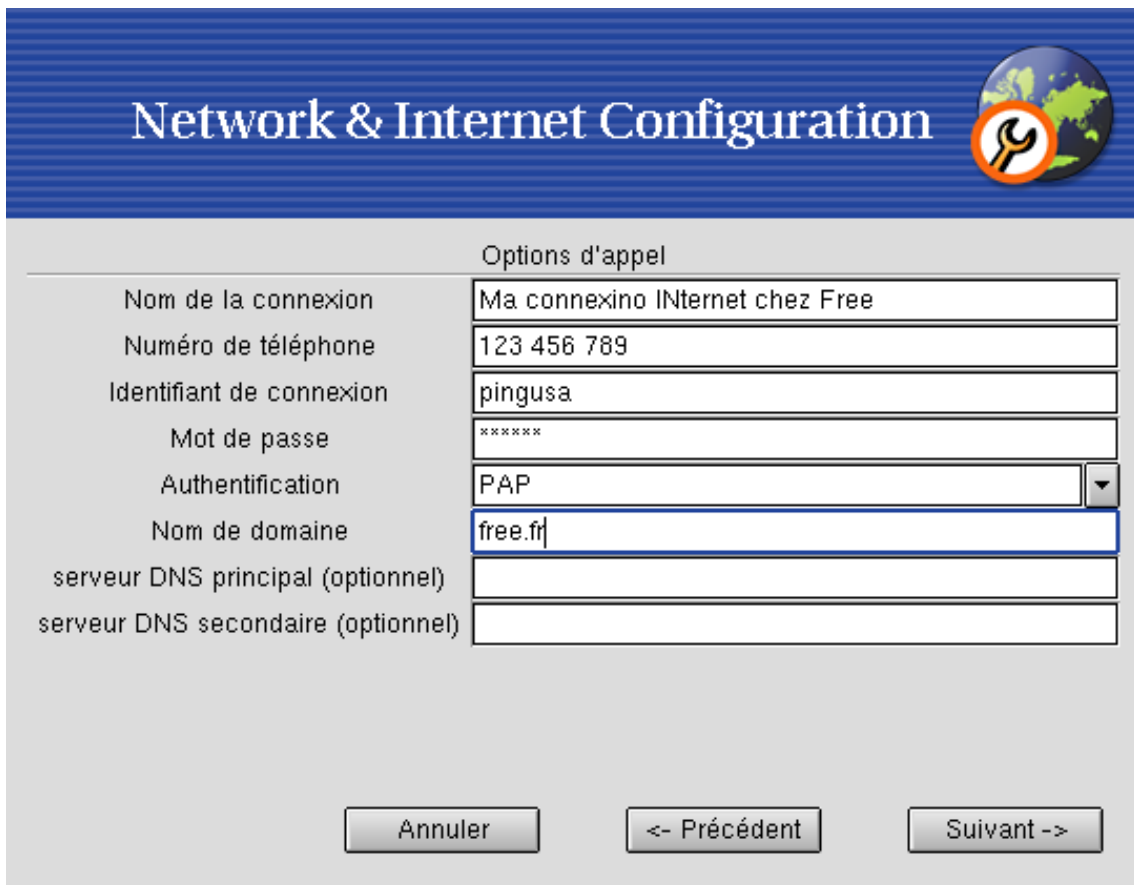


Figure 1-2. Choix de la connexion Internet à configurer

Une liste de types de connexion possibles vous sera alors présentée (figure 1-2), dans laquelle les périphériques détectés seront cochés. Vous devrez cocher les cases correspondantes aux types de connexion qui peuvent ne pas avoir été détectés. Cliquez alors sur le bouton Suivant ->, et vous passerez au dialogue de configuration.



Nous allons maintenant prendre l'exemple d'une connexion par modem traditionnel. Les autres types de connexion ne sont pas documentés ici mais sont très semblables. Assurez-vous dans tous les cas d'avoir toutes les informations fournies par votre fournisseur d'accès à Internet sous la main.



The screenshot shows a window titled "Network & Internet Configuration" with a globe icon and a wrench icon. The "Options d'appel" section contains the following fields:

Options d'appel	
Nom de la connexion	Ma connexion Internet chez Free
Numéro de téléphone	123 456 789
Identifiant de connexion	pingusa
Mot de passe	*****
Authentification	PAP
Nom de domaine	free.fr
serveur DNS principal (optionnel)	
serveur DNS secondaire (optionnel)	

At the bottom of the window are three buttons: "Annuler", "<- Précédent", and "Suivant ->".

Figure 1-3. Configuration de la connexion Internet

Remplissez tous les champs nécessaires à l'aide des paramètres fournis par votre fournisseur d'accès Internet. Les paramètres diffèrent selon le type de connexion.

Il vous est alors demandé si vous souhaitez activer la connexion dès le démarrage du système. Choisissez Oui dans le cas de connexions permanentes comme le DSL.



Figure 1-4. Test de la connexion Internet

Vous pouvez alors tester votre configuration pour vous assurer que la connexion fonctionne. Il est préférable de faire cela tout de suite, de façon à pouvoir corriger des erreurs éventuelles.

Lorsque la configuration est terminée, vous pouvez activer et désactiver la connexion en utilisant le bouton Se connecter/Se déconnecter de la fenêtre principale (figure 1-1).

Chapitre 2. Naviguer sur le Web

2.1. Les navigateurs Internet: Mozilla

2.1.1. Démarrage du navigateur Mozilla

Vous pouvez lancer le navigateur *Mozilla* en sélectionnant Réseau+WWW→Mozilla depuis le menu *KDE* ou *GNOME*.

2.1.2. L'interface de Mozilla

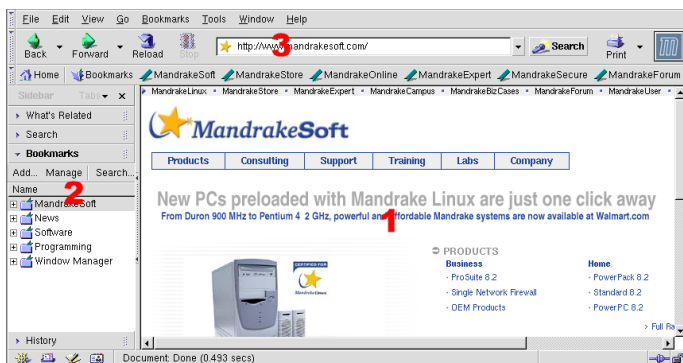




Figure 2-1. L'interface du navigateur Mozilla

La figure ci-dessus montre l'interface de *Mozilla*. Voici une liste des éléments qui la compose.

1. La zone d'affichage de la page. C'est ici qu'est affiché le contenu des pages Web que vous visitez.
2. La panneau latéral. Il vous donne un accès rapide à l'historique (les sites Web récemment visités), à vos signets, aux moteurs de recherche et aux sites Internet connexes à celui actuellement affiché dans la zone d'affichage. Voir *Utilisation du panneau latéral*, page 6.
3. Les boutons de navigation et la barre de navigation. Les boutons de navigation sont expliqués dans *Naviguer sur Internet*, page 5. La barre de navigation est l'endroit où vous entrez l'URL d'un site Internet (ou l'emplacement d'un fichier local, en utilisant `file:///`, comme la partie du protocole d'une URL).

2.1.3. Naviguer sur Internet

Bouton	Raccourci clavier	Fonction
	Alt-flèche gauche	Précédent. Retourne à la page visitée avant celle en cours. Il peut être pressé plusieurs fois afin de revenir sur plus d'une page, mais beaucoup de pages utilisent la re-direction automatique, donc il est possible que ça ne fonctionne pas toujours. En gardant ce bouton appuyé (ou en cliquant sur le petit triangle noir à sa droite), vous afficherez la liste de tous les sites sur lesquels vous pouvez « revenir ».
	Alt-flèche droite	Suivant. Retourne à une page déjà visitée qui suit celle en cours. Les commentaires s'appliquant au bouton Précédent sont également valides pour cette fonction.





Bouton	Raccourci clavier	Fonction
	Ctrl-R	Recharger. Recharge la page en cours. Par défaut, la page est recherchée dans la mémoire cache du navigateur (dans un espace de stockage temporaire sur le disque) et transférée depuis là. Pressez la touche Shift tout en cliquant sur le bouton recharger pour télécharger à nouveau de la page depuis Internet.
	Esc	Arrêt. Arrête le transfert en cours de l'objet demandé et, par conséquence, arrête la page en cours de chargement. Remarquez l'emploi du mot « objet » au lieu de « page » ; ceci est dû au fait que les pages Web ne sont pas uniquement composées de code HTML, mais aussi d'images ou même d'un tout autre type de média.
		Recherche. En entrant un certain texte dans la barre de navigation et en cliquant sur ce bouton, vous exécuterez une recherche de ce texte en utilisant le moteur de recherche par défaut. Vous pouvez changer le moteur de recherche par défaut dans la sous-section Recherche sur Internet de la section Navigateur de la boîte de dialogue Préférences accessible en sélectionnant au menu Éditer→Préférences.
	Ctrl-P	Imprimer. Imprime la page actuellement affichée. Tenez compte qu'imprimer une page Web prend normalement plus d'espace qu'une unique feuille blanche.

Tableau 2-1. La barre d'outils du navigateur Mozilla

2.1.4. Utilisation du panneau latéral

Le panneau latéral donne un accès rapide aux sites connexes à celui actuellement affiché, aux moteurs de recherche, à vos signets, à votre historique et même plus si vous le configurez. Vous pouvez l'afficher ou le masquer en sélectionnant Afficher+Afficher/Masquer→Mon panneau latéral depuis le menu du navigateur ou en utilisant la touche **F9**.

Le panneau latéral est composé d'onglets. Nous verrons ceux par défaut, et vous pourrez étudier librement la configuration des onglets en sélectionnant Onglets→Personnaliser Mon panneau latéral.

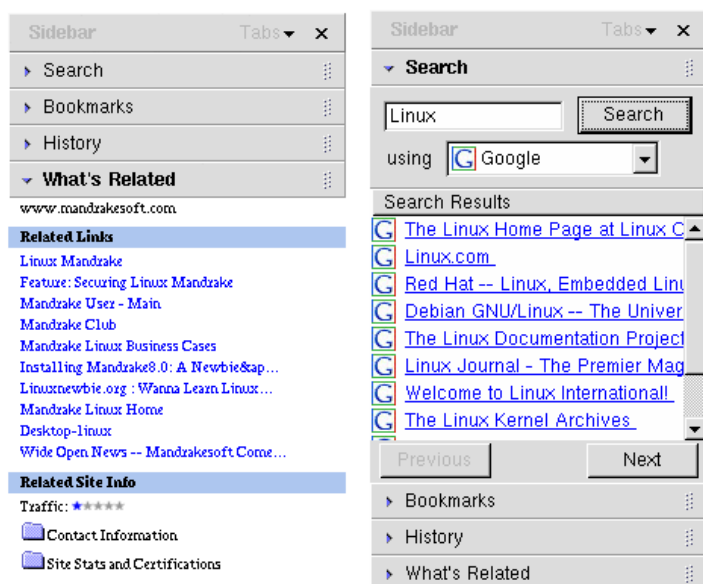


Figure 2-2. Qu'est-ce que les onglets Connexe et Recherche ?

Qu'est-ce que l'onglet Connexe. Sous les Liens Connexes se trouve une liste des sites liés d'une manière ou d'une autre (par exemple : même sujet, même mots clés, etc.) à celui actuellement affiché. Cliquez sur le lien qui vous intéresse, comme vous faites sur une page Web classique, et le site lié sera affiché dans la zone d'affichage de *Mozilla*. La liste des sites connexes sera automatiquement mise à jour pour refléter le nouveau site que vous visitez.

Recherche. Entrez le texte à rechercher et cliquez sur le bouton Recherche pour exécuter la recherche en utilisant le moteur de recherche sélectionné dans la liste déroulante Utilisation de¹. L'onglet Résultats de la recherche affiche les liens des sites correspondant à vos critères de recherche. Cliquez sur celui qui vous intéresse pour qu'il s'affiche dans la zone d'affichage de *Mozilla*. Seulement un nombre limité de résultats de recherche sont affichés en même temps. En utilisant les boutons Précédent et Suivant vous pouvez accéder à plus de résultats pour la même recherche si cela est possible.

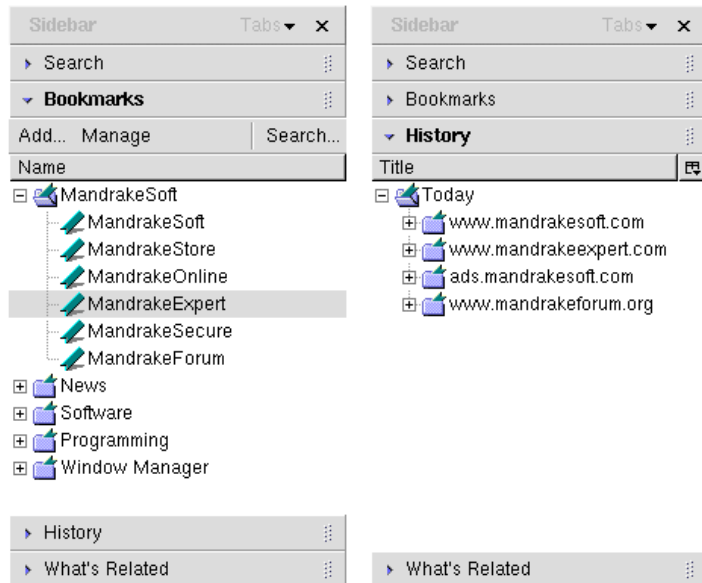


Figure 2-3. Les onglets Signet et Historique

Les Signets. Tous vos signets peuvent être accessibles dans le panneau latéral pour y accéder plus facilement. En cliquant sur Ajouter..., vous ajouterez un signet pour le site actuellement affiché dans la zone d'affichage. En cliquant sur Gérer, vous entrerez dans la fenêtre de gestion des signets (voir *Gestion des signets*, page 7) et en cliquant sur Recherche..., vous ouvrirez une fenêtre pour rechercher les signets en fonction du nom, de l'adresse, de la description ou d'un mot clé.

Historique. *Mozilla* garde une « trace » des sites (à vrai dire, les URLs) que vous avez visités il y a N jours, où N est un nombre qui peut être configuré (par défaut, il est réglé à 9 jours) dans la sous-section Historique de la section Navigateur dans la boîte de dialogue Préférences. Si vous souhaitez retourner à un site visité, disons, il y a une semaine, regardez d'abord dans l'entrée il y a 7 jours, ouvrez-le en cliquant sur le signe plus (+) et cherchez l'URL qui vous intéresse. Cliquez sur l'URL et il sera ouvert dans la zone d'affichage.

2.1.5. Gestion des signets

Les signets sauvegardent les URLs de vos sites Web favoris. Ils peuvent être organisés comme vous le désirez : par sujet, par catégorie, etc. Votre système **Mandrake Linux** a beaucoup de catégories de signets déjà prédéfinies que vous pouvez utiliser comme guide pour organiser les vôtres. En sélectionnant Signets→Gérer les Signets depuis le menu du navigateur, ou en pressant les touches **Ctrl-B**, vous ouvrirez la fenêtre de gestion des signets montrée dans figure 2-4.

1. Le moteur de recherche par défaut, Google dans notre exemple, et d'autres options de recherche, peuvent être modifiées dans la sous-section Recherche sur Internet de la section Navigateur de la boîte de dialogue Préférences (accessible en sélectionnant le menu Éditer→Préférences du navigateur).

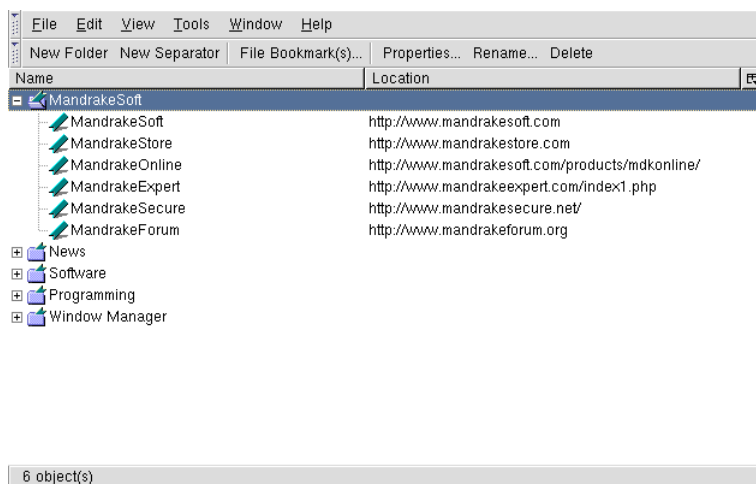


Figure 2-4. La boîte de dialogue de gestion des signets

Les signets sont organisés en arbre, toutes les opérations ayant lieu sur le nœud de l'arbre actuellement choisi. Nouveau dossier créera un nouveau dossier. Utilisez les répertoires pour grouper les signets par sujet, par catégorie, etc. Nouveau séparateur ajoutera une ligne séparatrice en dessous du nœud actuel. Propriétés... change les propriétés actuelles du signet (nom, URL, etc.). Renommer... change le nom du signet affiché. Supprimer efface le signet actuel.

Les signets peuvent être exportés vers un fichier HTML. Sélectionnez le sous-menu Outils→Exporter, entrez le nom du fichier (signets.html par défaut) du fichier des signets à exporter et cliquez sur le bouton Sauvegarder.

Les signets peuvent aussi être importés depuis un fichier HTML. Sélectionnez le sous-menu Outils→Importer, entrez le nom du fichier des signets à importer et cliquez sur le bouton Ouvrir.

2.1.6. Onglet de navigation

Mozilla vous permet de naviguer sur plusieurs pages Web en même temps en utilisant une caractéristique vraiment sympathique appelée Onglet de Navigation. Au lieu d'ouvrir une nouvelle fenêtre à chaque fois que vous souhaitez voir une autre page, sans fermer celle que vous regardez, vous pouvez ouvrir un nouvel onglet. Sélectionnez le sous-menu Fichier+Nouveau→Onglet de navigation, ou pressez les touches **Ctrl-T**. Vous pouvez maintenant entrer un URL ou sélectionner le signet d'un site pour qu'il s'affiche dans le nouvel onglet.

Utilisez le bouton X au bout à droite de la liste des onglets pour fermer l'onglet actuellement affiché. Cliquez sur le titre de l'onglet pour afficher celui-ci.

2.1.7. Installation des greffons (plugins)

Les greffons sont de petits programmes qui permettent à votre navigateur de manipuler d'autres formats que l'HTML et d'autres formats graphiques, par exemple les animations, les adresses lues en transit (*streaming audio*), les applets JAVA, etc. Les greffons de *Mozilla* sont stockés dans le répertoire `/usr/lib/mozilla/plugins` et l'installation de greffons requiert les privilèges de root.

Nous verrons comment installer les greffons JAVA, Flash et Real. Si vous possédez une **Mandrake Linux PowerPack**, l'installation est grandement simplifiée et tous les paquetages sont sur les CDs.

2.1.7.1. JAVA

Installez le paquetage RPM `jre`. Voir le chapitre *Gestion des paquetages* de notre *Guide de démarrage* pour toutes informations sur l'installation de paquetages RPM, ou utilisez simplement *RpmDrake*.

Si vous n'avez pas ce paquetage, vous pouvez obtenir le greffon JAVA sur le site Web de Java (<http://java.sun.com>). Suivez les liens vers J2SE (Java 2, Standard Edition) et téléchargez JRE pour Linux. Suivez les instructions du fichier README inclut dans le fichier tarball téléchargé pour compléter l'installation du greffon.

2.1.7.2. Flash

Installez le paquetage RPM FlashPlayer. Voir le chapitre *Gestion des paquetages* de notre *Guide de démarrage* pour toutes informations sur l'installation de paquetages RPM, ou utilisez simplement *RpmDrake*.

Si vous n'avez pas ce paquetage, vous pouvez obtenir le greffon Flash sur le site Web de Macromedia (<http://www.macromedia.com>). Suivez le lien vers Macromedia Flash Player et téléchargez le fichier `flash_linux.tar.gz`. Décompressez le fichier `tar.gz` vers un dossier temporaire et copiez les fichiers `libflashplayer.so` et `ShockwaveFlash.class` dans le répertoire `/usr/lib/mozilla/plugins/` pour compléter l'installation du greffon. Testez le greffon en ouvrant l'URL du site Web Flash (<http://www.flash.com>) dans le navigateur.

2.1.7.3. Real

Installez le paquetage RPM RealPlayer. Voir le chapitre *Gestion des paquetages* de notre *Guide de démarrage* pour toutes informations sur l'installation de paquetages RPM, ou utilisez simplement *RpmDrake*.

Si vous n'avez pas ce paquetage, vous pouvez obtenir le greffon Real sur Real.com (<http://www.real.com>). Au moment où ce texte a été écrit, la dernière version de Real Player n'était pas disponible pour *GNU/Linux*, mais de vieilles versions du logiciel (qui peuvent lire de nombreux formats Real) le sont. Allez à la section Système Requis et suivez le lien « versions précédentes de Real Player ». Remplissez le formulaire (en sélectionnant Linux ELF comme plate-forme OS et RealPlayer 5.0 en tant que version du logiciel) et téléchargez le fichier `tar.gz`.

Décompressez le fichier `rv50_linux20.tar.gz` et suivez les instructions du fichier `index.htm`.

2.2. Les navigateurs Internet : Galeon

2.2.1. Qu'est-ce que Galeon ?

Galeon est sans doute le navigateur le plus rapide de la planète ! Il gère les technologies de bases comme JavaScript™, Java™ et Flash, et son interface est légère et agréable. Il s'appuie sur *Gecko*, qui est le moteur de rendu de *Mozilla*. Donc, pour utiliser *Galeon*, vous avez besoin de *GNOME* et de *Mozilla* (voir le chapitre *Gestion des paquetages* de notre documentation en ligne ou utilisez l'application *RpmDrake*).

2.2.2. Pour commencer

Pour lancer *Galeon*, accédez à votre menu *KDE* ou *GNOME*. Puis, choisissez le sous-menu Réseau→WWW→Galeon. Une fenêtre apparaîtra et vous posera plusieurs questions. La première concerne la migration de vos signets et de vos préférences depuis d'autres navigateurs, notamment *Netscape* et *Mozilla*. Si vous n'avez pas encore utilisé ces navigateurs, oubliez simplement cette question et cliquez sur Non et passez à l'étape suivante. Si vous l'avez fait, choisissez *Netscape* ou *Mozilla*, selon celui que vous avez déjà utilisé.

Puis, la fenêtre vous demandera si vous voulez créer la Barre de signets paramétrés. Cela inclut une barre d'outils vraiment très utile contenant des moteurs de recherche spécifiques comme *Google*. Choisissez celui que vous voulez et cliquez sur le bouton Suivant.



Si, après tout, vous ne voulez pas de la barre d'outils, vous pouvez toujours la cacher en cliquant sur le menu Signets→Smart Bookmarks Toolbar→Outils→Afficher la barre d'outil. (Vous pouvez aussi taper **Alt-B** pour ouvrir l'Éditeur de signets, puis faire un clic droit sur Smart Bookmarks Toolbar et désactiver l'option Afficher la barre d'outil.)

L'étape suivante concerne l'Intégration de *GNOME*. Ceci vous permet de configurer *Galeon* comme le navigateur par défaut lorsque vous cliquez sur une adresse Web dans une application *GNOME*. Choisissez les protocoles que vous désirez manipuler sous *Galeon*.

Vient alors la fenêtre de Configuration Internet, qui vous permet d'entrer les paramètres appropriés si vous utilisez un *proxy* (mandataire) derrière un pare-feu. Sinon, cliquez simplement sur le bouton Suivant. Voilà ce que vous devriez obtenir une fois que la configuration est terminée.

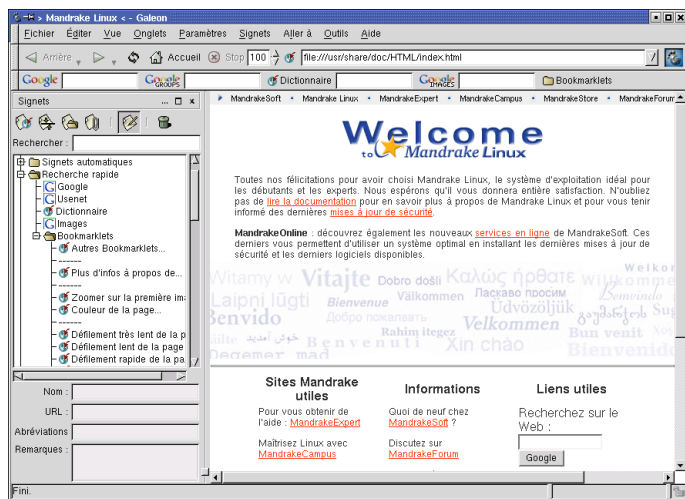


Figure 2-5. Le navigateur Galeon

Joli n'est-ce pas ?

2.2.3. Exploration des menus

Maintenant, nous allons explorer la Barre de menus de *Galeon* en commençant avec le menu Fichier.

Fichier

Ce menu contient les opérations les plus basiques comme ouvrir une nouvelle fenêtre ou onglet du navigateur, ouvrir des pages ou des URLs directement depuis votre disque dur, et imprimer. Une option intéressante est Enregistrer sous..., qui permet de sauvegarder la page courante en fichier. Une boîte de dialogue apparaîtra avec laquelle vous pouvez sauvegarder votre page dans le répertoire /home/nom_utilisateur/.galeon/sessions/. Pour ouvrir un page sauvegardée, allez simplement dans le menu Fichier→Ouvrir... et la même boîte de dialogue apparaîtra.

Édition

Ce menu inclut 4 options de base : Couper, Copier, Coller et Rechercher....

Vue

Permet d'activer ou de désactiver les différentes barres d'outils. Vous pouvez aussi sélectionner une feuille de style différente que celle chargée par la page visualisée avec le sous-menu Feuille de Style. Les autres options incluent le Zoom et l'encodage utilisé pour afficher les pages.

Onglet

Permet d'intégrer toutes vos fenêtres *Galeon* dans une seule. Par exemple, ouvrez un nouvelle fenêtre en allant dans le menu Fichier→Nouvelle fenêtre (ou simplement en tapant **Ctrl-N**). Puis, cliquez sur Onglet→Déplacer vers une autre fenêtre→> Mandrake Linux <. Cela fusionnera les deux fenêtres en une seule et les onglets apparaîtront en dessous de la Barre d'outils des signets.

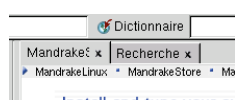


Figure 2-6. Les fenêtres en onglets sous Galeon

Cliquez sur le X fermera l'onglet et la fenêtre qui lui est associée.

Paramètres

Inclut les options d'activation/désactivation concernant des technologies telles que JavaScript et Java, les paramètres du mandataire (*proxy*) et les options spécifiques aux images. C'est aussi là où vous établissez vos préférences sous *Galeon*.

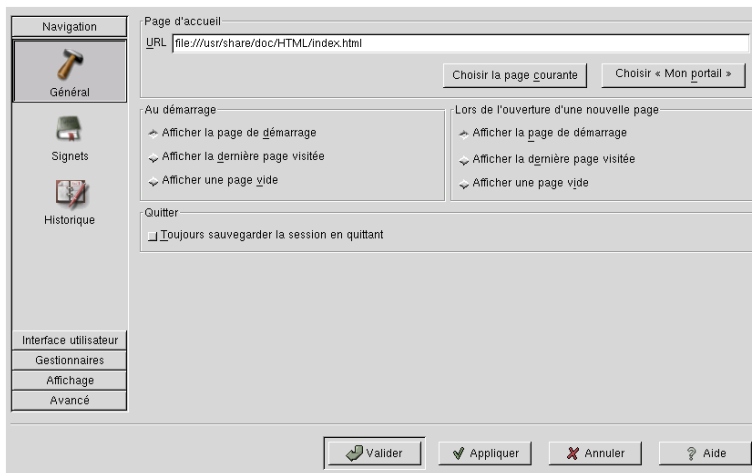


Figure 2-7. Les préférences sous Galeon

Navigation→Général

Permet de définir votre page personnel, celle de démarrage et la nouvelle page. L'option de sauvegarde de la page en cours est aussi disponible.

Navigation→Signets

Permet de définir vos options générales, des signets automatiques et des signets paramétrés.

Navigation→Historique

Permet de configurer vos historiques (par jour). L'option de complétion est très utile puisque vous n'avez qu'à taper les premières lettres de l'URL puis la touche de Tabulation pour le compléter si vous avez visité cette adresse récemment.

Interface utilisateur→Onglets

Permet de définir la Navigation avec onglets, les Noms des onglets et les Couleurs des onglets que vous souhaitez. Par exemple, vous pouvez configurer *Galeon* pour ouvrir chaque site Web dans un onglet différent.

Interface utilisateur→Fenêtres

Permet de changer le contenu de la barre de titre, choisir les menus disponibles en mode plein écran, ainsi que l'agencement par défaut de la fenêtre.

Interface utilisateur→Barre d'outils

Permet de choisir l'apparence de la barre d'outils (Texte seulement, Texte à côté des icônes, Texte sous les icônes et Icônes seulement), ajouter des commandes à la barre d'outils, changer le thème de la barre d'outil ainsi que l'animation (le petit pied *GNOME* à l'extrême gauche de la barre d'outils).

Interface utilisateur→Souris

Vous permet de modifier les Menus contextuels, contrôler l'effet des Boutons de la souris et de la Molette de la souris.

Gestionnaires→Téléchargement

Permet de sélectionner le Gestionnaire de téléchargement désiré, ainsi que le client FTP, et les répertoires cibles.

Gestionnaires→Programmes

Permet de choisir les programmes externes utilisés pour voir le code source des pages, avec quel programme visualiser les pages d'Aide, ainsi que le Lecteur de mails. Si vous souhaitez utiliser un autre lecteur de mail que celui fournit avec *GNOME* par défaut, voici comment procéder. Si vous utilisez *KMail* (*Courrier électronique : KMail*, page 22), nous vous suggérons de changer ce paramètre pour `kmail --composer %t`. Le client de courrier électronique par défaut est *Evolution*, une suite d'applications de travail coopératif (*groupware*) similaire à *Microsoft Outlook*. Bien qu'*Evolution* ait beaucoup progressé en terme de stabilité et de facilité d'utilisation, il reste lourd sur des systèmes aux ressources limitées. Nous vous recommandons néanmoins de l'essayer car c'est une bonne application, bien intégrée.



Figure 2-8. Préférences client de courrier

Gestionnaires→Types MIME

Permet d'associer des programmes externes à certains types de fichiers. Par exemple, vous pouvez associer le type MIME (*Multipurpose Internet Mail Extensions*) `audio-x-mp3` à *XMS* (*Introduction*, page 57) en éditant la valeur par défaut.

Affichage→Polices/Couleurs

Permet de changer les polices par défaut.

Affichage→Langues

Informe le navigateur des langues que vous préférez voir affichées lors de la navigation Internet.

Avancé→Réseau

Permet de définir la version du protocole HTTP et la configuration des mandataires.

Avancé→Filtrage

Permet d'activer/désactiver Java, JavaScript et le chargement des images.

Avancé→Données persistantes

Configure la gestion des cookies, la mémorisation des mots de passe et le cache.

Signets

Permet la gestion des signets, signets automatiques et signets intelligents. Vous trouverez ici l'éditeur de signets (Signets→Éditer les signets ou simplement **Alt-B**).

Aller à

Un substitut de la barre d'outils. Par ce menu, vous pouvez aussi accéder aux derniers sites visités.

Outils

Change certains paramètres quant aux cookies, images, mots de passe et historique. Permet aussi d'ouvrir la console JavaScript ainsi que de relancer l'assistant nouvel utilisateur.

Aide

Enfin, le menu Aide est un accès direct au manuel de *Galeon* et à sa page Web

2.2.4. Autres navigateurs Internet

Voici une liste des autres navigateurs Internet intéressants fournis avec **Mandrake Linux** :

- *Konqueror* (un gestionnaire de fichiers pouvant aussi faire office de navigateur Web) ;
- *Lynx* (mode texte) ;
- *Mozilla* (*Les navigateurs Internet: Mozilla*, page 5) ;
- *Nautilus* (un gestionnaire de fichiers pouvant aussi faire office de navigateur Web) ;

Chapitre 3. Envoyer des courriers électroniques

3.1. Courrier électronique : Mozilla

Il y a beaucoup de clients graphiques de courrier électronique sous *Linux* : *Mozilla Messenger*, *KMail*, *Evolution*, etc. Cette partie traitera de la configuration et de l'utilisation de *Mozilla Messenger* pour composer/lire/organiser vos messages.

3.1.1. Démarrage de Mozilla Messenger

Pour lancer *Mozilla Messenger*, vous avez les options suivantes¹ :

- Sélectionnez Réseau+Courrier→Mozilla Messenger depuis le menu principal.
- Sélectionnez Tâches→Courrier & Forums depuis le menu de la fenêtre du navigateur Mozilla (ou tapez **Ctrl-2**) pour le lancer. Vous pouvez aussi cliquer sur un bouton, tel qu'illustré dans la figure suivante.

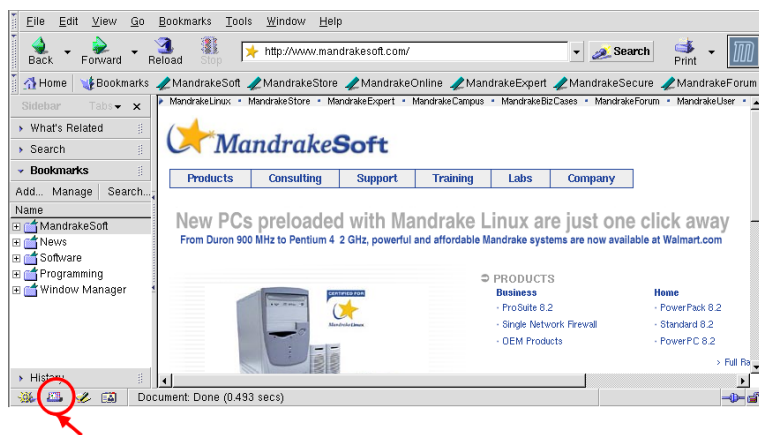


Figure 3-1. Démarrage de Mozilla Messenger à partir de la barre d'outils, en bas à gauche

3.1.2. Configuration de Mozilla Messenger

Lorsque vous lancerez *Mozilla Messenger* pour la première fois, la fenêtre d'assistant des comptes s'affichera et vous guidera à travers le processus de configuration (figure 3-2). Sélectionnez l'option Compte E-mail et cliquez sur Suivant > pour continuer.

1. Vous pouvez taper `mozilla -mail` dans la fenêtre du terminal.



Figure 3-2. Sélection du type de compte à créer



Si vous souhaitez changer quelques paramètres durant le processus de configuration, cliquez simplement sur < Retour, faites vos modifications et cliquez sur Suivant > pour passer à la prochaine étape.

Ensuite, vous devez renseigner *Mozilla* sur vous-même en remplissant les champs Votre nom : et Adresse de messagerie : (figure 3-3). Puis, cliquez sur Suivant > pour continuer.

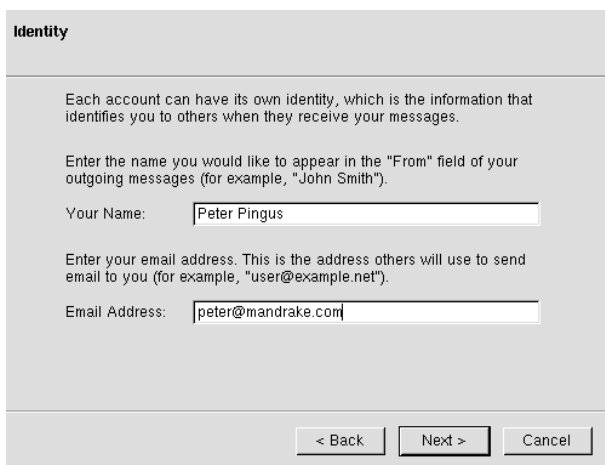


Figure 3-3. Configuration de l'identité du compte

Pour recevoir et envoyer un message, *Mozilla* a besoin de connaître vos serveurs de messagerie. Le protocole permettant d'envoyer des messages est SMTP et les deux protocoles les plus utilisés pour recevoir des messages sont POP3 (*Post Office Protocol V3*) et IMAP (*Internet Message Access Protocol*). Vu que POP3 est le plus utilisé des deux, nous configurons un compte POP3 dans notre exemple. Aussi, sélectionnez l'option POP et remplissez les champs Serveur entrant : et Serveur sortant : avec les noms de vos serveurs de messagerie² (figure 3-4) et cliquez sur Suivant > pour continuer.

2. Votre ISP ou votre administrateur système devrait vous avoir fourni les noms des serveurs de messagerie.

Server Information

Select the type of incoming server you are using.

POP IMAP

Enter the name of your incoming server (for example, "mail.example.net").

Incoming Server:

Enter the name of your outgoing server (SMTP) (for example, "smtp.example.net").

Outgoing Server:

< Back Next > Cancel

Figure 3-4. Configuration des serveurs de messagerie



Au lieu d'entrer le nom de domaine de vos serveurs de messagerie, vous pouvez entrer l'adresse IP dans les champs serveur, si vous le souhaitez.

Ensuite, le nom d'utilisateur de votre compte de messagerie doit être entré. Dans la plupart des cas, votre nom d'utilisateur est simplement ce qui se trouve avant l'arobase (@) de votre adresse de courrier. Si ce n'est pas votre cas, renseignez-vous auprès de votre ISP ou de votre administrateur système. Remplissez le champ Nom d'utilisateur : et cliquez sur Suivant > pour continuer.

User Name

Enter the user name given to you by your email provider (for example, "jsmith").

User Name:

< Back Next > Cancel

Figure 3-5. Configuration du nom d'utilisateur du compte e-mail

Mozilla Messenger peut gérer plusieurs comptes de messagerie électronique. Remplissez le champ Nom du compte : pour donner un nom unique à ce compte et cliquez sur Suivant > pour continuer.

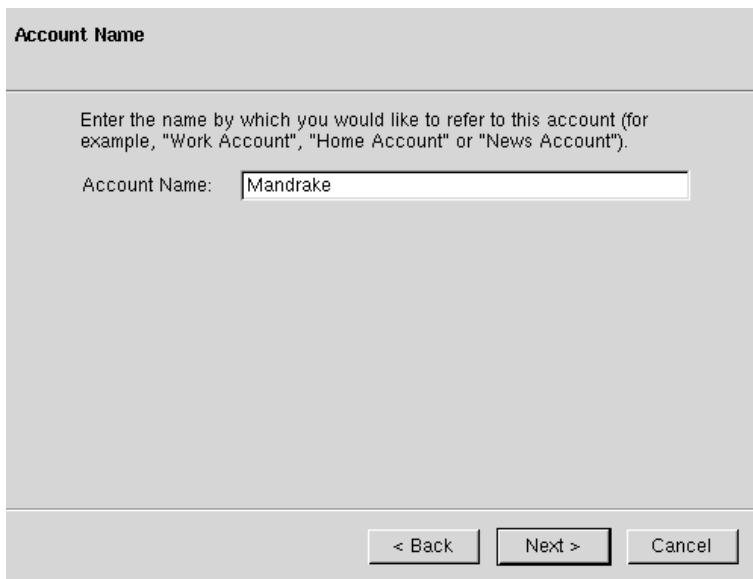



Figure 3-6. Configuration du nom du compte

La dernière étape de l'assistant des comptes est de résumer votre configuration (figure 3-7). Une fois que vous êtes satisfait de vos paramètres, cliquez sur Terminer pour les accepter. *Mozilla Messenger* est maintenant prêt à lire/envoyer vos messages.



Figure 3-7. Résumé de la configuration du compte de messagerie

3.1.3. Utilisation de Mozilla Messenger

Bouton	Raccourci clavier	Fonction
	Ctrl-M	Composer un nouveau message. Vous devrez remplir les champs À : et Sujet : dans la fenêtre de composition de message.







Bouton	Raccourci clavier	Fonction
 Get Msgs	Ctrl-T	Récupérer les nouveaux messages du compte sélectionné. En pressant sur Ctrl-Shift-T , vous téléchargerez les messages de tous les comptes de courrier définis.
 Reply	Ctrl-R	Répondre à l'auteur du message sélectionné.
 Reply All	Ctrl-Shift-R	Répondre à l'auteur et aux destinataires originaux du message sélectionné.
 Forward	Ctrl-L	Transférer (envoyer à une tierce personne) le message sélectionné. Vous devrez remplir le champ À : dans la fenêtre de composition du message.
 File		Déplacer le message vers un autre dossier. Vous pouvez créer différents dossiers afin de mieux gérer vos messages.
 Delete	Del	Effacer les messages sélectionnés. Les messages effacés sont déplacés vers le dossier Corbeille. Si vous souhaitez effacer définitivement les messages, ouvrez le dossier Corbeille, sélectionnez le(s) message(s) et pressez encore une fois la touche Del (vous pouvez aussi utiliser le menu Fichier → Vider la corbeille). Notez qu'il est impossible de récupérer les messages effacés depuis la Corbeille ! Cependant, les messages se trouvant dans le dossier Corbeille peuvent être récupérés en les déplaçant vers un dossier différent avant que vous vidiez le dossier Corbeille.

Tableau 3-1. Les boutons de la barre d'outils de Mozilla Messenger

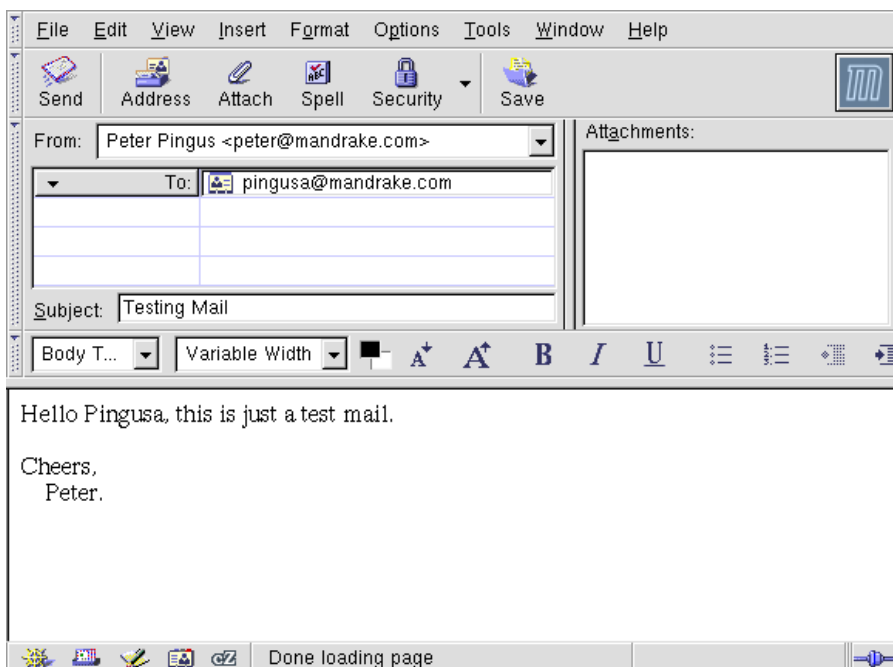


Figure 3-8. La fenêtre de composition de message





Bouton	Raccourci clavier	Fonction
 Send	Ctrl-Entrer	Envoyer le message immédiatement (vous devez être connecté à Internet) : par défaut, une copie de ce message sera conservée dans le dossier Sent. En pressant Ctrl-Shift-Entrer , le message sera mis dans la file d'attente afin de l'envoyer plus tard. Le message sera sauvegardé dans le dossier Outbox et sera envoyé la prochaine fois que vous demanderez d'envoyer le(s) message(s).
 Address		Insérer les adresses de vos correspondants dans le carnet d'adresse. En cliquant sur ce bouton, vous ouvrirez une fenêtre dans laquelle vous pourrez ajouter des correspondants dans le carnet d'adresse de <i>Mozilla</i> . Gardez à l'esprit que si vous commencez à taper le nom d'un correspondant dans le champ À :, <i>Mozilla</i> tentera de le trouver dans le carnet d'adresse et, si une réponse est trouvée, le nom/adresse de cette personne peut être inséré(e) automatiquement en pressant simplement la touche Entrée .
 Attach		Attacher un fichier au message. Cette fonction est aussi accessible en sélectionnant Fichier→ Joindre un fichier. Une boîte de dialogue classique de fichier s'ouvrira. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez joindre et cliquez sur Ouvrir. Répétez cette action si vous voulez attaché plus d'un fichier.
 Save	Ctrl-S	Sauvegarder le message en tant que brouillon. Cette fonction est aussi accessible en sélectionnant Fichier→ Enregistrer. Le message est stocké dans le dossier Brouillons.

Tableau 3-2. Les boutons de la barre d'outils de messagerie

Cliquez sur le rectangle blanc de la partie basse de la fenêtre et tapez votre message. N'oubliez pas de remplir les champs À : et Sujet .:

3.1.4. Dossiers et filtres

Vous pouvez trier les messages dans différents dossiers selon des critères précis (expéditeur, sujet, date, etc.) en utilisant des filtres afin d'organiser les messages entrant. Les filtres sont vraiment puissants. Cependant, nous parlerons ici des règles simples de filtrage. Vous pourrez explorer librement cet outil (Édition→Filtres de messages).

Supposons que vous souhaitiez filtrer les messages entrant en fonction de l'expéditeur et que vous avez au moins un message de cet expéditeur dans votre dossier Boîte de réception. Vous désirez que tous les nouveaux messages de UnUtilisateur@societe.net aillent directement dans le dossier UnUtilisateur. Premièrement, vous devez créer un nouveau dossier pour stocker les messages.

Pour créer un nouveau dossier, sélectionnez Fichier+Nouveau→Dossier. Dans le champ Nom :, entrez le nom du nouveau dossier (UnUtilisateur dans notre exemple). La liste déroulante Créer comme sous répertoire de : spécifie le dossier parent du dossier que vous désirez créer. Sélectionnez le dossier parent désiré en naviguant dans l'arborescence et en sélectionnant Choisir celui-ci comme parent. Cliquez sur OK pour créer le nouveau dossier.

Il ne reste plus qu'à créer le filtre. Choisissez le message de l'expéditeur que vous voulez filtrer et sélectionnez Édition→Filtres de messages. La fenêtre de création de filtres (figure 3-9) apparaîtra.

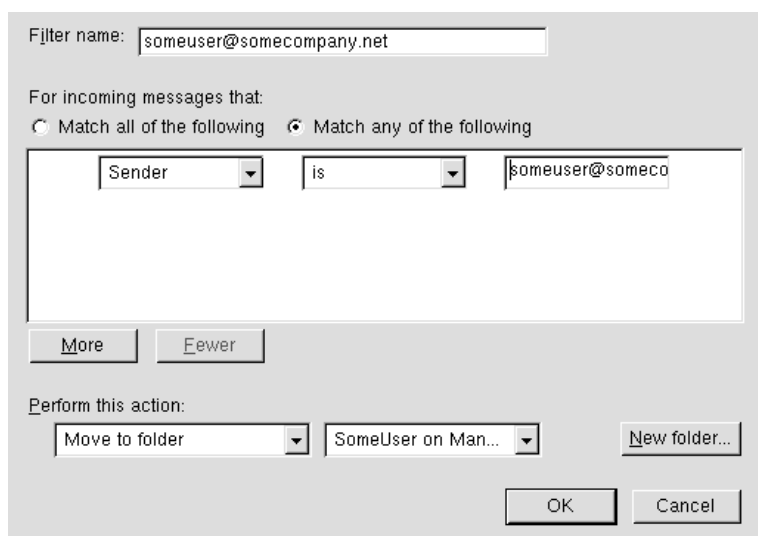


Figure 3-9. La fenêtre de création de filtres

Dans Filtres pour :, vous devez changer le dossier pour UnUtilisateur. Vous pouvez changer le Nom du filtre : si vous le souhaitez (par défaut, le nom du filtre est l'adresse e-mail de l'expéditeur). Utilisez les boutons Davantage et Moins pour ajouter et effacer des critères de règles de filtrages et, un fois que vous êtes satisfait de votre paramétrage, cliquez sur OK pour accepter la règle. Vous pouvez créer autant de règles de filtrage que vous le voulez.

3.1.5. Signature numérique et chiffrement des messages

La signature numérique d'un message fait en sorte qu'il est impossible de le falsifier (intégrité), tandis que le chiffrement vous assure que personne, sauf votre/vos correspondant(s), sera capable de « voir » le message lorsqu'il transite sur le réseau (confidentialité).

Afin d'utiliser les signatures numériques et le chiffrement pour vos messages électroniques, vous avez besoin d'un certificat personnel ; vous pouvez en obtenir un d'une autorité de certification ou vous pouvez le générer vous-même (généralement, assez bon pour une utilisation personnelle) en utilisant *OpenPGP*. Référez vous à *gpg(1)* pour toutes informations sur la génération de clé.



Des clés GPG peuvent aussi être générées depuis le sous-menu *Mozilla*, en choisissant Tâches+Confidentialité et sécurité+Gestionnaire de mots de passe+Changer le mot de passe principal..., remplissez les champs Nouveau mot de passe : et Nouveau mot de passe (encore) : avec un mot de passe secret, et cliquez sur le bouton OK.

Il est hautement recommandé que vous publiez votre clé publique sur des serveurs spécialisés, par exemple sur KeyServer (<http://www.keyserver.net>). Ceci permet à vos amis de récupérer votre clé. Ensuite, vous pouvez commencer à apprécier les caractéristiques de la signature numérique et du chiffrement de messages.

Mozilla prend en charge PGP/GPG avec l'aide du paquet *mozilla-enigmail*, aussi soyez certain de l'avoir installé. Le paquetage *gnupg* est également requis.

La fenêtre de composition de message change maintenant un peu, tel qu'illustré dans figure 3-10.

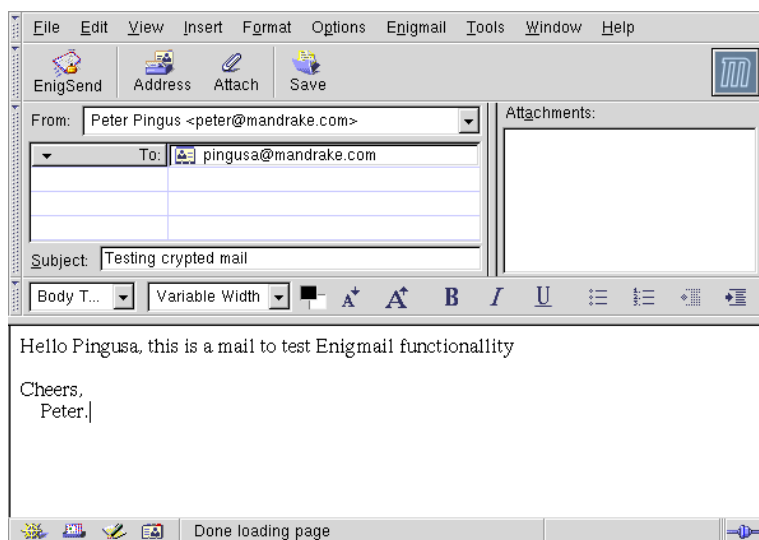


Figure 3-10. La fenêtre de composition de message Enigmail



Bouton	Raccourci clavier	Fonction
		Chiffrer et envoyer le message immédiatement. Par défaut seul le message sera chiffré. Si vous souhaitez également le signer, vous pouvez changer les préférences par défaut d' <i>Enigmail</i> (Édition→Préférences) dans la section Confidentialité & Sécurité, sous-section Enigmail. Sélectionnez l'option de chiffrement par défaut Crypter+signer si possible. Si vous ne souhaitez pas changer les préférences par défaut, alors sélectionnez Enigmail→Crypter+signer et envoyer.
		Déchiffrer le message sélectionné (si il est chiffré). La plupart du temps, votre mot de passe vous sera demandé afin de déchiffrer le message. Notez toutefois deux exceptions : lorsque vous n'utilisez pas de mot de passe (ceci n'est pas recommandé) ou lorsque la période de temps définie dans la préférence « redemander le mot de passe au bout de X minutes » n'a pas encore expiré.

Tableau 3-3. Les boutons de la barre d'outils Enigmail

3.2. Courrier électronique : KMail

Il y a beaucoup de clients graphiques de courrier électronique sous *Linux* : *KMail*, *Evolution*, *Mozilla Messenger*, etc. Ce chapitre traitera de la configuration et de l'utilisation de *KMail* pour composer/lire/organiser vos messages.

3.2.1. Configuration de KMail

Lorsque *KMail* est lancé pour la première fois, une fenêtre s'affiche en déclarant que le répertoire contenant le courrier électronique n'existe pas et qu'il sera créé. Cliquez sur OK pour le créer. Seules les étapes de la configuration minimale seront expliquées, veuillez explorer librement les diverses options de configuration.

En cliquant sur Configuration → Configuration KMail, vous afficherez la fenêtre de configuration. Elle est constituée d'une liste de catégories (sur la gauche) et les options de configuration pour chacune de ces catégories (sur la droite). En dessous d'Identité, tapez votre nom et votre adresse de courrier électronique comme montré dans figure 3-11.

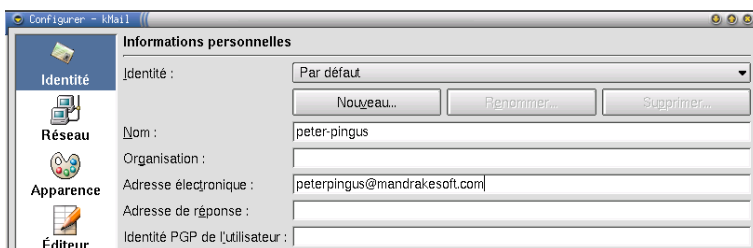


Figure 3-11. Configuration des paramètres utilisateur

Pour configurer les serveurs de courrier électronique, sélectionnez la catégorie Réseau. Dans l'onglet Envoi des messages, cochez l'option SMTP et entrez le nom du serveur SMTP ou l'adresse IP du serveur de sortie du courrier électronique comme montré dans figure 3-12.

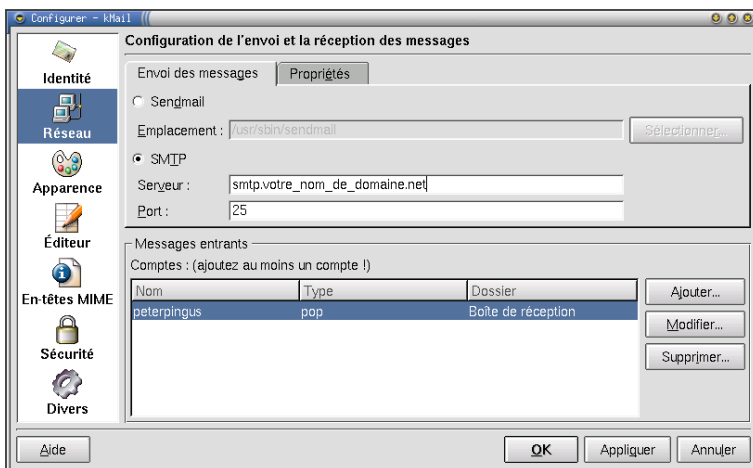


Figure 3-12. Configuration du serveur de sortie du courrier électronique

Pour recevoir votre courrier, vous devez créer au moins un compte. À ce stade de son développement, *KMail* prend en charge les types de comptes suivants :

- POP3 (*Post Office Protocol V3*) ;
- IMAP (*Internet Mail Access Protocol*) ;
- Boîte aux lettres locale (le courrier n'est pas récupéré depuis Internet, mais depuis un quelconque répertoire local).

La plupart des serveurs de courrier utilise le protocole POP3, soit le protocole expliqué dans ce chapitre. Si vous souhaitez configurer un compte IMAP, la configuration différera légèrement.

Pour ajouter un compte, cliquez sur Ajouter... et sélectionnez POP3. Votre ISP devrait vous avoir donné un nom d'utilisateur et un mot de passe, que vous devrez entrer dans les champs Utilisateur : et Mot de passe :. Dans le champ Serveur :, entrez le nom du serveur POP3 ou l'adresse IP et cochez l'option Enregistrer le mot de passe POP dans le fichier de configuration comme montré dans figure 3-13. Si vous souhaitez que *KMail* gère plus d'un compte, répétez la procédure précédente pour chacun d'entre eux.

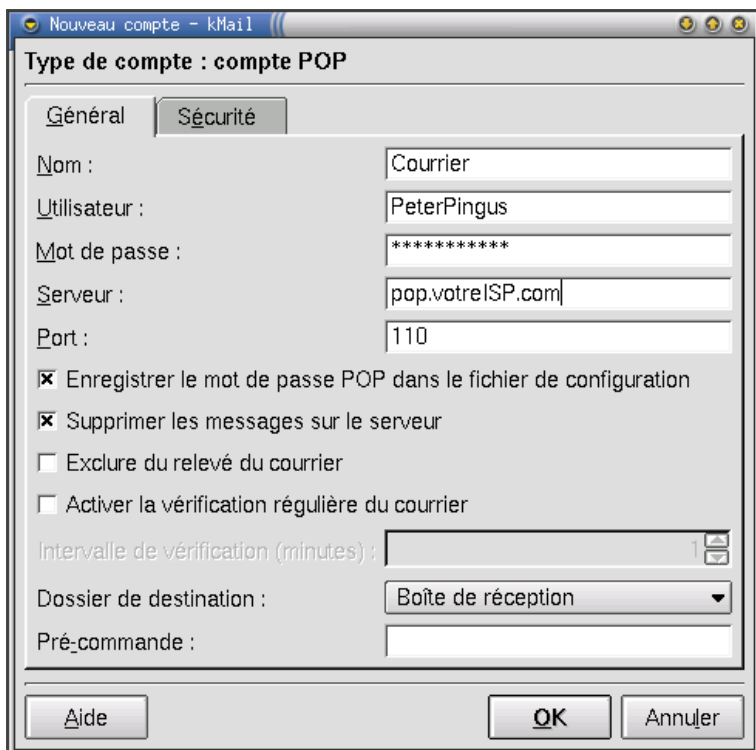






Figure 3-13. Configuration d'un compte POP3

Une fois que vous êtes satisfait de votre configuration, cliquez sur OK pour accepter cette configuration. *KMail* est prêt à lire/envoyer votre courrier sur Internet.

3.2.2. Utilisation de KMail

	Cliquez sur ce bouton (ou Ctrl-N) pour composer un nouveau message. Vous devrez remplir les champs À : et Sujet : de la fenêtre de composition des messages.
	Cliquez sur ce bouton (ou Ctrl-L) pour vérifier s'il y a de nouveaux messages sur tous les comptes définis.
	Sélectionnez le message auquel vous souhaitez répondre et cliquez sur ce bouton (ou R) pour répondre à l'auteur du message.
	Sélectionnez le message auquel vous souhaitez répondre et cliquez sur ce bouton (ou A) pour répondre à tous les destinataires originaux de ce message.



	<p>Sélectionnez le message que vous souhaitez transférer (envoyer à une tierce personne) et cliquez sur ce bouton (ou F). Vous devrez remplir le champ À : de la fenêtre de composition des messages.</p>
	<p>Sélectionnez les messages que vous voulez effacer et cliquez sur ce bouton (ou D) pour les déplacer vers le dossier Corbeille. Si vous voulez effacer définitivement les messages, ouvrez le dossier Corbeille, sélectionnez le(s) message(s) et appuyez de nouveau sur D. Notez que l'effacement depuis le dossier Corbeille est irréversible !</p>

Tableau 3-4. Les boutons de la barre d'outils de KMail

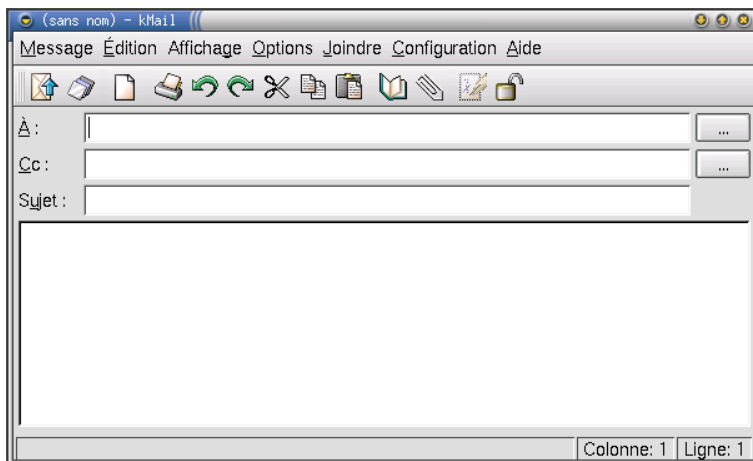


Figure 3-14. La fenêtre de composition des messages

Cliquez sur la partie blanche de la fenêtre et tapez votre message. Si vous voulez attacher un fichier à votre message (une image, par exemple), cliquez sur le bouton représentant un trombone (ou allez dans le menu Joindre→Joindre...) et une fenêtre de dialogue standard de sélection de fichiers s'affichera. Sélectionnez le(s) fichier(s) que vous voulez attacher et cliquez sur OK.



	<p>Cliquez sur ce bouton pour envoyer le message immédiatement (vous devez être connecté à Internet). Une copie du message sera gardé dans le dossier Envoyés.</p>
	<p>Cliquez sur ce bouton pour mettre le message à la queue dans l'intention de l'envoyer ultérieurement. Le message sera sauvegardé dans le dossier À envoyer et sera envoyé la prochaine fois que vous demanderez d'envoyer vos courriers électroniques.</p>

Tableau 3-5. Le bouton d'envoi de messages

3.2.3. Dossiers et filtres

Vous pouvez trier votre courrier dans les différents dossiers selon des critères précis (expéditeur, sujet, date, etc.) en utilisant des filtres dans l'intention d'organiser les nouveaux courriers. Les filtres sont très puissants. Cependant, nous parlerons de simples règles de filtrage. Explorez librement l'outil de filtrage (Configuration→Configuration des filtres).

Nous supposons que vous voulez filtrer les nouveaux messages selon l'expéditeur et que vous avez au moins un message de cet expéditeur dans votre dossier Boîte de réception. Vous voulez que tous les nouveaux courriers de utilisateur@société.net aillent directement dans le dossier utilisateur. Tout d'abord, vous devez créer un nouveau dossier pour stocker les messages.

Pour créer un nouveau dossier, allez dans le menu Dossier→Créer.... Dans le champ Nom :, entrez le nom du nouveau dossier (utilisateur dans notre exemple). Le menu déroulant Sous : spécifie si c'est un sous-dossier ou non (dossier racine). Cliquez sur OK pour créer le dossier.

Il ne reste qu'à créer le filtre. Sélectionnez le message de l'expéditeur auquel vous voulez appliquer un filtre et faites un clic droit dessus. Depuis le menu contextuel, sélectionnez Créer filtre→Filtrage sur... et la règle de filtrage sera automatiquement créée pour vous. Vous n'avez qu'à sélectionner le dossier de destination dans Actions du filtre et d'accepter cette règle en cliquant sur OK. Vous pouvez créer autant de règles de filtrage que vous le voulez.

Chapitre 4. Messagerie instantannée et IRC

4.1. Messagerie instantannée et IRC

4.1.1. Messagerie instantannée avec Gaim

Gaim est un client de messagerie instantannée (IM) vraiment très complet. Avec celui-ci, vous pouvez discuter avec des gens qui utilisent d'autres protocoles que celui de *Gaim* (Oscar), tels que AIM, Gadu-Gadu, ICQ, IRC, Jabber, MSN, Napster, Yahoo et Zephyr. *Gaim* s'appuie sur le client AIM d'AOL mais comme ses développeurs le disent, « Gaim n'est ni financé, ni affilié à AOL ».

4.1.2. Utilisation de Gaim

Pour démarrer *Gaim*, allez dans le menu KDE ou GNOME puis, accédez au sous-menu Réseau→Messagerie instantannée→Gaim.



Figure 4-1. La fenêtre d'enregistrement de Gaim

Pour utiliser *Gaim*, vous devez posséder un compte AIM, composé d'un pseudonyme et d'un mot de passe. Si vous en avez déjà un, remplissez simplement les champs respectifs et cliquez sur Connexion. Sinon, vous devez vous rendre sur le site d'AIM (<http://www.aim.com>). Une fois dessus, cliquez sur New Users.

Puis, vous serez invité à entrer un Screen Name (Pseudonyme) et d'autres informations, comme le montre l'image qui suit.

Figure 4-2. Enregistrement de Gaim

Si tout se passe bien, vous avez maintenant un compte AIM avec un pseudonyme et un mot de passe. Sinon, vérifiez que ce que vous avez entré est correct.

En dessous du message de Congratulations! (Félicitations !) sur la page suivante du procédé d'enregistrement d'AIM, vous trouverez les étapes de téléchargement de ce dernier : ignorez ces étapes car le logiciel est déjà installé sur votre système **Mandrake Linux**.

4.1.3. Connexion

Une fois que vous avez obtenu vos pseudonyme et mot de passe, entrez-les et cliquez sur Connexion ou tapez sur **Entrée** après avoir entré votre mot de passe. Cette fenêtre apparaîtra.

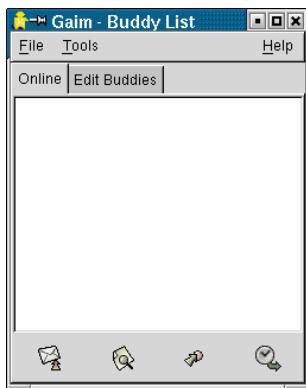


Figure 4-3. La liste d'amis sous Gaim

Voici la fenêtre principale de *Gaim*. Elle contient deux petits menus, ainsi qu'un menu d'aide sur la droite, qui vous donnera seulement des informations générales comme le nom des développeurs et l'adresse du site Internet (<http://gaim.sourceforge.net>).

4.1.4. Fonctions de base

Le premier item que vous trouverez dans le menu Fichier se nomme Ajouter un Pote. Cliquez dessus et ajoutez les informations concernant vos amis.

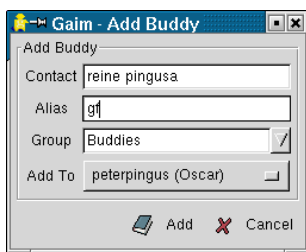


Figure 4-4. Ajouter des amis



Vous pouvez activer le Gaim – Buddy Ticker pour être informé des utilisateurs en ligne. Pour ce faire, allez dans le sous-menu Outils→Préférences. Puis, si le pseudonyme d'un de vos amis défile dans le *Buddy Ticker*, cliquez sur son icône : une fenêtre de messagerie instantannée s'ouvrira automatiquement.

La commande suivante, Join a Chat (joindre une discussion), vous permet de discuter avec plusieurs personnes en même temps. Donnez simplement un nom au salon de discussion et invitez vos amis à y participer. Toutefois, si ce nom de salon existe déjà, vous entrerez dans celui-ci. Vous voudrez sûrement changer le nom de votre salon de discussion afin de pouvoir y discuter en toute intimité.

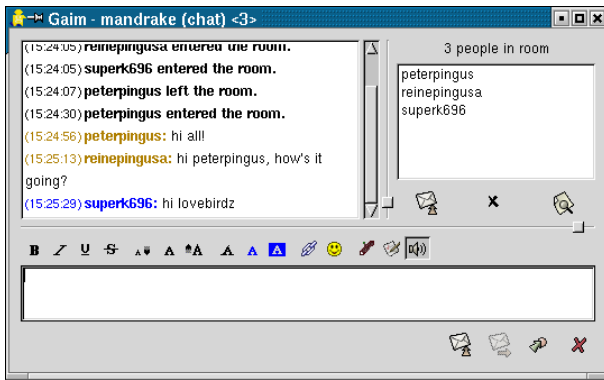


Figure 4-5. Joindre une discussion

En cliquant sur Importer une Liste de Potes, une fenêtre se lancera, depuis laquelle vous pourrez sélectionner le chemin où se trouve les listes d'amis d'autres clients de messagerie instantanée.

4.1.5. Personnaliser Gaim

Greffons (Plugins). Si vous souhaitez discuter avec des amis qui utilisent Yahoo! Messenger, Jabber ou n'importe quels autres protocoles pris en charge par *Gaim*, vous devez au préalable activer le greffon (*plugin*).

Une fois que vous avez cliqué sur le sous-menu Plugins du menu Outils, une fenêtre apparaîtra dans laquelle se trouve un bouton intitulé Charger. Cliquez dessus et une fenêtre affichant tous les greffons disponibles fera son apparition.

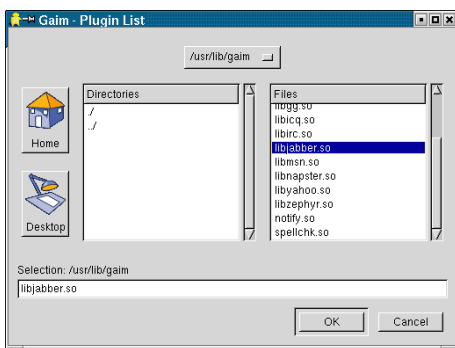


Figure 4-6. Charger des greffons

Une fois que c'est fait, vous pouvez maintenant ajouter d'autres pseudonymes à travers le sous-menu Outils → Comptes. Entrez simplement vos Pseudonyme et Mot De Passe, puis choisissez le bon Protocole (ex. : Yahoo pour Yahoo! Messenger).

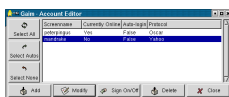


Figure 4-7. Gestion des comptes

4.1.6. Autres logiciels de messagerie instantanée

Voici une liste non exhaustive d'autres logiciels de messagerie instantanée qui fonctionnent parfaitement sous Mandrake Linux:

- Gabber ;
- GnomeICU ;
- LICQ.

4.1.7. L'IRC en utilisant X-Chat

Jarkko Oikarinen est l'auteur original d'Internet Relay Chat (IRC). Son principal objectif était d'améliorer le programme *talk*. Bien qu'il était fonctionnel, il permettait seulement à 2 utilisateurs de discuter en même temps.

Aujourd'hui, il existe des centaines de serveurs IRC dans le monde, donnant la possibilité à des millions d'utilisateurs de discuter simultanément avec beaucoup d'autres personnes. Ces serveurs sont dispersés en Asie, en Europe, en Amérique du Nord et en Océanie. Les serveurs IRC sont groupés dans des réseaux (aussi appelé « nets »), les plus grands d'entre eux étant DALnet (<http://www.dal.net>), EFnet (<http://www.efnet.net>) (le réseau IRC original), Newnet (<http://www.newnet.net>) et Undernet (<http://www.undernet.org>).

Les serveurs IRC sont faits de canaux où les utilisateurs se regroupent pour discuter à l'aide de leurs claviers. N'importe qui peut créer un canal, du moment que celui-ci n'existe pas déjà sur un serveur donné. Bien que beaucoup de personnes rejoignent un salon pour discuter avec d'autres utilisateurs, il est aussi possible d'envoyer des messages privés, qui ne pourront pas être vus par les autres utilisateurs.



Les canaux dépendent des serveurs. Ainsi, le salon #linux du serveur `irc.canalquelconque.net` est différent de celui du serveur `irc.autrecanal.net` : ils ne communiquent pas entre eux.

L'application *X-Chat* dont nous parlerons dans cette partie est un client de discussion graphique IRC parmi d'autres. Nous donnerons une liste d'autres clients à la fin de cette section.

4.1.7.1. Démarrer X-Chat

Vous trouverez *X-Chat* dans le sous-menu Réseau→IRC des menus principaux de *KDE* et de *GNOME*.

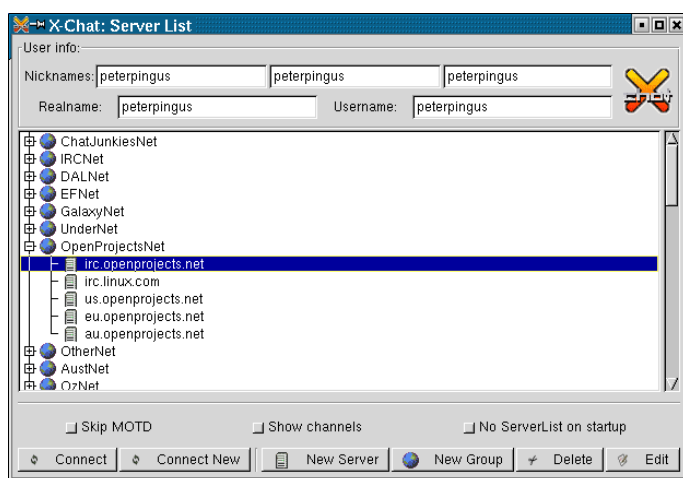


Figure 4-8. Liste des serveurs X-Chat

Une fois que *X-Chat* est lancé, une fenêtre de liste de serveurs apparaîtra. Tout d'abord, vous devez entrer un surnom (Pierre Pingus dans notre exemple) dans le champ approprié. Celui-ci vous identifiera sur IRC. Puis, sélectionnez un serveur (dans notre exemple, `irc.openprojects.net`). Pour finir, choisissez un canal. La syntaxe de base pour rejoindre un canal est `/join #salon`.

Maintenant, rejoignons le salon #Mandrake. Tapez `/join #Mandrake`. Si tout se passe bien, vous êtes maintenant « dans » le salon Mandrake qui cible les nouveaux utilisateurs de **Mandrake Linux**.

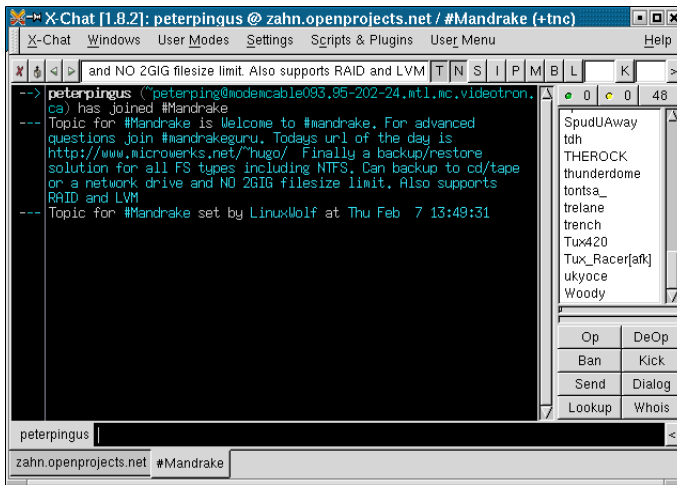


Figure 4-9. Les canaux X-Chat

4.1.7.2. La fenêtre X-Chat

La fenêtre *X-Chat* possède 5 composants majeurs.

La barre de menu

Elle contient les sept menus de base : X-Chat, Fenêtres, Modes Utilisateurs, Configuration, Scripts & Plugins, Menu Utilisateur et Aide.

La barre d'outils

Sous la barre de menu. Il y a quatre boutons sur la gauche de la zone blanche (appelée zone de texte, voir le prochain paragraphe). La première, marquée d'un **X**, ferme le canal/serveur actuel, le bouton sur sa droite unis/désunis la fenêtre courante (ce qui signifie que vous pouvez attacher/détacher une fenêtre spécifique de la fenêtre principale). Les deux flèches permettent de déplacer la fenêtre courante vers la gauche ou vers la droite. Sur la droite de la zone de texte se trouvent des boutons affichant une série de lettres (commençant par **T** et finissant par **K**) utilisées pour choisir les modes du canal. Vous devez être administrateur du canal pour pouvoir les utiliser : ces détails techniques, toutefois, excèdent les visées de notre section.

La zone de texte

Montre une seule et unique chose : le sujet du canal.

Liste d'utilisateurs

Au milieu de la fenêtre, à droite, s'affiche la liste des utilisateurs actuellement connectés au canal. Un point vert vous indique que cet utilisateur est administrateur de ce canal. Un point jaune signifie que cet utilisateur peut intervenir sur un canal modéré. Sous la liste des utilisateurs se trouve une série de boutons liés au sous-menu Configuration → Boutons de la Liste d'Utilisateurs.

Zone d'entrée

En bas de la fenêtre. Sur la gauche se trouve votre surnom. Sur la droite, la zone d'entrée où vous pouvez taper vos messages. En plaçant le pointeur de votre souris sur la flèche se trouvant à droite de la zone d'entrée, il s'affichera Ouvrir la boîte à outils. En cliquant dessus, vous afficherez les options italique, gras et souligné, une série de couleurs que vous pouvez appliquer à vos phrases, un bouton permettant d'afficher le tableau des caractères ASCII, l'option Colle Couleur et le mode conférence.

4.1.7.3. Les commandes principales de X-Chat

La zone d'entrée est l'endroit où vous émettez vos commandes. Toute commande IRC commence par un / et est suivie par son nom. Voici une liste des commandes les plus courantes :

AWAY

Affiche un message signifiant que vous êtes occupé (par défaut). Si vous tapez `/away parti manger`, voici ce qui s'affichera :

```
* peterpingus is away: parti manger
```

BACK

Signifie aux autres utilisateurs que vous êtes de nouveau disponible. Il affichera aussi le temps durant lequel vous vous étiez absenté :

```
* peterpingus is back (gone 00:00:23)
```

HELP

Donne la liste des commandes disponibles dans votre fenêtre *X-Chat*.

JOIN

Utilisé pour rejoindre un canal. `/join #Mandrake` vous fera rejoindre ce canal.

ME

Indique ce qu'un utilisateur fait/ressent. `/me est de bonne humeur` affichera :

```
* peterpingus est de bonne humeur
```

MSG

Envoie un message privé à un utilisateur sans que les autres ne le voient. Cependant, cette commande n'ouvre pas de nouvel onglet (canal) comme la commande QUERY. Sa syntaxe est :

```
/msg surnom_du_destinataire message
```

Ici, `/msg Reine Pingusa comment allez-vous?` affiche :

```
>queenpingusa< comment allez-vous?
```

NICK

Permet de changer votre surnom IRC. Par exemple, si Pierre Pingus souhaite changer son surnom pour Johnny, il devra taper `/nick Johnny`. Voici ce qui s'affichera :

```
--- You are now known as Johnny
```

PART

Signifie aux autres utilisateurs que vous quittez le canal. La syntaxe est :

```
/part #canal message
```

Une fois cette commande exécutée, vous serez déconnecté du canal courant. Pour vous y reconnecter, tapez :

```
/join #channel
```

QUERY

Ouvre un nouvel onglet dans *X-Chat* et démarre une conversation privée avec un utilisateur. La syntaxe est la même que pour la commande MSG :

```
/query utilisateur message
```

QUIT

Termine votre session IRC. Vous pouvez ajouter un commentaire, comme `/quit parti faire dodo`.

4.1.7.4. La ligne de conduite fondamentale sur IRC

Voici les règles fondamentales sur IRC. Nous vous suggérons de les suivre à la lettre. Ce sont des règles de base, mais malheureusement, tout le monde ne les respecte pas.

Langue parlée

La plupart des utilisateurs d'IRC parle anglais, c'est un fait, c'est tout. Cependant, elle n'est pas la seule langue parlée sur IRC. Avant de commencer une discussion, en portugais par exemple, vous devriez vous renseigner sur la langue parlée sur ce canal. S'il est évident que l'anglais est la langue utilisée sur le canal où vous êtes, créez ou choisissez un autre canal où vous pouvez écrire dans la langue que vous préférez.



Certains canaux peuvent aussi être multilingues.

L'accueil

Cela dépend du nombre de personnes présentes sur un canal spécifique. Il n'est pas toujours préférable de saluer tout le monde qui entre/sort du canal. Généralement, un « Bonjour ! » ou un « Au revoir ! » suffit.

Attitude

Si vous ne connaissez pas les gens avec lesquels vous discutez, il y a de bonnes chances qu'ils vous connaîtront seulement par le biais de ce que vous écrivez. Donc, si vous ne voulez pas être pas perçu comme un imbécile, n'agissez pas comme si vous en étiez un! Ce qui signifie :

- **ne pas** faire un vidage de données sur un canal/utilisateur (ex. : faire un copier-coller qui fait 30 lignes) ;
- **ne pas** harceler les autres ou les provoquer sans raison valable.

4.1.7.5. Autres clients IRC sous Mandrake Linux

Voici une petite liste de clients IRC qui fonctionnent parfaitement sous **Mandrake Linux** :

- ksirc ;
- KVirc ;
- BitchX (en mode texte seulement).
- xchat-text (en mode texte seulement).

Utilisation quotidienn de Mandrake Linux

Ce chapitre est une introduction aux nombreuses applications disponibles sous **Mandrake Linux**.

Premièrement, nous explorerons la suite bureautique *OpenOffice.org*, qui comprend un traitement de texte (OpenOffice.org Writer), un tableur (OpenOffice.org Calc) et un logiciel de présentation (OpenOffice.org Presentation).

GNU/Linux abrite nombre de logiciels pour accomplir une seule tâche. Dans cette section, nous avons décrit un autre tableur, soit *Gnumeric*, qui fait partie du projet *GNOME*.

Dans le *Konqueror et Nautilus*, page 51, nous présentons les usages pluriels de *Konqueror* et *Nautilus* en tant que gestionnaire de fichiers — ou d'outil de partage de fichiers — et même de navigateur Web.

Nous espérons que cette section vous aidera dans votre exploration des éléments bureautique, multimédia et périphérique de **Mandrake Linux**.

Chapitre 5. Bureautique

5.1. Traitement de texte : OpenOffice.org Writer

OpenOffice.org peut être utilisé à des fins multiples. Il agit en tant que traitement de texte WYSIWYG (*What You See Is What You Get*, soit « ce que vous voyez est ce que vous obtenez »), tableur, logiciel de présentation, etc. Dans cette section, nous décrivons les fonctions traitement de texte de la suite, tandis que les fonctions de tableur seront détaillées dans *Tableurs*, page 42, et celles reliées au logiciel de présentation dans *Présentation : OpenOffice.org Impress*, page 46.



Afin de rendre la lecture de ce chapitre plus facile, nous alternerons entre l'acronyme populaire OOo, et le nom très long quoique correct qu'est *OpenOffice.org*.

5.1.1. Importation de votre carnet d'adresses principal dans OOo

Pour utiliser *OpenOffice.org*, accédez au menu *KDE* ou *GNOME*, puis cliquez sur Bureautique→Traitements de texte. Le *Address Data Source AutoPilot* apparaîtra et vous aidera à configurer vos sources de données, soit à charger des carnets d'adresses externes depuis une des trois sources suivantes :

- Mozilla/Netscape 6.x ;
- Données LDAP ;
- Autre source de données externe.

Notez que vous ne pouvez choisir qu'un carnet d'adresses. L'utilisation du *Address Data Source AutoPilot* n'est pas obligatoire. Cependant, il peut être très pratique d'accéder à de telles données. Voici ce dont il a l'air :

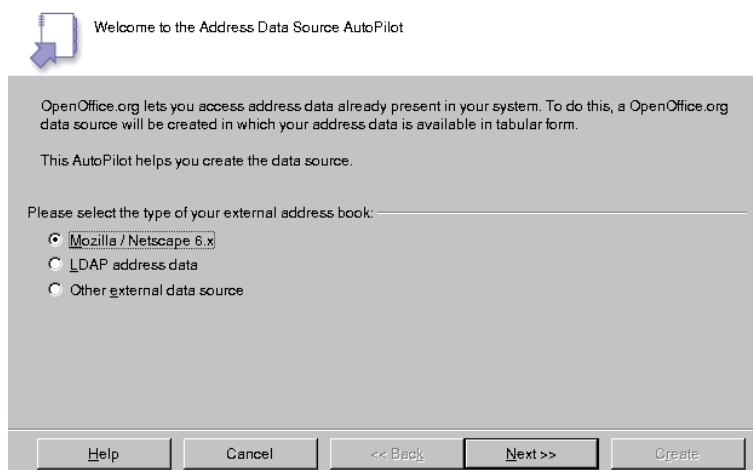


Figure 5-1. Importation de données internes d'un carnet d'adresses

Vous pouvez accéder à l'information contenue dans ces sources de données par l'entremise du menu Outils→Sources de données. Ces données peuvent être utilisées pour un publipostage, dans un tableur, et plus encore.

5.1.2. Outils principaux de OpenOffice.org

Regardons de plus près le traitement de texte en tant que tel. Premièrement, nous décrirons les barres de tâches principales qui vous aideront à vous y retrouver dans OOO.

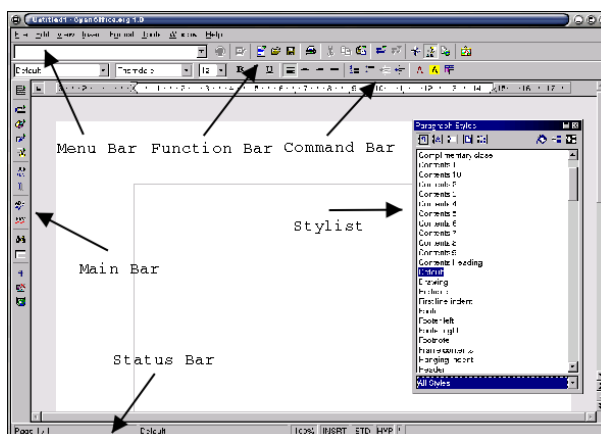


Figure 5-2. Fenêtre principale, barres de tâches et styliste de OOO

Si vous avez déjà utilisé un traitement de texte, ces barres d'outils vous sont probablement familières. Sinon, alors... vous apprendrez ! De haut en bas et de gauche à droite, nous avons :

- **Barre de menu.** Cette barre contient toutes les fonctionnalités de OOO, telles que les outils d'impression, les options de configuration ainsi que les outils permettant de générer un index ou une table des matières.
- **Barre de fonctions.** Elle se veut principalement une réplique du menu Fichier. Elle abrite les boutons Nouveau document, Ouvrir, Imprimer, etc.
- **Barre de commandes.** Elle s'apparente au menu Format. Dans celle-ci, vous trouverez les boutons Gras, Italique et Souligner, ainsi que des options pour insérer des puces ou des couleurs de premier plan ou d'arrière plan.



- **Styliste.** Cet outil devrait s'ouvrir en même temps que vous lancez OOO. Si tel n'est pas le cas, vous pouvez y accéder par l'entremise de l'icône styliste.
- **Barre principale.** Elle permet d'insérer des objets ou des champs (tel qu'un champ de date), d'utiliser le correcteur d'orthographe, de voir les caractères non imprimables, de donner une vue en ligne, etc. Vous trouverez une réplique de ces boutons dans les menus Afficher et Insérer.
- **Bar de statut.** Finalement, celle-ci vous informe des actions que *OpenOffice.org* prend. Par exemple, si vous sauvegardez un fichier .txt en format OOO, vous verrez une ligne bleue progresser vers la droite, vous informant du statut de cette opération.

5.1.3. Formater du texte

5.1.3.1. Marges

Maintenant que vous savez à quoi servent les barres d'outils principales, prenons un exemple pratique : ajuster les marges. Vous pouvez toujours les ajuster manuellement avec la règle, mais si vous voulez formater un long texte, ce n'est pas la meilleure solution. C'est là que le *Styliste* entre en jeu.



En cliquant sur cette icône du *Styliste*, vous accéderez à une des fonctions de formatage principale de OOO. Premièrement, faites un clic droit sur l'item Défaut et un menu apparaîtra vous donnant trois choix : Nouveau, Modifier et Supprimer (ce dernier ne sera pas disponible si cet item n'a pas encore été défini. Ce sera

le cas si c'est votre première utilisation du *Styliste*). Choisissez Modifier et la fenêtre Styles de page : défaut apparaîtra. Ouvrez l'onglet Page et modifiez les marges comme vous le désirez.



Si vous ne voulez pas utiliser le *Styliste*, vous pouvez également accéder à l'option Styles de page : défaut depuis le sous-menu Format→Page.

En jetant un œil sur la fenêtre Styles de page : défaut, vous aurez probablement remarqué que vous pouvez modifier plusieurs éléments tels que l'Arrière-plan, l'En-tête, le Pied de page, etc. Par exemple, si 90 % de votre travail avec un traitement de texte se résume à l'écriture de lettre d'affaires, vous pourriez régler ces éléments tout de suite, vous faisant épargner beaucoup de temps.



Notez qu'une fois que vous aurez modifié les réglages de formatage par défaut, vous enregistrerez par-dessus ceux réglés originellement. Si vous croyez avoir fait une erreur en changeant les réglages par défaut, cliquez simplement sur le bouton Reset pour revenir aux réglages originels.

5.1.3.2. Style d'en-tête

L'utilisation des en-tête est une autre fonction courante. Elles sont utilisées pour les titres, dans le but de les faire ressortir du reste du texte. Selon que vous travailliez sur un petit ou un gros document, voici quelques indices sur comment utiliser ces fonctions.

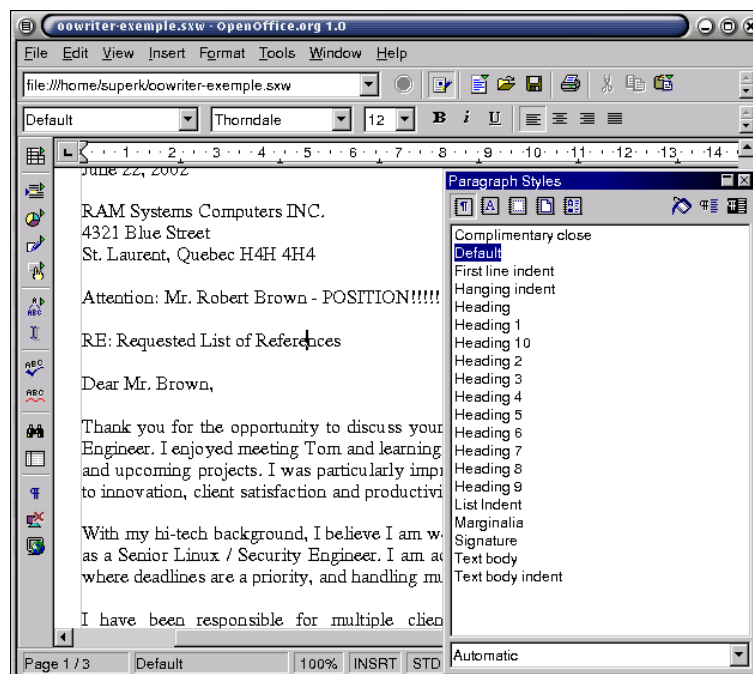


Figure 5-3. Lettre de présentation typique

Dans cette lettre, nous voulons utiliser un style différent pour le titre. Pour changer le style :

1. Sélectionnez le titre avec votre souris.
2. Choisissez En-tête à l'extrême-gauche de la barre de commande.
3. Et voilà !



Toutefois, cette technique n'est peut-être pas appropriée pour les gros documents contenant plusieurs titres auxquels vous souhaiteriez attribuer un style. Dans le *Styliste*, cliquez sur l'icône Fill Format Mode et appuyez sur En-tête : votre pointeur de souris se transformera en pot de peinture et vous serez en mesure d'appliquer le style d'En-tête au texte pertinent en cliquant sur la ligne où se trouve ce texte :

RE: Requested List of References

Figure 5-4. Utilisation de l'icône Fill Format Mode

Maintenant que vous avez appliqué un style d'en-tête, peut-être ne serez-vous pas satisfait de son apparence. Pour la changer, effectuez les mêmes manœuvres que pour la fenêtre Styles de page : défaut, soit :

- cliquez sur l'icône Style de paragraphe du *Styliste* ;
- cliquez sur le style par Défaut ;
- faites un clic droit pour accéder au menu Modifier ;
- modifiez les réglages ;
- Cliquez sur OK pour confirmer les modifications.



Souvenez-vous que si vous modifiez ces réglages, vous affectez les réglages d'en-tête par Défaut. Pour revenir aux réglages de départ, cliquez sur Reset.

Dans notre exemple, nous avons changé le réglage par défaut des en-tête afin qu'elles apparaissent en caractères gras.

5.1.3.3. Table des matières

Prenons un autre exemple. Vous devez répondre à un appel d'offre client et, afin de rendre un travail professionnel, vous voulez créer une table des matières et un index. *OpenOffice.org* vous permet d'effectuer ces tâches de façon relativement facile.

Table of Contents	
Introduction.....	2
Solutions.....	2
Corporate Site.....	2
On-line Reservation System.....	2
Phase 1: Member-Only Intranet.....	2
Phase 2: Member-Only Extranet.....	3
Phase 3: ASP.....	3
Phase 4: Portal and Virtual Market.....	3
Customer Relation Management (CRM).....	3
Technical Approach.....	3
Level 1: First Pages.....	4
Level 2: Static Information.....	4
Level 3: Dynamic Information.....	4
Level 4: Transactions.....	4
Setup Phases.....	5
Index Strategy.....	5
Hosting.....	5
Updates and Maintenance.....	5
Internet Service VS. Printed Guides.....	6
Technologies.....	6
Pricing.....	7

Figure 5-5. Table des matières

Voici notre résultat final. Mais comment nous y sommes-nous pris ?

- **Entrer des titres dans l’outil Index.** Commencez par sélectionner votre premier titre (dans notre exemple, Introduction). Nous lui avons déjà défini un style d’En-tête, donc nous savons que ce sera une entrée de premier niveau dans notre table des matières (TDM). Depuis la barre de menu, cliquez sur le sous-menu Insérer→Index et Tables→Index et Tables....

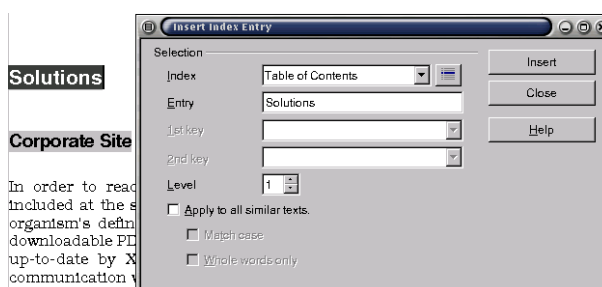


Figure 5-6. Sous-menu Index et Tables

- **Niveau.** Choisissez le niveau approprié pour votre entrée de TDM. Dans cet exemple, nous avons choisi le premier niveau.
- **Insérer.** Cliquez sur le bouton Insérer pour entrer ce terme dans la TDM.
- **Entrer d’autres données.** Au lieu de fermer la fenêtre Insérer une entrée d’index tout de suite, vous pouvez continuer à entrer vos données jusqu’à ce que vous ayez terminé d’entrer tous les termes relatifs à votre table des matières.
- **Générer la table des matières.** Une fois que vous avez terminé d’indexer tous les termes de la TDM, cliquez sur Fermer. Ensuite, accédez au menu Insérer→Index et Tables→Index et Tables....

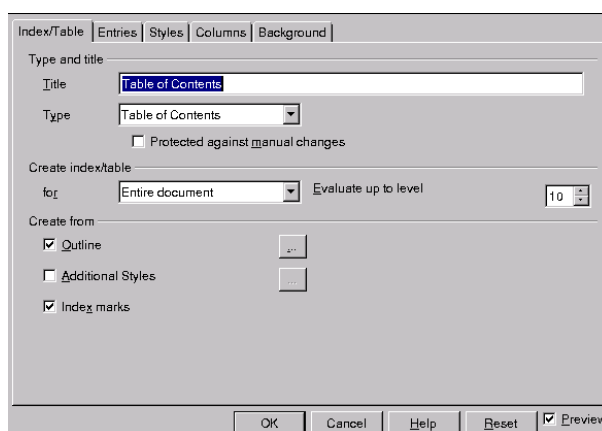


Figure 5-7. Générer la TDM



À cette étape, vous pouvez personnaliser l’apparence de la table des matières. Par exemple, vous pourriez insérer une image d’arrière-plan comprenant votre logo de société, ou une des nombreuses images disponibles dans la galerie *OpenOffice.org* (en cliquant sur l’onglet Arrière-plan, puis en choisissant Graphiques dans le champ En tant que, puis en cliquant sur Naviguer, vous vous retrouverez dans la galerie *OpenOffice.org*).



Dans l'onglet Index/Table, soyez prudent avec l'option Protégé contre les changements manuels. Si vous la cochez, vous ne serez pas en mesure de modifier votre TDM (donc, impossible de corriger des erreurs typographiques, par exemple...). Donc, nous vous suggérons de ne pas cocher cette option, à moins que vous soyez certain de l'impeccabilité de votre TDM.

5.1.3.4. Index

Pour indexer les termes importants de votre document, procédez de façon similaire à celle utilisée dans l'exemple de la table des matières :

1. Choisissez le mot que vous désirez indexer.
2. Accédez au sous-menu Insérer→Index et Tables→Entrée...
3. Dans le champ Index, choisissez Index alphabétique.
4. Lorsque vous aurez terminé d'entrer tous les termes que vous désirez indexer, générez la table d'index en accédant au sous-menu Insérer→Index et Tables→Index et Tables...
5. Souvenez-vous de choisir un Titre et un Type pertinents.

5.1.3.5. Régler l'imprimante avec OOo

Maintenant que vous avez terminé votre document, vous voudrez sûrement l'imprimer. Premièrement, vous pouvez accéder au sous-menu Fichier→Aperçu. Il y a de bonnes chances que vous vouliez changer au moins un aspect. Voici quelques trucs :

- **Réglage de l'imprimante.** Accédez au sous-menu Fichier→Réglages de l'imprimante... et cliquez sur le bouton Propriétés. Vous serez en mesure de changer la taille du papier, son orientation, et choisir le type de couleur (dans l'onglet Périphérique).
- **Impression.** Cliquez sur l'icône d'impression de la barre de fonction et essayer d'imprimer votre document. Si quelque chose cloche, vérifiez le format de la page. Pour le régler, accédez au sous-menu Format→Page et assurez-vous que les réglages sont les mêmes que ceux utilisés dans les réglages d'impression.

5.1.4. Obtenir de l'aide

Nous espérons que notre introduction à OpenOffice.org Writer vous aidera à utiliser ce logiciel convivial. Toutefois, si vous avez des problèmes, veuillez visiter les ressources suivantes :

- Site Web d'OpenOffice (<http://documentation.openoffice.org/>) : vous y trouverez une foule de ressources, telles qu'une liste de diffusion et des HOWTOs.
- Site Web de Sun (<http://www.sun.com/software/star/staroffice/6.0/>) : vu que *OpenOffice.org* est la version libre de *StarOffice*, vous y trouverez peut-être de l'information susceptible de vous aider.

5.2. Tableurs

Cette section traite des fonctionnalités de tableur de *OpenOffice.org Calc*. Une autre très bonne alternative est *Gnumeric*, le tableur du *Projet Gnu*.

Cette introduction n'expliquera pas les principes comptables de base. Nous prenons pour acquis que vous savez pourquoi vous voulez utiliser un tableur.

5.2.1. Qu'est-ce qu'un tableur ?

Les tableurs ou feuilles de calcul (*spreadsheet*) remplacent le grand livre d'un comptable. Ces logiciels utilisent colonnes et rangées pour permettre l'application de calculs mathématiques sur des données déjà insérées. De nos jours, il est possible de faire une panoplie d'opérations impressionnantes avec un chiffrier, comme une base de données très simple.

Les tableurs, aussi ridicule que cela puisse sembler aujourd'hui, ont joué un rôle crucial dans le développement des ordinateurs de bureau et personnels. Ils constituaient l'application incontournable justifiant l'achat d'un PC.

5.2.2. OpenOffice.org Calc

OpenOffice.org (anciennement *StarOffice*) s'est rapidement imposé comme la suite bureautique pour *GNU/Linux*, et demeure encore aujourd'hui très utilisée. Avec l'avènement de *OpenOffice.Org*, les auteurs ont redessiné les fondations de *StarOffice* en utilisant des API basés sur des composantes ouvertes et ont introduit un format de fichier s'appuyant sur le langage XML. De plus, ils ont rendu l'ensemble du code source disponible sous licence LGPL. Le potentiel de cette suite est maintenant irréfutable. *OpenOffice.org Calc* fait partie de cette suite.

5.2.2.1. Ouvrir OpenOffice.Org Calc

Pour démarrer *OpenOffice.org*, accédez au sous-menu KDE→Bureautique→Tableur→OpenOffice.Org Calc.

À partir de n'importe quelle application de *OpenOffice.org*, accédez au sous-menu Fichier→Nouveau→Tableur.

5.2.2.2. Se déplacer

Menus

Comme d'habitude, vous pouvez accéder aux fonctions du logiciel à travers les menus disponibles dans la partie supérieure de l'interface.

La barre d'outils

La barre d'outils permet un accès rapide et intuitif aux principales fonctions. En survolant les icônes avec votre souris, vous verrez apparaître une fenêtre contextuelle.

Raccourcis clavier

Vous pouvez également utiliser et personnaliser les raccourcis clavier. Par exemple, **Ctrl-S** enregistrera votre fichier.

5.2.2.3. Fonctions de base

OpenOffice.Org Calc est une application prête pour les milieux corporatifs les plus exigeants. Cette application inclut de nombreuses fonctions nettement au-delà des objectifs de cette section. Vous trouvez une rubrique d'aide fort complète, et vous pouvez toujours utiliser la documentation sur Internet pour approfondir vos connaissances, telle que celle que comprend le site Web de OpenOffice.org (<http://www.openoffice.org/>).

Ouvrir un fichier

OpenOffice.org Calc ouvre un grand nombre de formats de fichiers. Ceci constitue d'ailleurs un des grands avantages de *OpenOffice Calc*.

Fichier→Ouvrir

Raccourci : **CTRL-O**.

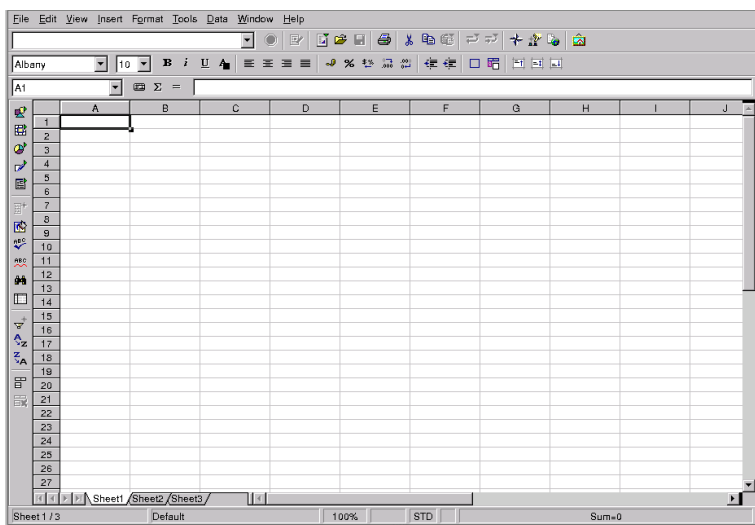


Figure 5-8. Fenêtre principale de OpenOffice.org Calc

Créer un nouveau tableau

Par défaut, quand *OpenOffice.Org* démarre, une nouvelle fenêtre est lancée. En utilisant Fichier+Nouveau, une nouvelle fenêtre indépendante sera lancée.

Enregistrer un fichier

Enregistrer et Enregistrer sous offrent exactement la même interface. Enregistrer sous vous permettra donc de renommer un fichier déjà enregistré.

Fichier→Enregistrer

Raccourci clavier : **Ctrl-S**.

Fichier→Enregistrer sous

5.2.2.4. OpenOffice.org Calc au quotidien

OpenOffice.org Calc, comme les autres applications du genre, est principalement conçue pour permettre l'application d'opérations mathématiques sous forme de formules. Donc, vous entrez des données statiques et vous définissez ensuite des opérations de calcul sur ces données. Évidemment, *OpenOffice.org Calc* prend en charge toutes les fonctions mathématiques régulières, d'une simple addition aux moyennes.

Dans une cellule, les formules sont reconnues par : =. Tout le reste est interprété comme des données statiques.

5.2.2.5. Opérations simples

Vous pouvez effectuer des calculs simples en respectant la syntaxe suivante :

- =5+4
- =5-4
- =C2/C34
- =5XC5
- =(5+4(c3))/2

5.2.2.6. Fonctions

Les fonctions simplifient les opérations complexes comme la sommes de nombreuses cellules, les moyennes, les nombres absolus. Nous vous recommandons fortement d'explorer les fonctions plus en profondeur. Elles constituent la raison d'être d'un chiffrer. En voici quelques exemples :

- `=sum(c2,d23)`, somme de c2 et d23, vous pouvez également agir sur une région. `=sum(c2:c23)`, somme de tous les éléments entre c2 et c23 ;
- `=average(a1:a5)`



Vous pouvez également combiner des expressions simples et des fonctions : `=(c1+c3)/(average(c4:c50))`.

5.2.2.7. Formater votre tableau

Une des composantes intéressantes des tableurs se situe dans leur capacité à modifier allègrement la présentation de votre travail. Pour ce faire, accédez au menu `Format+ Cellules` qui vous permettra de configurer les bordures, les arrière-plans, etc.

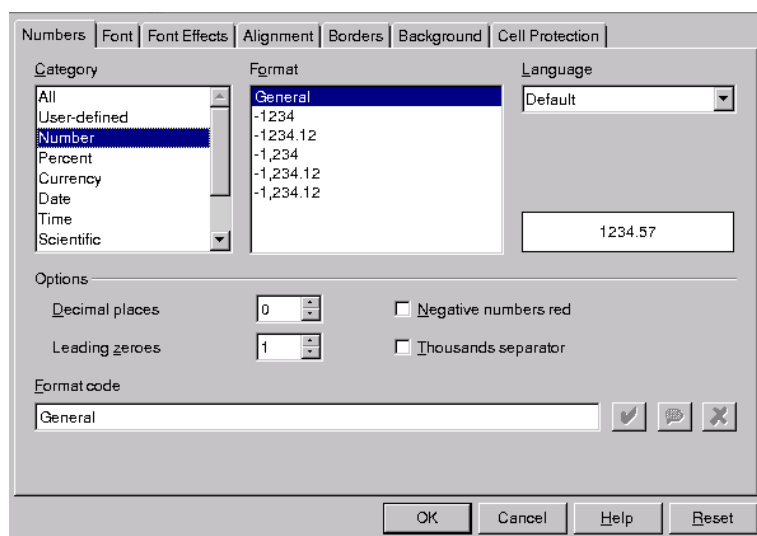


Figure 5-9. Menu Format

5.2.2.8. Fonctions avancées

OpenOffice.org Calc propose une sélection exhaustive de fonctions pour les usagers experts et avancés. Vous pouvez également convertir les formats, définir des fichiers gabarits, etc. *OpenOffice.org* est très puissant et saura soutenir l'épreuve du temps sur *GNU/Linux* et *UNIX*.

5.2.3. Gnumeric

Depuis la version 1.0, *Gnumeric* est prêt pour la production. C'est un tableur avancé intégrant une interface puissante et intuitive. Cette dernière est facile à personnaliser et réduit au minimum l'effort de transition vers *Gnumeric*.

5.2.3.1. Pour commencer

Pour démarrer *Gnumeric*, accédez au sous-menu `Menu principal+Bureautique→Tableurs→Gnumeric`.

5.2.3.2. Opérations et Fonctions

Référez-vous à la section précédente. Tous les exemples présentés pour *OpenOffice.org Calc* sont valides pour *Gnumeric*.

5.2.3.3. Graphiques et diagrammes

Gnumeric a récemment été complété par un excellent module d'assistant à la création de graphique, le **Graph Guru**. Il vous permettra de créer de tableaux séduisants pour impressionner clients et partenaires.

Voici les étapes à suivre :

1. D'abord, sélectionner les valeurs.
2. Cliquer sur Insertion+Graph.
Le **Graph Guru** apparaîtra.
3. Ne vous reste plus qu'à répondre aux questions, relativement intuitives.



Pour que *Gnumeric* propose le *Graph Guru*, *Guppi* doit être installé.

5.2.4. Conclusion

Les tableurs sont les véritables fondateurs de l'informatique moderne. Non seulement apportent-ils de nombreux avantages à leurs utilisateurs, ils sont utilisés partout dans le monde, du propriétaire du magasin du coin la rue qui gère ses horaires, aux plus grandes firmes de comptabilité, qui les utilisent pour produire leurs rapports.

5.3. Présentation : OpenOffice.org Impress

Cette application, bien que distribuée gratuitement, rivalise avec tous les coûteux logiciels commerciaux de présentation multimédia. Il permet le développement de présentations multimédias pour tous les besoins, tels que l'ingénierie et la comptabilité.

Dans ce chapitre, nous utiliserons une approche pratique et nous bâtirons une présentation de base. Nous concluons avec un survol des fonctions avancées, telles que les effets de transition et les animations.

5.3.1. Pour commencer

5.3.1.1. Ouvrir OpenOffice.org Impress

Pour lancer *OpenOffice.org*, accédez au menu KDE→Bureautique→Présentations→OpenOffice.org Impress.

À partir de n'importe quelle application de la suite *OpenOffice.org*, accédez au sous-menu Fichier→Nouveau→Présentations.

Lorsque vous démarrez *OpenOffice.org Impress*, l'*AutoPilot Presentation* apparaît d'abord.

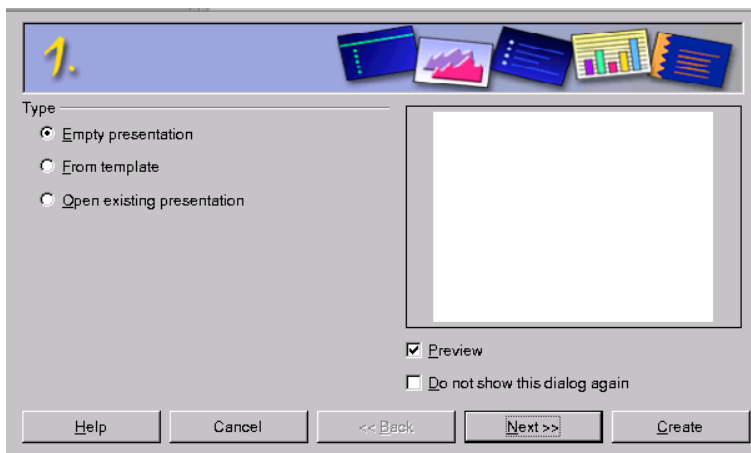


Figure 5-10. Présentation AutoPilot

Cet assistant vous propose trois options :

- **Présentation vide.** Vous aurez alors toute la liberté de créer une présentation sur mesure.
- **À partir de fichier gabarit (from template).** *OpenOffice.org Impress* permet la définition de présentation gabarit. Lors d'une première connexion, ce champ est habituellement vide.
- **Ouvrir une présentation existante.** Cette option ouvrira un menu contextuel vous permettant de sélectionner la présentation à ouvrir.

Pour les besoins de cette introduction, veuillez sélectionner Présentation vide (Empty presentation) et cliquez sur Suivant pour les deux écrans suivants. Cliquez ensuite sur Créer.

L'écran d'édition et la barre d'outils de présentation apparaîtront.

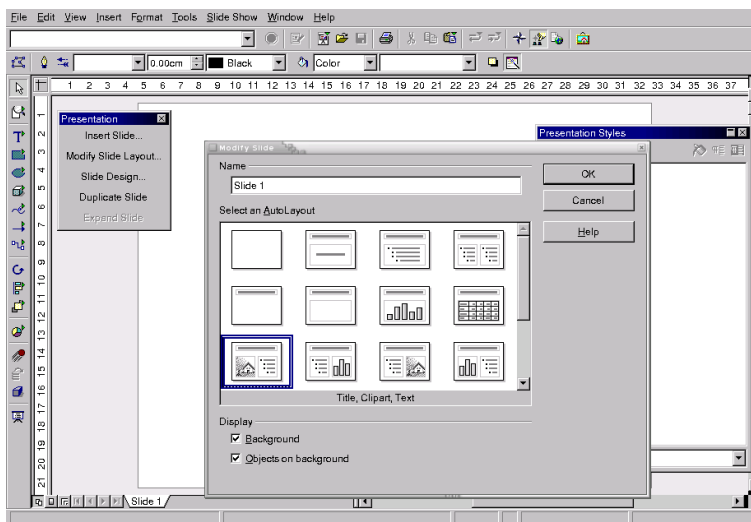


Figure 5-11. OpenOffice.org Impress : premier écran

Cette première interface permet de choisir une gabarit pour vos pages (ce qui est différent d'un gabarit de présentation). Choisissez le même gabarit qu'illustré plus haut : « *Title, Clip Art, Text* ».

Votre page devrait ressembler à ceci.

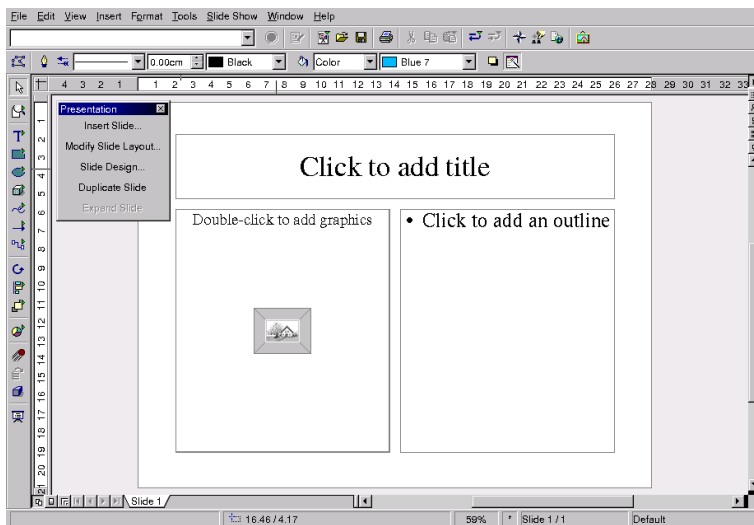


Figure 5-12. OpenOffice.org Impress : présentation vide

5.3.2. Créer une présentation

Maintenant qu'une présentation a été créée, insérons des informations et des images.

5.3.2.1. Insérer un titre

Dans ce cas, le gabarit est relativement intuitif. Cliquez dans la boîte Cliquez ici pour ajouter un titre. Écrivez votre titre. Cliquez ailleurs dans la page pour sortir du mode texte.

5.3.2.2. Insérer du texte

Cliquez dans la boîte de droite (Clic to add an outline, soit « Cliquez pour ajouter un contour »). Cette opération le formatera automatiquement en liste. Vous pouvez changez ces paramètres dans le menu Format.

5.3.2.3. Insérer des images

En double cliquant dans la boîte de gauche, vous pourrez ajouter une image.

5.3.2.4. Insérer une nouvelle page

À partir de la barre d'outils flottante, cliquez sur Insérer une page (Insert Slide). Cette opération rappelle l'interface de sélection des gabarits pour les pages. Vous pouvez également répliquer la page actuelle et la modifier.

5.3.2.5. Graphiques simples

Il est souvent fort utile, dans une présentation, d'ajouter de petits diagrammes. *OpenOffice.org Impress* permet ces fonctions.

Dans la barre d'outils de gauche, cliquez sur le rectangle. Remarquez que le curseur se change en +, doté d'un petit rectangle en dessous. Sur la page, cliquez (et soutenez votre clic) et tracez une diagonale. Un rectangle apparaîtra.

Cliquez avec votre bouton droit sur l'objet créé et choisissez Éditer le style. Ainsi, vous pourrez changer les couleurs, les bordures, etc.

5.3.2.6. Diagrammes

Une autre fonction très utile d'*OpenOffice.org Impress* est son assistant de création de diagramme.

Accédez au menu Insérer, puis cliquez sur Graphique (*Chart*).

Un diagramme standard apparaîtra en tant qu'objet dans votre page.

Cliquez avec le bouton droit sur le diagramme. Cette interface vous permet de personnaliser le diagramme selon vos besoins.

5.3.2.7. Lancer votre présentation

Cliquez sur Diaporama (Slide Show), puis encore sur Diaporama (Slide Show). La présentation prendra alors tout l'écran. Pour l'arrêter, appuyez sur **ESC**

Pour sauvegarder, utilisez le menu Fichier, Sauvegarder ou simplement **CTRL-S**.

5.3.3. Fonctions avancées

5.3.3.1. Arrière-plan

Vous pouvez définir une image ou un graphique d'arrière-plan en choisissant Format, Page. Cliquez alors sur Arrière-plan. Vous pourrez alors y définir les couleurs, des motifs, etc.

Vous pouvez aussi utiliser une image par l'entremise du menu Insertion→Graphique.



Soyez prudent en utilisant des images comme arrière-plan puisque la taille de la présentation s'alourdira de manière considérable, ce qui peut avoir un impact de performance sur des systèmes moins récents. Pour définir quelle image doit être en avant- et en arrière-plan, cliquez avec votre bouton droit et choisissez Arranger.

5.3.3.2. Effets de transition

Cliquez sur Diaporama (Slide Show), puis Effets de transition (Slide transition). Cette interface vous permet de définir le comportement se produisant lorsque vous cliquez pour changer de page en cours de présentation.

5.3.3.3. Animation

Cet assistant vous permet de choisir une série d'images et d'animer leur introduction dans le document. Voici comment procéder.

1. Insérer d'abord toutes les images dans la présentation. Choisissez le menu Diaporama (Slide Show)→Animation. Sélectionnez chaque image et cliquez sur Ajouter. Vous pouvez dicter la durée, la transparence, l'ordre, etc.

Voilà ! C'est ainsi que se termine ce bref survol de *OpenOffice.org Impress*. Prenez le temps de découvrir les fonctions avancées, vous ne serez pas déçu.

Chapitre 6. Gestionnaires de fichiers

6.1. Konqueror et Nautilus

Les gestionnaires de fichiers sont devenus des applications multitâches, qui ne s'occupent plus simplement de copier ou déplacer des fichiers. En effet, avec les gestionnaires de fichiers que nous décrirons, vous pourrez naviguer dans votre LAN, jouer des pistes audio tels que les Ogg Vorbis, naviguer sur le Web, et plus encore.

Dans ce chapitre, nous prenons pour acquis que vous avez déjà utilisé une telle application, et qu'il n'est pas nécessaire de décrire des fonctions qui parlent d'elles-mêmes. Nous avons également décidé de parler de deux gestionnaires de fichiers, soit *Konqueror* qui fait partie de l'environnement *KDE*, et *Nautilus*, intégré à même *GNOME*. Ces deux gestionnaires possèdent sensiblement les mêmes attributs donc, dans nos exemples, nous alternerons entre les deux.

6.1.1. Fenêtres principales

Vous accédez à votre gestionnaire de fichiers en cliquant sur l'icône « Répertoire perso » située en haut à gauche de votre bureau. Voici les deux fenêtres principales : *Nautilus* à gauche et *Konqueror* à droite.

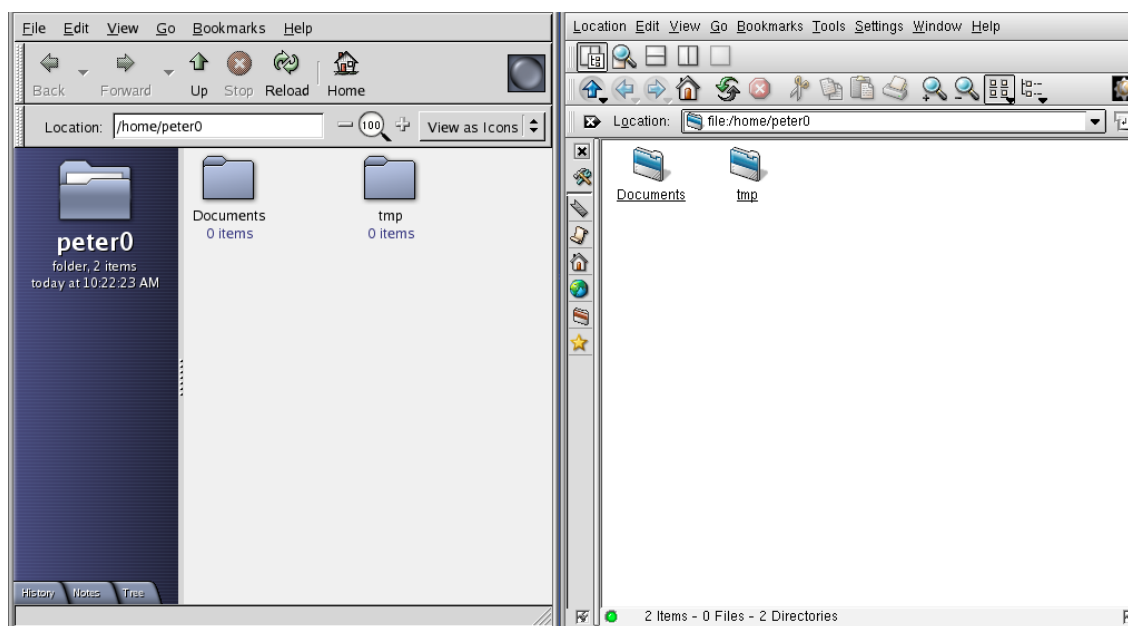


Figure 6-1. Nautilus et Konqueror

La partie à droite de la fenêtre affiche le contenu des répertoires (par défaut, votre répertoire personnel). À gauche de la fenêtre se trouve le panneau latéral (référez-vous à *Panneaux latéraux*, page 51). Chaque fichier ou sous-répertoire est représenté par une icône, quoique vous pouvez changer ce type d'affichage à travers l'étiquette Voir en tant qu'icônes, ou en changeant le Mode d'affichage dans *Konqueror* à travers le menu Affichage.

6.1.2. Panneaux latéraux

Au bas du panneau latéral de *Nautilus* se trouvent des onglets : Historique, Notes et Arborescence. Le premier permet de naviguer à travers les derniers répertoires auxquels vous avez accéder durant votre session *Nautilus*. Les Notes peuvent être utilisées pour afficher des notes à *la post-it*. Si vous provenez de l'environnement *MacOS*, cette fonctionnalité vous sera familière. Finalement, l'onglet Arborescence vous donnera accès à l'arborescence générale de votre système.

Voici quelques définitions sommaires des icônes du panneau latéral de *Konqueror* :








Icône	Signification
	Outils. Cette icône vous permet de changer le mode d'affichage du panneau latéral.
	Signets. Où vous pouvez stocker vos sites Web et FTP préférés.
	Historique. Montre la liste des répertoires et des sites réseau (Web, FTP, etc.) que vous avez visités durant la session courante.
	Répertoire personnel. Votre répertoire personnel, dans lequel vous pouvez organiser vos fichiers.
	Réseau. Vous donne accès aux archives de sites FTP ainsi qu'à des sites Web spécifiques à Mandrake (bien entendu, vous pouvez ajouter ou supprimer certains sites).
	Répertoire racine (root). Vous donne accès à l'entièreté de votre arborescence. De manière générale, vous n'avez pas le droit de manipuler les fichiers à l'extérieur de votre répertoire personnel. Seulement l'administrateur système (root) possède ces droits.
	Services. Vous donne accès au Navigateur de CD Audio, le Navigateur de LAN et le Navigateur de système d'impression.

Tableau 6-1. Icônes du panneau latéral de *Konqueror*

6.1.3. Copier, déplacer, supprimer et créer un lien vers un fichier

Copier des fichiers. Imaginons que vous voulez copier le fichier `test.png` dans le répertoire `Documents`. Avec *Konqueror*, vous devez premièrement accéder au menu Fenêtre→Diviser l'affichage gauche/droite (ou cliquez sur les touches **Ctrl-Shift-L**) ou le menu Fenêtre→Diviser l'affichage haut/bas (ou appuyez sur les touches **Ctrl-Shift-T**). Votre fenêtre sera dédoublée et il vous sera facile de déplacer l'image `test.png` dans le répertoire `Documents` au moyen de la technique drag'n'drop. Notez que vous devez appuyer sur la touche **Ctrl** pour copier un fichier. Avec *Nautilus*, vous devez ouvrir une autre fenêtre *Nautilus* pour faire comme dans *Konqueror*. Vous pouvez également sélectionner votre fichier et cliquez sur les touches **Ctrl-C** pour copier ledit fichier dans le presse-papiers, puis sur **Ctrl-V** pour le copier dans le répertoire `Documents`.



Il existe plusieurs façons pour manipuler des fichiers dans un gestionnaire de fichiers. Drag'n'drop, combinaisons de raccourcis clavier, ouvrir deux gestionnaires, etc. Choisissez celle que vous préférez.

Déplacer des fichiers. Le même principe s'applique pour décaler des fichiers. Toutefois, pour ce faire, utilisez le raccourci **Ctrl-X** au lieu de **Ctrl-C**. La technique drag'n'drop, sans appuyer sur la touche **Ctrl**, déplacera également vos fichiers.

Créer un lien vers un fichier. Créer un lien vers un fichier permet d'accéder aux fichiers sans avoir à les copier à divers endroits dans votre répertoire personnel. Imaginons qu'un de vos fichiers est « enterrés » dans le répertoire `/home/reine/Music/Artistes/ArtistePréfér /` et que vous voulez y accéder rapidement. Créer un lien vers ce répertoire serait une excellente idée. En effet, l'action de créer un lien  quivaut   l'id e de raccourci. Voici comment proc der. Dans *Nautilus*, s lectionnez votre fichier, acc dez au menu  dition→Cr er un lien (ou appuyez sur les touches **Ctrl-M**). Cette action donnera l'impression d'avoir dupliquer votre fichier   m me le r pertoire, mais remarquez le texte `lien vers`. Ensuite, d placez votre fichier dans le r pertoire de votre choix.

Supprimer des fichiers. Comme pour toutes les op rations susmentionn es, il existe plusieurs facons de supprimer des fichiers. R sumons en disons qu'il existe une facon « s curitaire » et une autre, « dangereuse ». La premi re serait de d placer l'item voulu dans la Corbeille, tandis que la facon dangereuse consisterait   supprimer imm diatement l'item et vous seriez incapable de le r cup rer. Avec *Nautilus*, il est impossible de supprimer directement un fichier. L'action de supprimer un fichier le d placera, en fait, dans la Corbeille. Pour le r cup rer, double-cliquez sur l'ic ne de la Corbeille sur votre bureau et d placez le fichier dans *Nautilus*. Pour supprimer d finitivement, vous n'avez qu'  Vider la corbeille.

Dans *Konqueror*, vous pouvez supprimer pour de bon en une seule  tape. Utilisez l'option Broyer depuis le menu  dition.

6.1.4. Surfer sur le Web

Si vous parcourez fr quemment des dossiers contenant des fichiers au format HTML, par exemple la documentation de votre distribution, ces dossiers contiennent g n ralement un fichier nomm  `index.html`.

Par exemple, rendez-vous dans le dossier `/usr/share/doc/mandrake/fr/`. Si vous n'activez pas l'option Utiliser `index.html`, vous aurez simplement la liste des fichiers et dossiers contenus dans ce r pertoire. En activant l'option, *Konqueror* affichera le contenu du fichier `index.html`, et vous pourrez parcourir la documentation beaucoup plus facilement, comme si vous  tiez sur un site Web. Pour l'activer, acc dez au menu Affichage→Utiliser `index.html`.



Nautilus prend en charge le HTML et les fichiers texte automatiquement.

Il est aussi facile de surfer le Web avec *Konqueror* ou *Nautilus* qu'avec un « vrai » navigateur (voir le chapitre *Navigateurs* : *Mozilla* de notre documentation en ligne). Vous n'avez qu'  entrer l'adresse du site que vous voulez visiter dans la barre de location... et surfez !

6.1.5. Partage de fichiers

Si le partage de fichier est activ  dans *Centre de contr le Mandrake*, vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur les r pertoires de votre fen tre *Konqueror* et choisissez l'onglet Partage. Cela vous permettra de partager un ou plusieurs r pertoires   travers NFS¹ ou *Samba*²

Ensuite, vous pouvez naviguer le contenu de ces r pertoires partag s en tapant `smb://nom_serveur/r pertoire/` pour *Samba* et `nfs://nom_serveur/r pertoire/` pour NFS dans la barre de location.

1. NFS (*Network File System*) permet de partager, exporter/importer des fichiers de/vers votre ordinateur dans un environnement r seau. M me si la configuration de NFS est plus facile   effectuer que celle de *Samba*, elle ne peut fonctionner **que** dans un environnement de syst mes *UNIX* (comme *GNU/Linux*). De plus, le protocole NFS n'est pas s curitaire et devrait  tre utilis  exclusivement dans un environnement r seau local s curis .

2. Le protocole *Samba* permet   des PCs de partager des ressources telles que des fichiers ou des imprimantes. Les syst mes d'exploitation *Windows*, *GNU/Linux* et *OS/2*, entre autres, prennent en charge le protocole *Samba*. Il peut  tre consid r  comme une alternative   *Netware* et *NFS*.

Se divertir

Après avoir exploré les logiciels de bureautique, vous voudrez sûrement essayer vos applications multimédias. Côté sonore, nous décrirons *XMMS*, un lecteur permettant de lire plusieurs formats audio et vidéo, ainsi que *Aumix*, un mixeur. Nous survolerons ensuite les applications vidéo telles que *Xine*, *MPlayer*, *XMovie* et *Totem*. Pour la visioconférence, nous traiterons de l'utilisation de *GnomeMeeting*.

Finalement, vous utilisez probablement plusieurs périphériques à tous les jours. Dans le chapitre suivant, nous discuterons des caméras digitales en utilisant *GTKam*, des scanners avec *ScannerDrake*, de l'impression à travers *KPrinter* et de la gravure de CD-ROM avec *X-CD-Roast*.

Chapitre 7. Applications audio et vidéo

7.1. Introduction

Si vous ne pouvez pas vivre sans vos MP3 et vos fichiers vidéo, ce chapitre est fait pour vous ! Nous avons divisé ce fichier en trois parties. La première se concentre sur *XMMS* et *Aumix*, soit un lecteur audio multiformats et un mixeur, respectivement. Dans la deuxième section, nous listons les meilleures applications vidéo et leur fonctionnement, Enfin, la dernière section est dédiée aux webcams et à la vidéoconférence.

7.1.1. Utilisation de XMMS

Premièrement, *XMMS* signifie *X Multimedia System*. Avec celui-ci, vous pouvez lire une variété de sources audio, comme les CDs audio, ainsi que les formats MP3 et Ogg Vorbis. Commençons par l'essentiel.

Pour démarrer *XMMS*, allez dans votre menu *KDE* ou *GNOME* et choisissez Multimédia→Son→XMMS.



Figure 7-1. La fenêtre principale de XMMS

La partie supérieure de la fenêtre s'appelle la barre de titre et présente trois boutons, à sa droite :

- le premier sert à réduire la fenêtre ;
- en cliquant sur le bouton du milieu, la fenêtre *XMMS* se réduira de façon à ce qu'on ne voit que la barre de titre, agrémenté d'un oscilloscope et du temps qui s'écoule. Cette fonction place *XMMS* en mode miniature ;
- celui le plus à droite ferme la session *XMMS*.

Sous la barre de titre se trouve la fenêtre d'affichage de *XMMS*. En cliquant sur le temps écoulé, vous pouvez changer le mode d'affichage et montrer le temps restant de cette dernière. Sous le temps écoulé/restant se trouve l'« Analyseur de spectre » (*Spectrum Analyzer*). En cliquant dessus, vous afficherez un des deux analyseurs de spectre ou vous le désactiverez. Sur sa droite se trouve le nom de la piste audio en lecture avec sa durée totale. Les dernières informations associées aux pièces sont le taux de bits (*bit rate*)¹ en Kbps (kilobytes/seconde), et le taux d'échantillonnage en KHz (kilohertz). La lecture mono ou stéréo est également affichée.

Maintenant, regardons les différents curseurs. Celui sous le taux de bits sert à régler le volume ; à sa droite se trouve celui du réglage de la balance. Le curseur le plus long est employé pour parcourir votre fichier (soit un équivalent des fonctions retour arrière et avance rapide).

Sur la gauche de l'analyseur de spectre se trouvent cinq lettres : peut-être ne les verrez-vous pas du premier coup, elles sont noires sur un fond gris foncé. Au fur et à mesure que vous serez plus familier avec *XMMS*, vous pourrez changer son revêtement. Voici ces lettres et ce qu'elles représentent :

- **O** : lance le menu Options ;
- **A** : indique que la fenêtre de *XMMS* sera toujours au dessus ;
- **I** : lance une fenêtre d'information ;
- **D** : double la taille de la fenêtre *XMMS* ;
- **V** : lance le menu de visualisation.

1. Pour les fichiers de type WAV et les CD audio, le taux de bits n'est pas pertinent et *XMMS* affichera 14H par défaut. Le taux de bits n'est signifiant que pour les formats audio comme les MP3 ou les Ogg Vorbis.

7.1.1.1. L'EQ graphique et l'éditeur de la liste de lecture

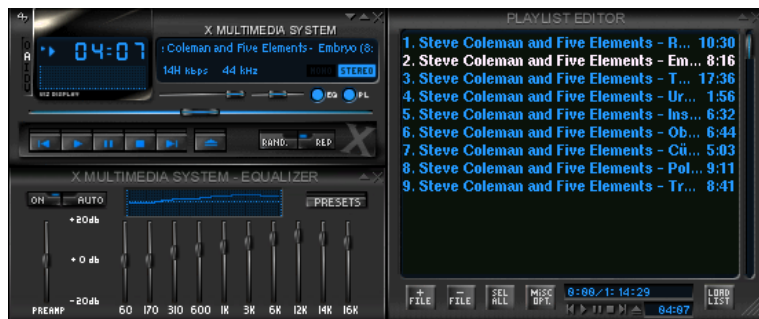


Figure 7-2. La fenêtre principale de XMMS avec l'EQ (égaliseur) graphique et la liste de lecture

La figure figure 7-2 montre l'égaliseur (EQ) et la liste de lecture (*play list*) de *XMMS*, que vous trouverez sous l'indicateur MONO / STEREO à la droite de la fenêtre principale.

7.1.1.1.1. Configuration de l'égaliseur

La fenêtre de l'égaliseur ressemble exactement à ce que vous avez probablement sur votre chaîne stéréo. Si vous souhaitez changer les réglages, cliquez sur le bouton ON. Vous pouvez alors changer le niveau des basses et des aigus selon vos préférences. Vous pouvez utiliser le menu PRESETS pour sauvegarder vos réglages pour un usage ultérieur, chargé un autre réglage déjà sauvegardé, et plus encore.



Vous pouvez également chargé un fichier de type WinAMP EQF avec le bouton PRESETS→Ouvrir.

7.1.1.1.2. Utilisation de la liste de lecture

Elle affiche les pistes que vous désirez écouter. Pour y accéder, cliquez sur le bouton PL. Cinq boutons peuvent vous aidez à la configurer :

FILE +

En cliquant dessus, vous afficherez une fenêtre de gestion depuis laquelle vous pourrez sélectionner vos chansons. Par exemple, si vous avez un répertoire nommé MP3, sélectionnez /home/reine/MP3/ et ajoutez les chansons que vous voulez écouter depuis ce répertoire.

En cliquant sur le bouton FILE + et en le maintenant appuyé, vous afficherez deux autres menus : DIR + et URL +. Relâchez le bouton de la souris en pointant sur DIR + et choisissez le répertoire approprié. Pour écouter un CD, choisissez le chemin /mnt/cdrom/. En cliquant sur URL +, vous pourrez entrer une adresse Internet spécifique, telle que 64.247.28.4:6320, soit un exemple d'adresse lue en transit (*streaming*).

FILE -

Si vous voulez effacer un fichier de la liste de lecture, sélectionnez-le avec votre souris, puis cliquez sur FILE - (vous pouvez aussi utiliser la touche **Suppr**). En cliquant et en maintenant appuyé, vous afficherez trois sous-menus : CROP, ALL et MISC. Le premier efface tous les fichiers de la liste de lecture sauf celui (ceux) en surbrillance ; le deuxième efface tous les fichiers de la liste de lecture. Laissez le bouton de votre souris sur le sous-menu MISC et un autre sous-menu s'affichera. Vous pourrez Enlever les fichiers détruits ou Effacer physiquement les fichiers.

SEL ALL

En cliquant sur ce bouton, vous sélectionnez tous les fichiers de votre liste de lecture. Si vous cliquez et maintenez appuyé, vous aurez deux autres choix : SEL ZERO et INV SEL. Le premier ne sélectionne aucun fichier alors que le second inverse la sélection des fichiers, ce qui veut dire que tous les fichiers actuellement sélectionnés ne le seront plus, et vice versa.

MISC OPT.

En cliquant et en maintenant ce bouton appuyé, vous afficherez un menu contenant FILE INF et SORT LIST. Le premier affiche une fenêtre d'information sur le fichier où vous pouvez modifier le titre, le nom de l'artiste, etc. Le second donne les options de tri et de tri aléatoire.

LOAD LIST

En cliquant une fois sur ce bouton, vous afficherez une fenêtre depuis laquelle vous pourrez choisir la liste que vous désirez écouter. En cliquant et en maintenant ce bouton appuyé, vous afficherez un menu contenant deux choix : SAVE LIST et NEW LIST. Le premier sauvegarde les fichiers de votre liste de lecture sous la forme d'une liste de pistes audio (en format .m3u). Notez que cette fonctionnalité ne fonctionne qu'avec les technologies d'encodage audio (telles que le MP3 ou le Ogg Vorbis). Le dernier, pour sa part, efface simplement la liste.

7.1.1.2. Lire les pistes audio

Pour lire des pistes audio, suivez les instructions données dans la section *Utilisation de la liste de lecture*, page 58 pour charger une liste de lecture et cliquez sur le bouton Lire. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Éjecter : un menu apparaîtra alors, depuis lequel vous pourrez ouvrir des fichiers dans votre liste de lecture. Sélectionnez les fichiers désirés avec votre souris et cliquez sur Ajouter les fichiers sélectionnés ou Ajouter tous les fichiers dans le répertoire. Lorsque c'est fait, cliquez sur Fermer.

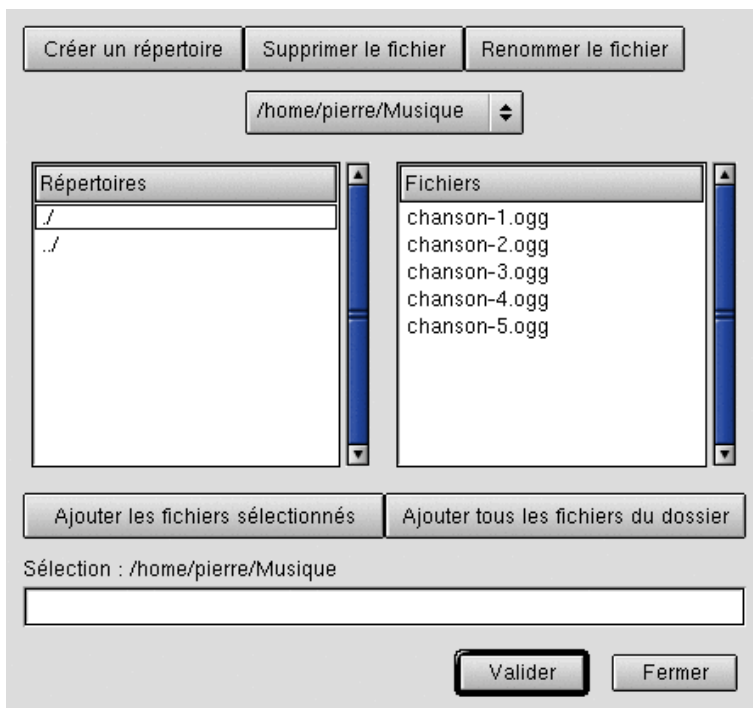


Figure 7-3. Ouvrir des fichiers dans XMMS

Vous pouvez aussi accéder à vos fichiers par un clic droit dans la Playlist. Ce menu très utile inclut tous les menus de la Playlist.

7.1.1.3. Utilisation du menu Options

Maintenant que nous avons parlé de l'essentiel, nous explorerons les Options. Pour y accéder, vous devez cliquer sur le **O** qui se trouve à gauche de l'analyseur de spectres (voir plus haut). Ce menu s'affichera :

Préférences...	Ctrl+P
Navigateur de Revêtement...	Alt+S
Recharger le Revêtement	F5
Répéter	R
Aléatoire	S
Ne pas avancer dans la Liste de lecture	Ctrl+N
• Temps Ecoulé	
Temps Restant	Ctrl+R
Toujours visible	Ctrl+A
Adhésif	Ctrl+S
Taille Réduite	Ctrl+W
Taille réduite pour la Liste de lecture	Shift+Ctrl+W
Taille Réduite pour l'égaliseur	Ctrl+Alt+W
Taille Double	Ctrl+D
Déplacement possible de n'importe où	Ctrl+E

Figure 7-4. Le menu Options

Ces fonctions sont assez évidentes, c'est pourquoi nous vous permettrons de les utiliser et de les découvrir par vous-même. Nous allons maintenant parler plus en détails du sous-menu Préférences, qui se situe au début du menu Options.

7.1.1.3.1. Les préférences de XMMS

Configurer correctement vos préférences est d'une importance capitale si vous voulez être en mesure d'écouter vos pistes audio. Pour y accéder, placez le pointeur de votre souris sur Préférences dans le menu Options ou tapez simplement **Ctrl+P**. Le premier onglet, E/S Audio, abrite les greffons (*plugins*) d'entrée et de sortie nécessaires au bon fonctionnement de *XMMS*. Soyez sûr que les greffons dont vous avez besoin (ex. : Lecteur de CD Audio pour écouter un CD audio) sont activés et configurés. Si vous voyez la mention (désactivé) à coté d'un greffon, les pistes audio l'utilisant ne pourront pas être écoutées.

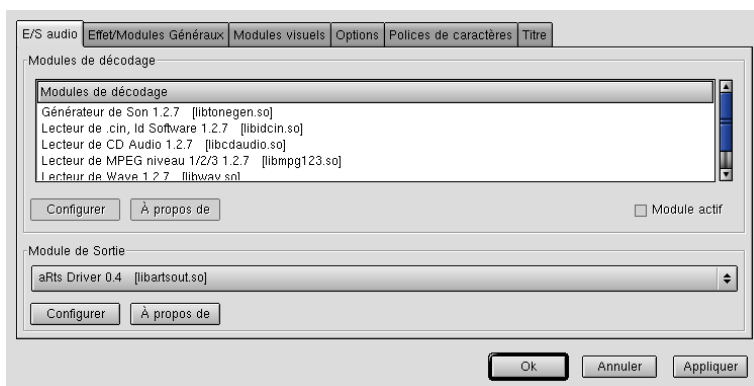


Figure 7-5. Fenêtre de préférences de XMMS

Aussi, soyez certain que vous avez sélectionné le bon Plugin de Sortie. Si vous utilisez *KDE*, il y a de fortes chances que vous deviez utiliser le aRts Driver 0.4, spécialement si vous sélectionnez Lancer le serveur de son aRts au démarrage de KDE dans le Panneau de contrôle KDE :

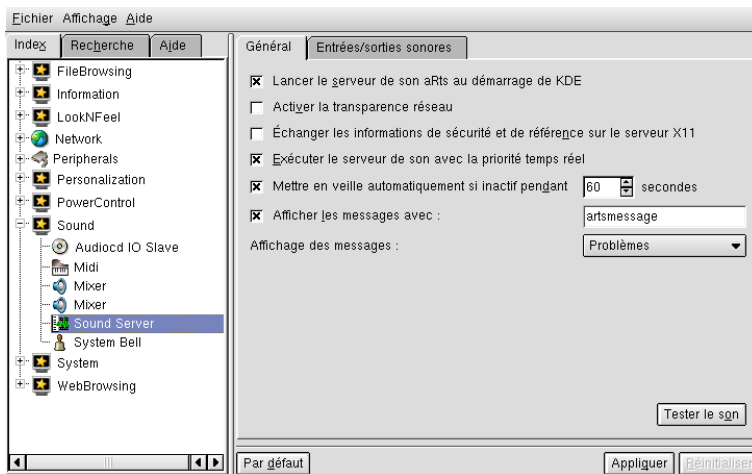


Figure 7-6. Le serveur de son aRts avec KDE

Si vous utilisez *GNOME*, vous devrez sûrement utiliser soit l'eSound Output Plugin, soit le OSS Driver.

L'onglet Effet/Plugins Généraux détient un ensemble de greffons d'effet qui vont de la suppression de la voix à l'effet d'écho. Les greffons généraux peuvent vous permettre de contrôler *XMMS* avec la télécommande de votre chaîne stéréo, de votre télévision ou de votre magnétoscope.

Le prochain onglet se nomme Plugins de Visualisation. Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs de ces greffons pendant que vous écoutez de la musique.

À travers l'onglet Options, vous pouvez entièrement personnaliser l'affichage des informations avec *XMMS*, ainsi que certaines caractéristiques générales telles que le nombre de secondes que devrait (ou ne devrait pas) laisser *XMMS* entre les chansons.

Les onglets Police et Titre permettent respectivement de choisir des polices spécifiques, et de préciser l'information qui doit être affichée par rapport à la piste en cours de lecture.

7.1.1.4. Revêtements (Skins)

Maintenant, nous traiterons de la partie esthétique de *XMMS*. Comme les autres lecteurs, il est possible de changer son revêtement qui définit l'apparence de sa fenêtre. Pour ce faire, accédez au menu Préférences puis sélectionnez Sélecteur de Revêtement. Vous pouvez aussi simplement taper la combinaison de touches **Alt+S** pour l'afficher.

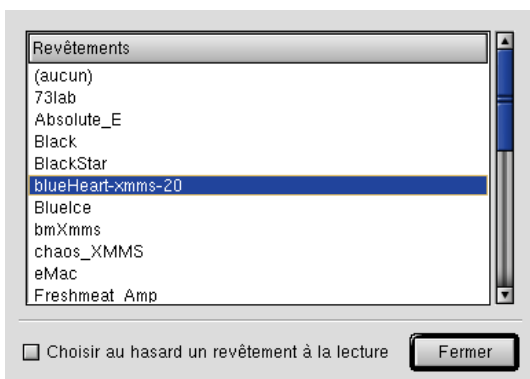


Figure 7-7. Le sélecteur de revêtement XMMS

Comme vous pouvez le voir, le sélecteur de revêtement ne sélectionne « aucun revêtement » par défaut. Cliquez simplement sur un des revêtements, vous pourrez voir en temps réel à quoi il ressemble. Essayez *chaos_XMMS* par exemple.



Figure 7-8. Le revêtement Chaos

Si vous désirez ajouter des revêtements à votre sélecteur, téléchargez-en depuis les sites d'XMMS (<http://www.xmms.org/skins.html>) ou de Customize (<http://www.customize.org/>), par exemple.

Lorsque vous avez trouvé le revêtement qui vous plaît, téléchargez-le dans le répertoire `~/ .xmms/Skins`. Puis, sélectionnez-le dans le Sélecteur de Revêtement et XMMS devrait revêtir cette nouvelle apparence.

7.1.1.4.1. D'autres types de revêtements

Si vous utilisez déjà un autre type de lecteur audio, vous vous demandez peut-être si vous pouvez importer les revêtements d'autres applications. La réponse est oui... du moins pour ceux de WinAMP (dans le format `.wsz`).

Voici un exemple de revêtement trouvé sur le site de WinAMP (<http://www.winamp.com/>), que vous pouvez ajouter à votre sélecteur :

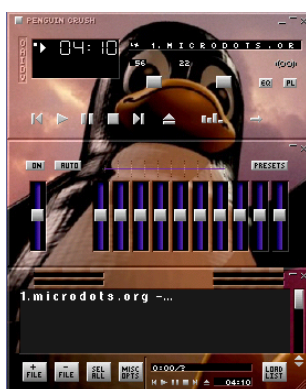


Figure 7-9. Utilisation d'un revêtement WinAMP avec XMMS

Téléchargez simplement le fichier dans votre répertoire de revêtements et XMMS l'affichera.

7.1.1.5. Lecture audio en transit ou streaming

Avec la grande popularité des radios utilisant la lecture en transit, XMMS prend désormais en charge ce type de média. Ainsi, vous pouvez écouter vos sites de radio favoris, soit depuis Shoutcast (<http://www.shoutcast.com/>), Icecast (<http://yp.icecast.org/index.html>) ou soit depuis d'autres sites de radio comme Cool FM (<http://www.coolfm.ca/>).

Lorsque vous avez trouvé une station que vous aimez, sauvegardez-la simplement sur votre disque dur. Faites un **Shift**+Click sur le lien pour le sauvegarder sur votre disque dur. Puis, insérez-le dans votre liste de lecture.

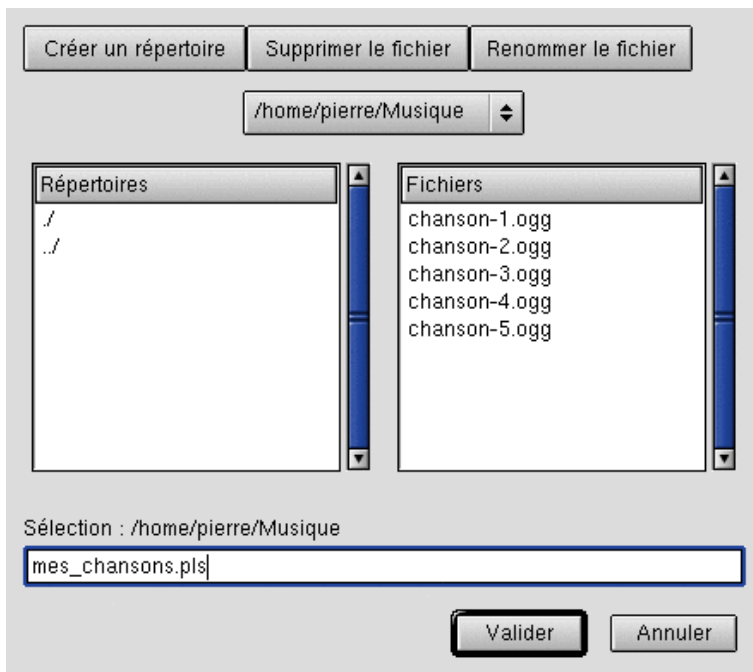


Figure 7-10. Sauvegarder un fichier de lecture en transit

7.1.2. Utiliser Aumix

Aumix est une très petite application qui vous permet de contrôler le mixeur de votre carte son. Elle est conviviale mais ne possède pas beaucoup de fonctions. Toutefois, elle vous sera d'une grande utilité pour écouter des fichiers sonores.

En fait, il peut arriver que vous ne puissiez pas écouter de fichiers sonores lorsque vous les lancez depuis *XMMS* ou depuis n'importe quel lecteur CD. Modifier le mixeur de son résoudra souvent ce problème.

Pour le lancer, allez dans votre menu *KDE* ou *GNOME* et sélectionnez Multimédia→Son→Aumix.

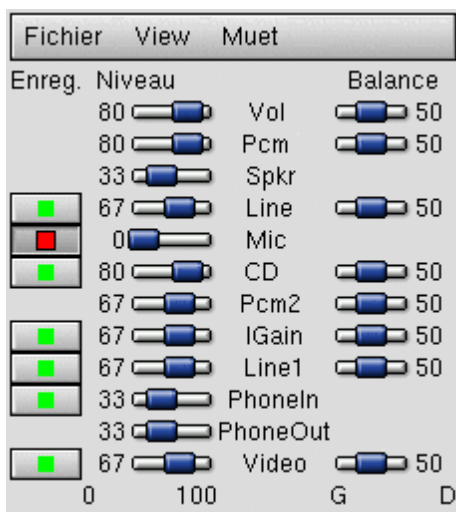


Figure 7-11. Aumix

Maintenant, explorons le menu Fichier.

7.1.2.1. Le menu Fichier

Depuis ce menu, vous accéderez à des fonctions de base, qui vous permettront d'ouvrir ou de sauvegarder les configurations du mixeur. Les articles du menu disponibles sont :

Lancer

Permet d'ouvrir la configuration par défaut du mixeur contenu dans le fichier `~/ .aumixrc`.

Enregistrer

Permet de sauvegarder la nouvelle configuration dans le fichier `~/ .aumixrc`.

Lancer à partir de

Permet d'ouvrir un fichier différent de `~/ .aumixrc`.

Enregistrer sous

Permet de sauvegarder la nouvelle configuration dans un fichier autre que `~/ .aumixrc`. Par exemple, vous pourriez vouloir sauvegarder différentes configurations pour travailler, jouer, augmenter ou diminuer le volume du CD, selon l'endroit où vous utilisez votre ordinateur, etc.

Quitte

Quitte l'application.



Lorsque vous lancez *Aumix*, il ouvre par défaut le dernier fichier de configuration que vous avez utilisé. Ainsi, si vous utilisez `~/ .aumixrc2` – un fichier que vous avez créé – la dernière fois que vous avez ouvert *Aumix*, ce fichier sera chargé. Cependant, si vous cliquez sur le sous-menu Load, il chargera automatiquement le fichier par défaut, soit `~/ .aumixrc`.

7.1.2.2. Les menus View et Muet

Les menus View et Muet sont assez évidents. Le premier permet de choisir quels composants devront être affichés dans la fenêtre d'*Aumix*. De là, si vous n'utilisez jamais un microphone, vous pouvez choisir de ne pas voir cette entrée. Vous pouvez le faire en cliquant sur le carré se trouvant à côté de Mic dans le menu déroulant de View. Le menu Muet permet seulement de... couper complètement le son.

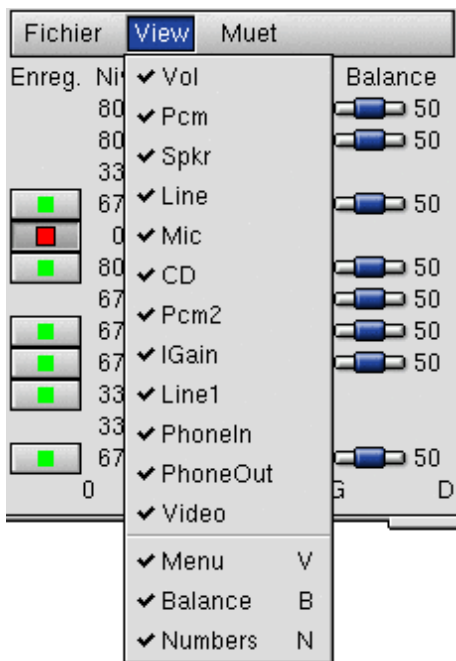


Figure 7-12. Le menu View d'Aumix

7.2. Applications vidéo

Cette section listera les applications vidéo disponibles sous **Mandrake Linux**. Elle introduira le sujet, fera référence aux problèmes qui peuvent survenir et suggèrera des ressources pour faire fonctionner ces applications.

7.2.1. Introduction

Les lecteurs vidéo existent sous *GNU/Linux*, et ils ont atteint une certaine maturité. Le problème principal est que la plupart des codecs vidéo les plus populaires sont propriétaires. Pour les implanter dans une application libre, ces codecs doivent être manipulés par ingénierie inversée (*reverse engineering*), surtout dû au coût des licences. Ce qui est assez complexe à réaliser et, parfois, illégal.

Par exemple, vous aurez beaucoup de problèmes à lire des fichiers *Quicktime* ou des DVDs. Ce n'est pas tellement compliqué, mais il vous faudra télécharger le greffon (*plugin*) approprié pour compléter votre installation.



Dans certains pays, le statut de la reproduction DVD (*DVD playback*) et l'ingénierie inversée des codecs est toujours à l'étude. Voilà pourquoi **MandrakeSoft** n'inclut pas tous les greffons pour ces codecs. Le but de cette section est d'aider les utilisateurs de **Mandrake Linux** qui savent que, dans leur pays, leur utilisation est légale. **MandrakeSoft ne vous encourage pas à violer des lois et vous devriez vérifier auprès des autorités locales compétentes du pays où vous habitez avant de télécharger ces codecs et greffons.**

7.2.2. Xine

Voici une des plus intéressantes applications vidéo sous *GNU/Linux*. Elle prend en charge un grand nombre de formats et propose une personnalisation de l'TUG (interface utilisateur graphique), soit son revêtement. Elle

est rapide, flexible et extensible. La version 0.9 est assez stable et vous pouvez étendre ses possibilités pour lire plusieurs formats populaires.

Pour lancer *Xine*, sélectionnez-le depuis le menu principal en accédant à l'entrée *Xine* du sous-menu Multimédia Vidéo. Vous pouvez également lancer *Xine* depuis un terminal. Tapez `xine --help` pour voir les options disponibles.

Lorsque lancé, *Xine* ouvrira deux fenêtres. La première, qui sera vide à l'exception du nom de l'application et de l'adresse du site Web, sera utilisée pour jouer le vidéo, à moins que vous n'utilisiez le mode Plein écran.

La deuxième, située sous la première, est la fenêtre principale de l'application, et abrite les commandes. Son interface peut être modifiée en choisissant un revêtement (*skin*) différent. Dans notre exemple, nous utilisons celui par défaut, tel qu'illustré dans figure 7-13.



Figure 7-13. Fenêtre des commandes de *Xine*

Si la signification d'un des boutons ne vous est pas claire immédiatement, laissez le pointeur de votre souris sur celui-ci pendant quelques secondes, et une bulle d'aide vous expliquera la fonction de ce bouton. L'interface en tant que telle ressemble beaucoup à celle d'un lecteur CD, donc plusieurs commandes parlent d'elles-mêmes. Pour regarder un DVD (déchiffré seulement) ou un disque VCD, insérez le médium dans le lecteur, cliquez sur le bouton DVD ou VCD, puis sur le bouton Play. Pour choisir un fichier, cliquez sur le bouton MRL Browser (en bas à gauche, à côté du bouton Quitter) pour ouvrir une fenêtre qui vous permettra de naviguer à même votre arborescence et de choisir un film à visionner.

Pour le déplacer, cliquez dessus avec le bouton gauche de votre souris et gardez le doigt bien enfoncé, puis déplacer votre curseur. En mode Plein écran, vous serez en mesure de cacher et de faire ré-apparaître la fenêtre de commandes en cliquant une fois sur le bouton droit de la souris. C'est une fonctionnalité très pratique lorsque vous ne voulez pas que les commandes recouvrent une partie de votre film ou vidéo.

7.2.3. MPlayer

Une autre application intéressante, *MPlayer*, possède l'avantage de prendre en charge plusieurs pilotes de sortie, même les vieilles cartes vidéo. À l'instar des applications susmentionnées, il prend en charge les DVD, les AVI et les VidéoCD. Malheureusement, vous aurez probablement à télécharger et installer des *winDLLs* et des codecs propriétaires pour la faire fonctionner correctement.

MPlayer fait maintenant partie de l'ensemble de logiciels compris avec **Mandrake Linux**. Notez que jusqu'à récemment, *MPlayer* était en développement intensif, et n'était distribué qu'en tant qu'archive source. Il est toujours en développement très actif, ainsi que tous les autres paquetages dont nous discutons.

L'interface est très similaire à celle de *Xine*, à moins que vous n'ayez choisi un revêtement très « exotique ». Il est moins convivial, toutefois, et ne contient pas toutes les fonctionnalités auxquelles vous pourriez vous attendre (telles que les bulles d'aide pour tous les boutons), mais heureusement, il abrite un menu contextuel auquel il est facile d'accéder : vous n'avez qu'à faire un clic droit n'importe où et vous pourrez utiliser toutes la plupart de ses options importantes.

MPlayer est lancé par défaut en mode Plein écran, ce qui peut confondre certains usagers, mais il est relativement aisé d'ouvrir une fenêtre normale sur votre bureau : faites un clic droit n'importe où sur l'écran, puis choisissez Plein écran. En mode Plein écran, la fenêtre principale peut être cachée en cliquant sur l'écran avec le bouton gauche de la souris. Parfois, deux clics peuvent être nécessaires. À nouveau, souvenez-vous que ce logiciel n'est qu'en phase bêta.



Figure 7-14. Fenêtre des commandes de *MPlayer*

Pour regarder un film, que ce soit un disque DVD ou VCD, sélectionnez le médium approprié depuis le menu contextuel, soit Ouvrir Jouer un VCD... : il sera automatiquement lancé. Utilisez le bouton « VCR » pour

arrêter, redémarrer, faire une avance rapide (*forward*) ou réembobiner (*rewind*) le film que vous êtes en train de regarder.

Souvenez-vous de visiter le site Web (<http://www.mplayerhq.hu/>) de *MPlayer* de temps à autre. Vous serez en mesure de suivre sa progression et de télécharger des versions du logiciel, revêtements et greffons actualisés, et plus encore.

7.2.4. Autres applications vidéo sous Linux

XMovie

Le but de ce logiciel est de reproduire des films à haute résolution tels que les fichiers *MPEG1*, *MPEG2* et *AVI*. Il n'a pas été conçu pour reproduire des fichiers compressés tels que les *Quicktime*, mais prend en charge les lectures en transit *MPEG2*.

Totem

Totem (que vous pouvez télécharger depuis son site Web (<http://www.hadess.net/totem.php3>)) fait partie de la famille d'applications *GNOME 2* et s'appuie sur les bibliothèques de *Xine*. Ces fonctionnalités sont fort similaires à celles de son « parent », mais il est mieux intégré dans l'environnement *GNOME*.

Finalement, d'autres applications vidéo existent sous *GNU/Linux*, telles que *vlc* (<http://www.videolan.org>) (un lecteur de fichiers et de lecture en transit *MPEG2* et *DVD*), *Ogle* (<http://www.dtek.chalmers.se/~dvd/>) et *RealPlayer* (<http://www.real.com/>) (qui est un logiciel propriétaire). Nous vous encourageons à découvrir ces applications : elles pourraient répondre à vos besoins.

7.3. Webcams et vidéoconférence

7.3.1. Pour débiter

Vous en entendez parler, mais vous ne savez pas comment faire de la vidéoconférence avec votre nouveau système **Mandrake Linux**. Nous vous montrerons comment faire de la conférence vidéo (et audio) en utilisant votre webcam et *GnomeMeeting*. Nous parlerons des webcams USB, les modèles sur port parallèle étant vraiment obsolètes et rendent une mauvaise qualité d'image.



Avant d'acheter votre webcam, assurez-vous bien qu'elle est correctement reconnue sous *GNU/Linux*. Consultez les sites Linux USB (<http://www.linux-usb.org/devices.html>) et l'excellent Linux USB device overview (<http://www.qbik.ch/usb/devices/devices.php>) pour plus de renseignements sur les caméras USB.



Vous devez installer les paquetages *hotplug* et *gnomemeeting* sur votre système afin de profiter de la détection USB automatique sous **Mandrake Linux**.

La configuration matérielle est très facile. Connectez simplement votre caméra sur un port USB libre, et elle sera automatiquement installée et configurée. Vous devriez alors voir apparaître l'icône de *GnomeMeeting* sur votre bureau avec un titre comme *GnomeMeeting /dev/v4l/video0*. Sinon, vous pouvez lancer *GnomeMeeting* par le menu Réseau+Autre→Conférence Gnome. Assurez-vous aussi de connecter correctement votre microphone et vos haut-parleurs ou écouteurs sur la carte son.

Lorsque vous lancez *GnomeMeeting* pour la première fois, un assistant de configuration apparaît et vous guide à travers le processus de réglage initial. Utilisez les boutons Suivante et Précédente pour vous déplacer à travers les pages de l'assistant.



Vous pouvez accéder à l'assistant plus tard depuis *GnomeMeeting* en passant par l'entrée Assistant de configuration du menu Édition.

Les options de configuration parlent d'elles-mêmes. Donc, remplissez les champs jusqu'à ce que vous parveniez à la dernière page et cliquez sur le bouton Appliquer pour fermer l'assistant de configuration.

Pour communiquer avec vos amis qui utilisent *NetMeeting* (ou d'autres logiciels compatibles tels que H.323 ou XDAP), vous devrez configurer les réglages XDAP à travers les menus Édition→Préférences... et ouvrir la sous-section Réglages des annuaires située dans la section Générale.



L'annuaire XDAP ils.seconix.com est un service gratuit. Si vous voulez utiliser d'autres annuaires, visitez le site Web Videofrog ILS Scanner (<http://www.videofrog.com/ils/servers.phtml>).

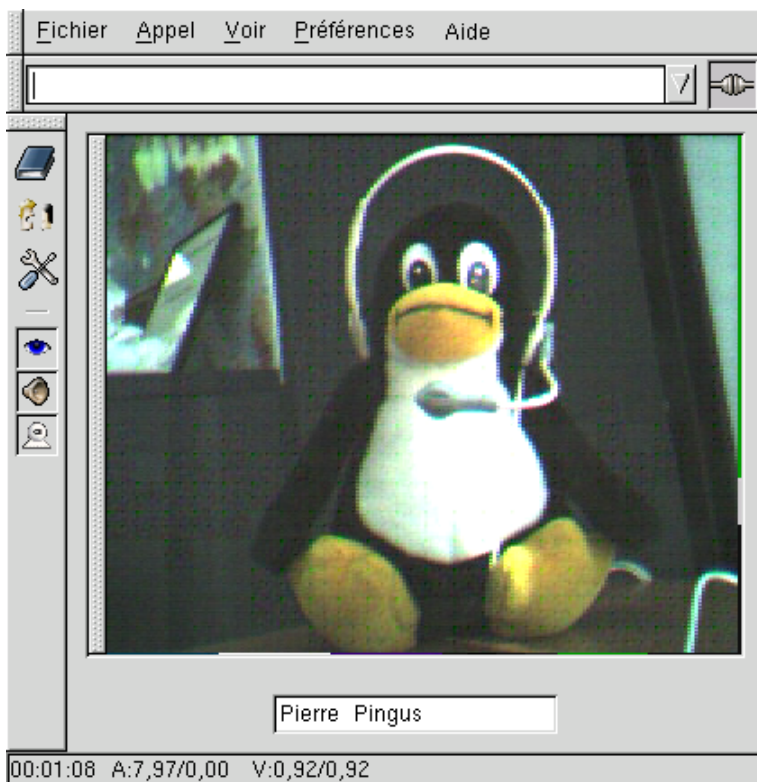


Figure 7-15. La fenêtre principale de GnomeMeeting

La partie gauche de la fenêtre contient quelques boutons. Les trois premiers sont :




	Ouvre/ferme la fenêtre ILS pour retrouver et se connecter avec des amis enregistrés sur ILS.
	Ouvre/ferme la fenêtre de dialogue texte sur la droite de la fenêtre principale de <i>GnomeMeeting</i> , de façon à pouvoir dialoguer avec votre correspondant. Il suffit de taper le texte dans le champ Message à envoyer et d'appuyer sur la touche Entrée .
	Ouvre/ferme le panneau de contrôle en bas de la fenêtre principale, où vous pourrez voir l'historique des connexions, ainsi qu'ajuster la configuration audio et vidéo.

Tableau 7-1. Les boutons de la barre d'outils de GnomeMeeting

Dans l'onglet de contrôle audio, vous pouvez utiliser les curseurs pour régler les niveaux sonores des haut-parleurs et du microphone (figure 7-16).

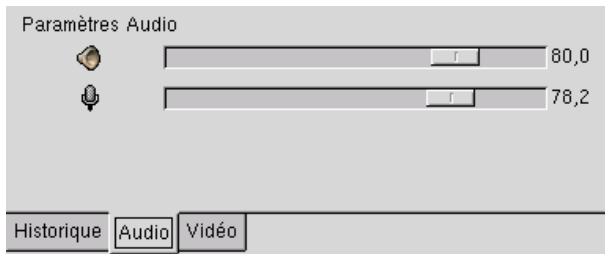


Figure 7-16. Paramétrage des niveaux sonores dans GnomeMeeting

Dans l'onglet de contrôle vidéo, vous pouvez ajuster les paramètres suivants (de haut en bas) :

- Luminosité
- Balance des blancs, qui indique au périphérique quel niveau de signal vidéo doit être considéré comme « blanc ».
- Niveau de couleur. Contrôle la quantité de couleurs affichées par l'image, ce qui peut ne pas avoir d'effet, selon la caméra utilisée ou les conditions de lumière.
- Le niveau de contraste. Avec des conditions lumineuses de bureau normales, il est normalement réglé à zéro.

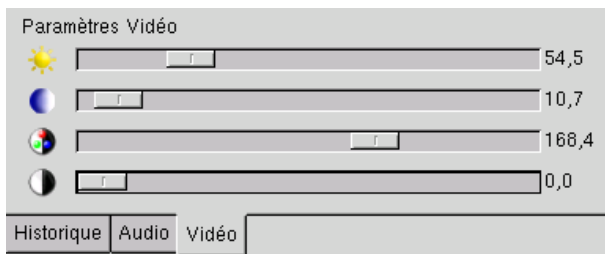


Figure 7-17. Paramétrage des niveaux vidéo pour GnomeMeeting

Un exemple de paramètres vidéo est montré dans l'image ci-contre. Notez que, normalement, ces paramètres sont ajustés automatiquement au démarrage de *GnomeMeeting*, selon les conditions de lumière et l'environnement de la caméra.

7.3.2. Se connecter à un autre utilisateur

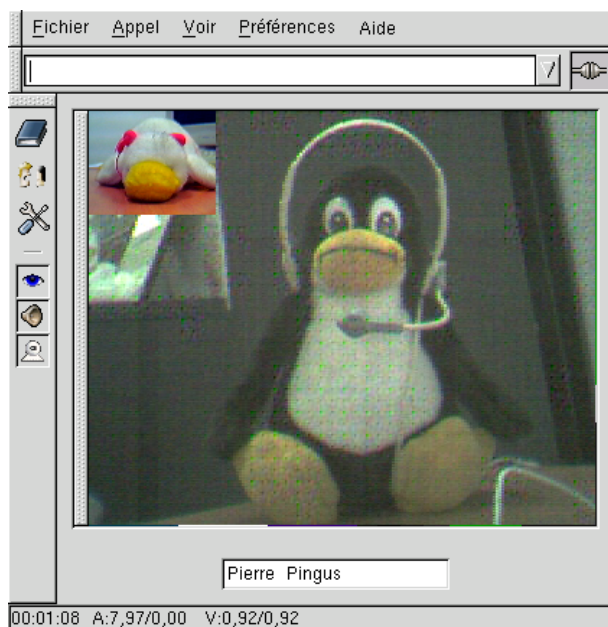


Figure 7-18. Vidéoconférence avec un utilisateur distant

Pour se connecter directement (point-à-point, sans serveur) à un autre utilisateur, vous devez entrer le nom ou l'adresse IP de la machine de ce dernier, dans le champ situé en haut de la fenêtre principale de *GnomeMeeting*, puis cliquer sur le bouton situé à sa droite (la petite prise). Si la connexion peut être établie et que le correspondant accepte votre appel, faites un clic droit sur l'image, et sélectionnez Distant pour voir votre correspondant ou Les deux (Local Video Incrusting), c'est-à-dire vous et votre correspondant, comme montré dans la figure 7-18, ou Les deux (Local Video In New Window) pour que vous et votre correspondant soyez dans des fenêtres différentes.

GnomeMeeting prend en charge les URLs `callto://`. Elles peuvent être utilisées pour communiquer avec des utilisateurs à travers un serveur « gatekeeper » (vous n'avez qu'à entrer l'URL `callto://` dans la liste déroulante et de cliquer sur le bouton à sa droite), ainsi que pour créer des icônes sur votre bureau avec lesquelles vous pourrez directement appeler des amis. Toutefois, au moment de mettre sous presse, cette fonctionnalité n'était **seulement** disponible sous *GNOME*.

7.3.3. Connexion avec un utilisateur ILS (NetMeeting™)

Vous pouvez aussi utiliser *GnomeMeeting* pour vous connecter à un serveur ILS et faire de la vidéoconférence avec des personnes utilisant *NetMeeting™* ou un logiciel compatible. Cliquez sur l'outil d'annuaire (le petit livre) pour obtenir la fenêtre d'annuaire ILS. Puis, cliquez sur Rafraîchir pour mettre à jour la liste des utilisateurs connectés à ce serveur, comme montré dans figure 7-19.

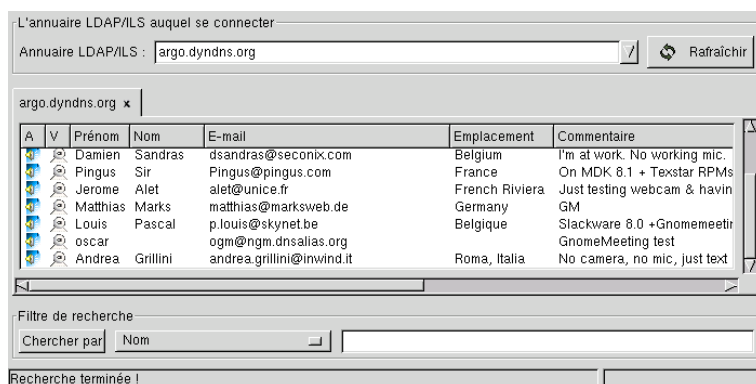


Figure 7-19. Trouver des personnes sur ILS

Double-cliquez sur la personne de votre choix. Vous pouvez changer de serveur ILS dans la liste déroulante Annuaire LDAP/ILS.

Chapitre 8. Outils graphique et périphériques associés

8.1. Manipulations d'images

L'univers de Linux vous propose une vaste gamme d'applications pour le design graphique et la manipulations d'images. Fidèle à ses origines Internet, Linux est une option particulièrement intéressante pour les créateurs de site Web. Avec des outils très puissants comme *Scream* et *GIMP*, combinés aux capacités de serveur de Linux, n'importe quel projet internet peut devenir une réalité.

Le présent chapitre sera principalement consacré à *GIMP*. Nous également présenterons quelques applications susceptibles de vous intéresser et que vous pourrez approfondir par vous même.

8.1.1. GIMP

Qu'est-ce que GIMP

Le GNU Image Manipulation Program (*GIMP*) est un logiciel libre défiant à tout point de vue les *Adobe Photoshop* et *Corel Photopaint* de ce monde. À bien des égards, *GIMP* est une figure de proue du mouvement des logiciels libre.

GIMP permet les multiples fonctions de manipulation d'image (photo, dessin, etc) tel que l'ajustement des dimensions, le changement de couleur, la retouche, etc. La beauté de *GIMP* repose principalement dans sa flexibilité et ses options de script, ce qui permet de l'intégrer à divers niveau dans un système avancé de traitement d'image.

GIMP fonctionnent sur la plupart des environnements UNIX. Il est le fruit du travail de nombreux bénévoles et en constante évolution. Vous êtes invités à contribuer, essayer les dernières versions, programmer des extensions ou des greffons (plugins). *GIMP* est un exemple vivant de ce que le logiciels libre fait de mieux.

Forces

Pour monsieur-tout-le-monde, *GIMP* séduira grâce à ses fonctions avancées destinées à la création pour le Web. Créer des animations et des images optimisées pour Internet n'aura jamais été aussi facile. Les nombreuses fonctions de manipulations de photographies s'avèrent également très performantes.

Les experts, les graphistes ainsi que les éditeurs apprécieront les capacités d'automatisation de *GIMP* et sa flexibilité d'intégration aux système de gestion de documents.

Faiblesses

GIMP, comme tous les logiciels libres de design graphique, souffre du fait que les standards de L'industrie de l'impression, comme les couleurs Pantone Process, sont brevetés et fermés. Il n'y a donc aucune implémentation libre de ces standards. Le monde de l'impression est également dominé par les ordinateurs de type MacOS, ce qui forcera l'utilisateur de *GIMP* à quelques pirouettes afin de pouvoir imprimer professionnellement avec *GIMP*. Sachez que c'est possible.

Pour en savoir plus

Une excellente documentation est incluse avec *GIMP*. Celle-ci agit à titre de référence et permet d'obtenir rapidement les réponses à vos questions sur les divers éléments de *GIMP*.

tapez: F1

Sur le net, vous trouverez gratuitement une foule d'informations et de brèves leçons (tutoriels) sur tous les aspects du logiciels. Nous vous recommandons particulièrement le *GIMP Manual* (<http://perso.infonie.fr/aristidi/html/total.htm>) (en français). Pour de courtes leçons, *LinuxGraphic.org*, en propose plusieurs. Finalement, *Gimp.org* offrent une section complète énumérant de nombreuses sources de documentation en anglais.

8.1.1.1. Utilisation de GIMP

Concepts

GIMP célèbre la différence. Vous constaterez donc qu'il y a toujours plusieurs façons d'accomplir la même tâche.

Menu

À partir de la fenêtre principale de *GIMP* (appelée Toolbox), vous avez accès à un menu vous permettant d'accomplir les fonctions de base du logiciel tels qu'ouvrir un fichier, créer une image, etc.

Le bouton-droit

Une fois une image ouverte (même vierge), vous pouvez cliquer avec le bouton droit de votre souris dans l'image pour accéder à toutes les options d'édition. Vous y trouverez certaines commandes comme : Open, Close, Save, Save as, Dialogs, etc.

Raccourcis Clavier

La plupart des opérations courantes, comme les outils les plus populaires ou la fonction de sauvegarde, sont accessibles par des combinaisons de touches comme **CTRL-S** ou **CTRL-O**. Vous pouvez également personnaliser vos propres raccourcis clavier selon votre utilisation de *GIMP*. Sachez également que les raccourcis sont toujours accessibles du moment qu'une fenêtre de *GIMP* a le focus.

Des calques (Layers), des modes d'images (image modes) et des formats de fichiers.

Voici trois concepts fondamentaux pour apprécier les capacités d'un logiciel de traitement d'images comme *GIMP*. Ceux-ci déterminent toutes les tâches susceptibles d'être réalisées par la suite. D'abord les calques (*layers*) qui ajoute une 4^e dimension verticale. Chaque calque a ses propriétés individuelles définies par l'utilisateur. Ces propriétés déterminent en grande partie ce qui peut être fait par la suite. Les modes d'images déterminent la logique interne d'un élément graphique. Par exemple, un fichier RVB (RGB) permet plus de chose qu'un fichier *grayscale* (niveau de gris), la couleur. Finalement, les formats de fichiers ont également leur gamme de capacités, vous en ressentirez les effets particulièrement au moment de sauvegarder.

Tout ça pour illustrer que si vous rencontrez un problème en réalisant une des tâches décrites plus bas, vérifiez la compatibilité des 3 éléments mentionnés plus haut avant de sauter aux conclusions.

8.1.1.2. Démarrer GIMP

À partir de la console

Pour démarrer *GIMP*, de la console, tapez `gimp &`. Vous pouvez également démarrer *GIMP* tout en ouvrant un fichier, `gimp nomdefichier.ext &`.

À partir du menu GNOME

GIMP est accessible en cliquant sur :

Menu GNOME → Programmes → Graphisme → The GIMP

Menu KDE → Graphismes → The GIMP

Quand vous ouvrez *GIMP*, contrairement à *Photoshop* sur *Windows*, sur la boîte à outils (*Toolbox*) apparaît. Elle donne accès aux fonctionnalités centrales qui vous permettront d'initier toutes tâches subséquentes.

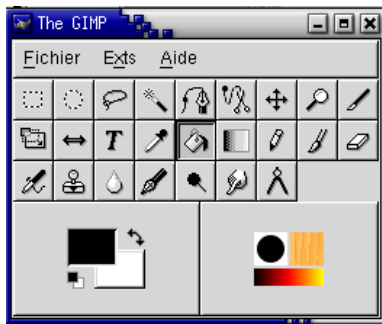


Figure 8-1. La boîte à outils (Toolbox)

8.1.1.3. Tâches courantes

Voici quelques opérations de bases:

Ouvrir un fichier

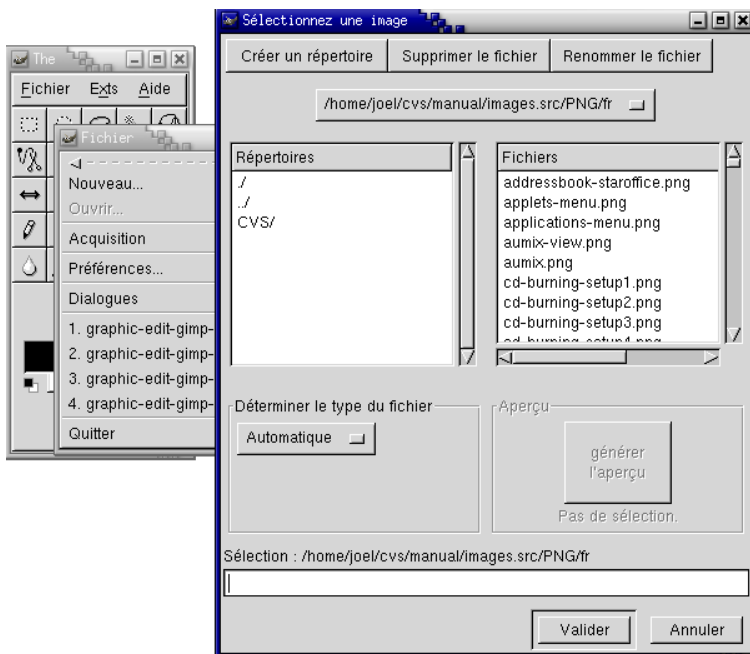


Figure 8-2. À partir de la console

Raccourci: **Ctrl-O**

Fichier→ouvrir

Votre image apparaîtra dans une nouvelle fenêtre. De cette fenêtre, vous pouvez accéder aux menus contextuels du bouton droit de la souris. Nous discuterons de ces menus un peu plus loin.

GIMP supporte de nombreux formats de fichiers. Selon le fichier que vous voulez ouvrir, il est possible que vous deviez répondre à quelques informations spécifiques au formats de fichiers, c'est le cas des EPS, par exemple.

Créer un nouveau fichier

Raccourcis: **Ctrl-N**

Fichier→Nouveau

Apparaît alors un fenêtre où vous pouvez spécifier quelques informations comme le mode d'image, la taille, etc. Après avoir cliquer sur OK, une fenêtre d'image apparaît et vous pouvez dès lors laisser aller votre créativité en expérimentant avec les différents outils.

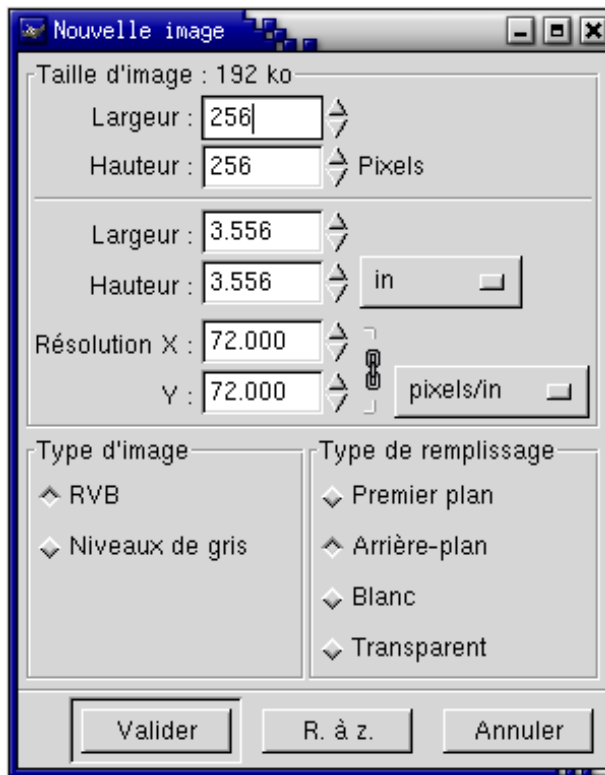


Figure 8-3. Créer une nouvelle image

Sauvegarder un fichier

Raccourcis: **Ctrl-S**

Fichier→Enregistrer

Fichier→Enregistrer sous

La première fois que vous enregistrer (save) ou enregistrer sous (save as)...

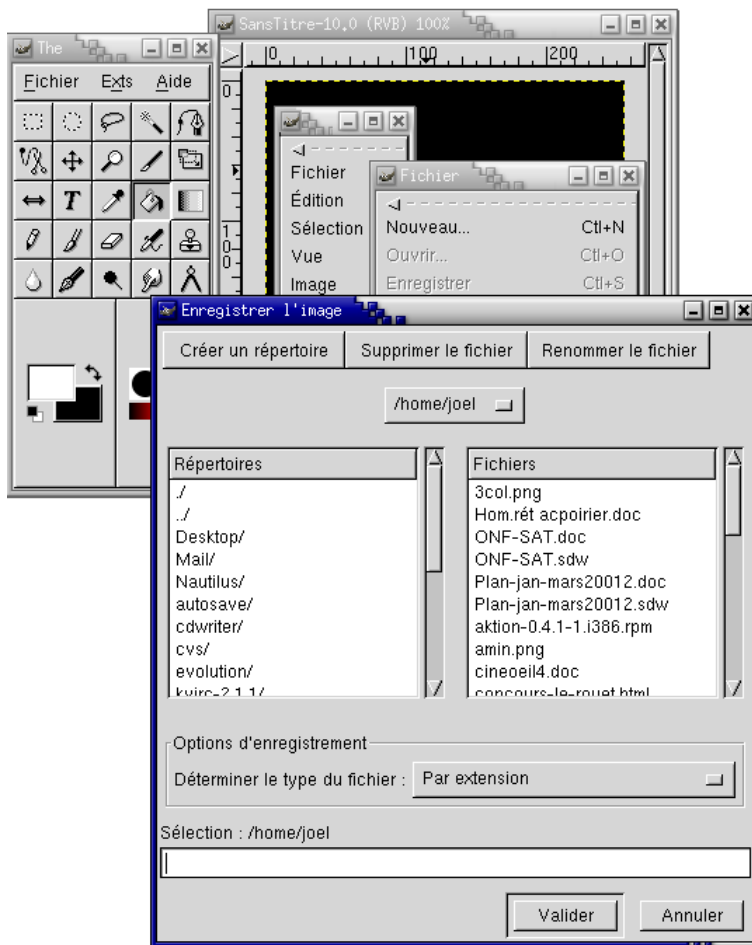


Figure 8-4. Enregistrer un fichier

Cette interface apparaît et vous permet de déterminer le nom et le répertoire de votre image. Également, vous pouvez y spécifier le type de fichier, JPEG ou PNG pour un publication sur le web.

Enregistrement automatique et enregistrement à répétition

Si vous tapez, **Ctrl-S** une fois le nom, le type et le répertoire du fichier déterminer, la fenêtre précédente n'apparaîtra pas. Pour changer le nom ou le format du fichier, tapez Enregistrer sous.



Les nouveaux usagers, particulièrement à l'étape de la sauvegarde, rencontre plusieurs problèmes comme la perte de calque (layer) ou de certaines fonctionnalités de leur travail. La plus part de ces inconvénients résultent des limitent des différents formats et types de fichier. Premièrement, assurez-vous que le type de fichier est supporté par votre format d'image. Si vous avez des calques (layers), vérifiez également qu'elles sont supporté. En cas de doute, sauveur en format XCF, le format natif de *GIMP*. Vous pourrez toujours faire d'autres essais plus tard avec Enregistrer sous.

8.1.1.4. Manipulation graphique de base

La boîte à outils (The ToolBox)

La boîte à outils contient tous les outils de base pour accomplir toutes tâches d'édition numérique. En survolant les icônes avec votre souris, vous constaterez qu'une petite fenêtre jaune apparaît contenant le nom de l'outil. Chacun d'eux possède ses propres options, accessibles en double-cliquant sur l'icône.

Il nous est impossible de traité de chaque outils indépendamment dans cet ouvrage. Expérimentez avec chaque outils. Souvenez-vous que les calques (layers) affectent les capacités de certains outils.



Si vous fermez la boîte à outils, vous fermez *GIMP* et toutes ses fenêtres. Par contre, si vous fermez n'importe quel autre fenêtre, seulement cette dernière sera fermée.

Fenêtre d'image

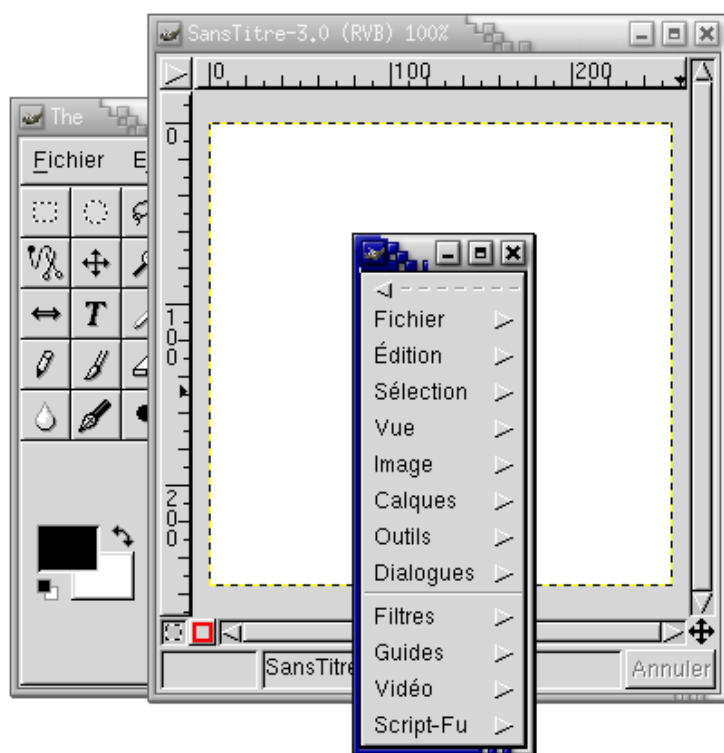


Figure 8-5. Fenêtre d'image

Cette fenêtre gère l'édition d'image à proprement parlé. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit pour avoir accès au menu contextuel. C'est également ici que vous utilisez les outils de votre *toolbox*.

Zoom (View Size)

Tout en haut de la fenêtre, après le nom de fichier, vous voyez une valeur numérique. Elle indique le pourcentage d'agrandissement de l'image. Vous pouvez en modifier les paramètres en cliquant avec le bouton droit et en choisissant le menu *Vue* menu, ou:

- Zoom avant : +;
- Zoom arrière, -.

Vous pouvez également démarrer un fureteur qui s'avère particulièrement pratique lorsqu'on agrandit énormément un image. Il vous permet de maintenir une vue d'ensemble tout en étant très rapproché et de déplacer votre cadre de vision sur l'image. Pour ce faire, **Ctrl-Shift-N**, ou en cliquant sur le bouton droit, *Vue*→*Nav.* entre les fenêtres....

Défaire et refaire

Fonction toujours très importante, GIMP offre en fait une capacité d'annuler presque illimitée. Vous déterminer le nombre d'actions à mémoriser pour annulation en fonction de la puissance de votre image. Notez que cette fonction a un impact majeur la mémoire vive (RAM).

Bouton-droit+Édition→Défaire

Bouton droit+Édition→Refaire

ou:

Ctrl-Z = défaire

Ctrl-R = refaire

Copier/Coller

GIMP permet de copier/coller à partir de n'importe quel fenêtre Gnome, et, évidemment, entre les fenêtre d'image GIMP.

Vous pouvez également coller tout en créant un nouveau calque (*paste as layer*)

8.1.1.5. Calques, Canaux & chemins (Layers, Channels And Path)

Les calques (layers) constituent une des véritables innovations de l'édition graphique assistée par ordinateurs. Ils ajoutent une 4^e dimension à votre image et une conception désormais verticale de votre image. GIMP permet un nombre illimité de calques et chacun a ses propriétés propres.

Pour accéder au dialogue des calques:

Clique-droit+Calques→Calques, Canaux & Chemins

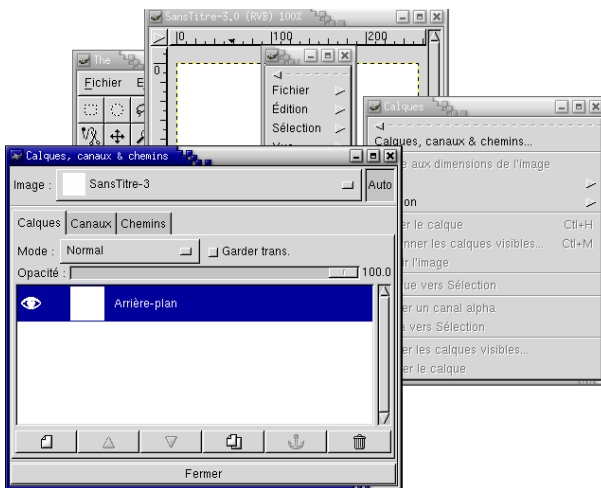


Figure 8-6. Dialogues des calques

Vous pouvez également accéder à ce menu avec un clique-droit sur le calques directement.

8.1.1.6. Filtres

Les filtres sont constitué d'une série d'actions pré-programmer pour reproduire un effet visuel selon certaines options que vous aurez déterminées. GIMP propose une vaste gamme de filtres tel que des effets de vidéos, de lentille, etc. Les filtres peuvent être appliqués à des calques ou des sélections.

Le menu des filtres est accessible par:

Clique-droit→Filtres

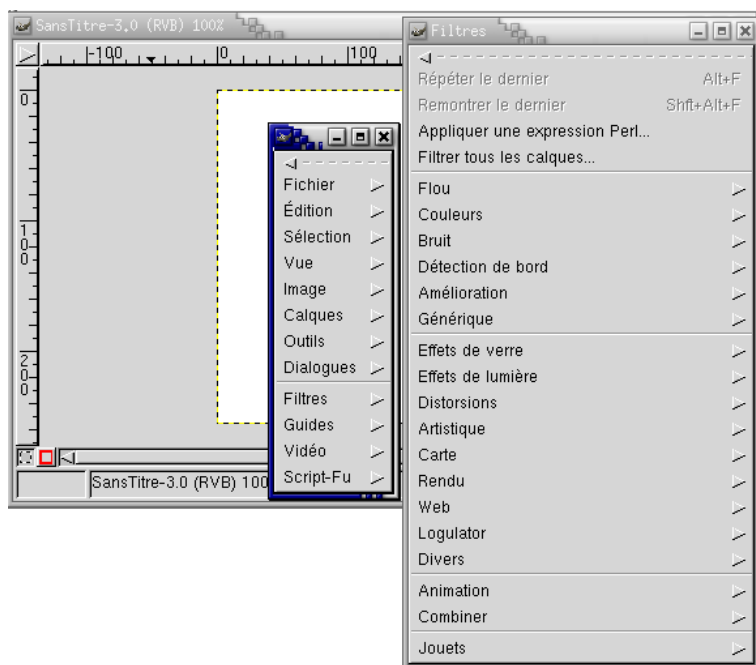


Figure 8-7. Dialogues des Filtres

8.1.1.7. Dialogues

Les dialogues permettent essentiellement d'accéder aux options avancées de n'importe quel outil. Évidemment, *GIMP* compte un nombre important de dialogues. Pour les fins de cette introduction, nous allons nous concentrer sur deux d'entre eux, les Sélection de couleurs (color selection) et les Pinceaux (brushes)

Sélection des couleurs

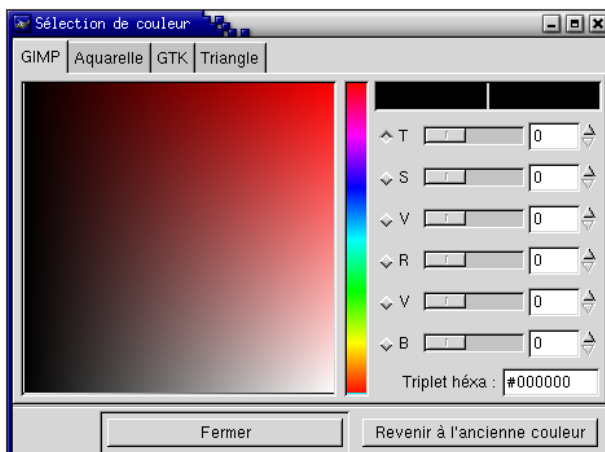


Figure 8-8. Sélection des couleurs

Ce dialogue permet de choisir précisément les couleurs à utiliser. Vous pouvez sélectionner des couleurs en fonction du format de fichier choisi. Pour un maximum de choix, travailler toujours en RVB (RGB).

Pour y accéder, double-cliquer sur les carrés noir et blanc présent dans le coin inférieur gauche de la boîte à outils. Le carré du haut, contrôle la couleur de l'avant plan et, celui du bas, de l'arrière plan.

Pinceaux

Ce dialogue vous permet de préciser la taille de la pointe et les options qui affectent les outils de Pencil et Fuzzy brush.

Clique-droit → Dialogues → Pinceaux

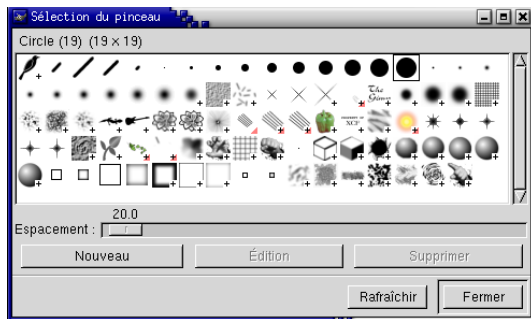


Figure 8-9. Sélection des pinceaux

8.1.1.8. Imprimer avec GIMP

GIMP est idéal pour la publication sur le web. Imprimer vers une imprimante desktop est relativement facile, par contre, l'absence de standards de pré-presses CMYK et Pantone, rend l'impression professionnelle plus laborieuse.

GIMP inclut le support natif pour un grand nombre d'imprimantes. Vous pouvez également filtrer vos images à travers *GhostScript* ou encore imprimer vers un fichier. En bout de ligne, l'opération devrait être assez facile. Souvenez-vous d'ajuster la résolution de votre image pour qu'elle corresponde à la résolution de votre imprimante.

Vous trouvez en ligne un foule de documentation concernant l'impression avec *GIMP*. Dans cette publication, c'est un sujet nettement trop vaste.

8.1.1.9. Fonction avancées

Il est bien au delà de cet ouvrage de détailler les fonctions avancées de *GIMP*. En voici tout de même un avant-goût conceptuel.

Script

GIMP propose plusieurs interfaces de script avancées. Ceux-ci permettent d'automatiser n'importe quel fonction de *GIMP* ou d'y accéder par une autre application. Vous pouvez les utiliser selon le modèle des filtres :

Clique-droit menu Script-Fu.

Script-Fu est le premier langage de script de *GIMP*. Vous pouvez également utiliser d'autres API comme *GIMP-perl*, pour utiliser du perl.

Greffons

Les greffons sont de petits programmes qui étendent les fonctionnalités de *GIMP*. Tout comme *Photoshop*, *GIMP* dépend de ces applications pour pousser ces limites. Vous pouvez également partager vos greffons, la grande majorité d'entre eux sont gratuits.

Xtns → Greffons.

8.1.1.10. Conclusion

Nous espérons que cette brève introduction, a su susciter votre intérêt pour *GIMP*. *GIMP* est maintenant une application de première classe et tout développeur web sous Linux devrait désormais s'y rallier de-facto.

8.1.2. Application de traitement graphique vectorielle.

Tant sur *GNOME* que sur *KDE* des application de design vectorielle remplies de potentielles sont apparues. *Dia* s'impose par contre comme la plus mature et la plus utile.

8.1.2.1. Diagrammes

Si vous devez produire des diagrammes de systèmes, de schémas de données, de la documentation UML, Linux propose *dia*, mature et stable. Vous trouverez également une option prometteuses dans le projet *Koffice*.

Dia

Dia est une application très intéressante qui peut très bien remplacer un logiciel comme *MS Visio*. *Dia* contient une grande banque de symbole classifié selon un des 19 modèles de diagramme prédéfinis. *Dia* s'avère particulièrement intéressante pour les gestionnaire de document, principalement grâce à son format léger et facilement modifiable.

Dia partage beaucoup des concepts de *GIMP*. Par exemple, un clique-droit vous donne accès au menu d'édition contextuelle.

Pour démarrer *dia*: `dia &`.

Kivio

Presque un clone de *Visio*, mais à une étape relativement jeune de son développement. Bien intégrer à la suite *Koffice*, *Kivio* démontre beaucoup de potentiel, malgré que *Dia* soie plus mures, principalement grâce à la quantité de symboles déjà prêts.

Pour ouvrir *Kivio*, accéder au menu *GNOME* ou *KDE*, puis, Office→Graphique→*Kivio*.

8.1.2.2. Design Vectoriel

Kontour, est une véritable application de design vectorielle intégrer dans le suite *Koffice*. Prometteuse et élégante, idéale pour des débutant ou des enfants, *Kontour* n'est pas vraiment prête pour la production.

Pour démarrer *Kontour*, accéder au menu *GNOME* ou *KDE*, puis Multimedia→Graphiques→*Kontour*.

8.2. Les appareils photo numériques

8.2.1. Configurer un appareil photo numérique

Dans ce chapitre, nous supposons que vous possédez un appareil photo numérique USB¹. Nous parlerons des webcams dans la section *Webcams et vidéoconférence*, page 67.

Assurez-vous que *GTKam* est installé. Si ce logiciel n'est pas installé, veuillez vous référer au chapitre *Gestion des paquetages* du *Guide de démarrage* afin de l'installer correctement.

Pour lancer *GTKam*, choisissez successivement les menus Multimédia+Graphiques→*GTKam* (GPhoto 2) depuis le menu *KDE* ou *GNOME*.

1. Il existe aussi des appareils photo numérique se connectant sur le port série (RS-232). Toutefois, pratiquement toutes les caméras digitales utilisent l'USB. Donc, nous expliquerons uniquement la procédure de mise en marche de ces dernières.

Choisissez ensuite Appareil Photo→Sélectionner Un Appareil Photo. Reliez votre appareil photo à votre ordinateur, allumez-le et cliquez sur Détecter. Votre appareil photo devrait être détecté. Si ce n'est pas le cas, veuillez sélectionner votre appareil photo dans la liste Modèle: et le port où il est connecté dans Port:, tel qu'illustré dans la figure 8-10. Voilà toute la configuration requise.

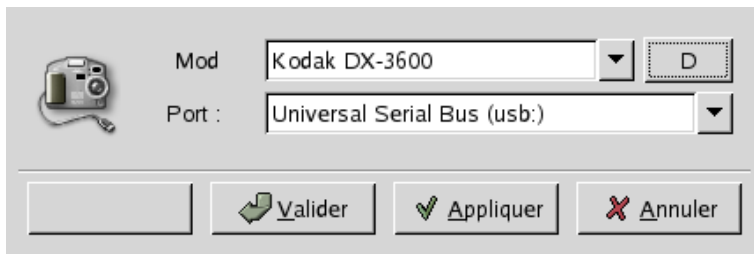


Figure 8-10. Configurer la connexion de votre appareil photo

8.2.2. Manipulation et transfert d'images vers l'ordinateur

Naviguez dans l'arborescence de gauche pour rejoindre le répertoire où vos photos sont stockées. Ensuite, cliquez sur l'icône Voir les miniatures et des miniatures de vos photos apparaîtront dans la partie droite de votre fenêtre.



Le répertoire dans lequel chaque caméra stocke les images dépend du modèle de votre caméra. Donc, nous n'avons pas pu inclure **toutes** les possibilités, présentes et futures, dans la description ci-haut.

Les appareils photo numériques nomment les images de façon différente (IMG_XXXX, PIC_XXXX, etc.). Si votre appareil photo vous le permet, vous pouvez changer leurs noms par un simple clic droit sur une image en sélectionnant Info, puis tapez le nouveau nom dans le champ Nom: et cliquez sur OK. Vous pouvez également cliquer sur le nom d'une image dans la liste de miniatures, tapez le nouveau nom de l'image et appuyez sur **Entrée** pour le changer.

Pour transférer une seule image vers votre ordinateur, faites un clic droit sur celle-ci en sélectionnant Sauvegarder depuis le menu contextuel et cliquez sur OK. La photo sera stockée dans votre répertoire personnel et le nom du fichier photo correspondra à celui de la miniature.

Pour choisir plus d'une photo à transférer ou à effacer, sélectionnez la première en cliquant dessus et choisissez les subséquentes tout en appuyant sur la touche **Ctrl**. Celles sélectionnées seront en surbrillance, comme montrer dans la figure 8-11. Pour désélectionner certaines photos, cliquez simplement sur la touche **Ctrl** tout en cliquant sur les photos en question.

Pour choisir toutes les photos, utilisez les menus Sélectionner→Tout et vous pouvez inverser votre sélection à partir du menu Sélectionner→Inverser depuis le menu principal.

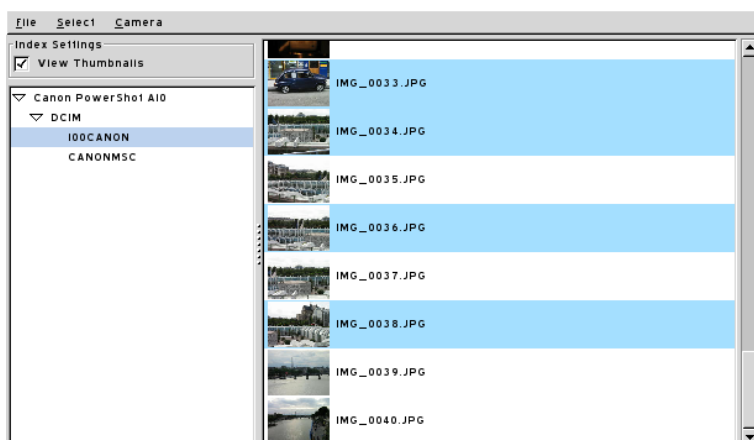


Figure 8-11. Sélection des images à transférer

En choisissant Fichier+Sauvegarder les photos→Tout vous sauvegarderez **toutes** les photos nonobstant la sélection. Un menu contextuel vous exposera des options de sauvegarde (photos, donnée brute, miniature, donnée EXIF, etc.). Ne changez pas les options (laissez les valeurs par défaut) et appuyez sur le bouton OK. Les photos seront alors transférées à votre ordinateur et sauvegardées dans votre répertoire personnel.

Une fois transférées à votre ordinateur, vous pouvez éditer certaines des images sous *GIMP* ou votre logiciel de retouche d'images préféré.

En choisissant les menus Fichier+Supprimer les photos→Sélectionnées depuis le menu principal effacera **seulement** les photos sélectionnées. Toutefois, en accédant au menu Fichier+Supprimer les photos→Toutes, vous effacerez **toutes** les photos nonobstant la sélection. Un menu contextuel vous demandera de confirmer, cliquez sur Supprimer pour confirmer ou sur Annuler selon le cas.



Le fait de supprimer les photos les efface de la mémoire de la caméra digitale. Si vous ne transférez pas ces photos vers votre ordinateur en premier lieu, vous les perdrez pour de bon.

En espérant que vous appréciiez prendre des photos avec votre appareil numérique sous *GNU/Linux* !

8.2.3. Réglages photographiques, médium de stockage

8.2.3.1. EXIF : réglages photographiques de caméra digitale

La plupart des caméras digitales produisent des fichiers EXIF (*Exchangeable Image File Format*). Les EXIF sont des fichiers JPEG munis de balises supplémentaires contenant de l'information relative à l'image telle que la date, le type de caméra, le temps d'exposition, le réglage de vitesse ISO, l'ouverture, etc.

Installer le paquetage *gexif* (référez-vous au chapitre *Gestion des paquetages* du *Guide de démarrage* pour l'installer) vous permettra de manipuler toutes les informations disponibles dans un fichier EXIF. Par exemple, il peut être utile de se « rappeler » les réglages particuliers de la caméra, tout dépendant des conditions climatiques, par exemple.

Lancer *gexif* en choisissant Multimédia+Graphiques→GEXIF - Visualiser et éditer de l'info EXIF dans des images JPEG depuis le menu *KDE* ou *GNOME*. Ensuite, sélectionnez les menus Fichier→Ouvrir depuis le menu principal (ou cliquez sur **Ctrl-O**) pour ouvrir une image. Dans l'onglet EXIF, vous trouverez de l'information au sujet des réglages de votre caméra au moment où vous avez pris la photo, tel qu'illustré dans la figure qui suit.

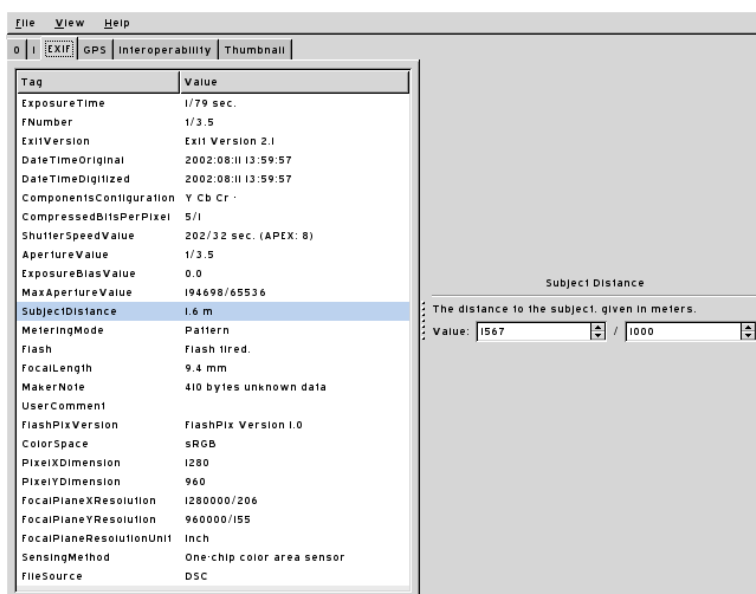


Figure 8-12. Information au sujet d'une photo

Sentez-vous à l'aise de changer toutes les valeurs que vous voulez. Ensuite, sélectionnez le menu Fichier→Sauvegarder depuis le menu principal (ou faites **Ctrl-S**) pour sauvegarder les nouvelles informations au sujet de la photo.

8.2.3.2. Manipulation le média de stockage de caméras digitales

Il est possible que *gPhoto2* ne reconnaisse pas votre caméra digitale USB. Toutefois, vous pouvez toujours essayer de faire fonctionner votre caméra en utilisant le pilote *USB Mass Storage* et y accéder comme vous accéderiez à n'importe quel périphérique de stockage.

Si vous possédez un ordinateur portable muni d'une fente PCMCIA, vous pouvez utiliser l'adaptateur PCMCIA pour carte mémoire photo ATA qui peut être monté comme n'importe quel autre périphérique ATA (CD-ROM, disque dur, etc.) afin d'accéder à vos photos². C'est la façon la plus rapide pour accéder aux cartes photo et ça permet également d'économiser sur la durée de vie des batteries de la caméra.

8.3. Scanneurs : ScannerDrake, Sane et XSane

Dans cette section, nous parlerons de *ScannerDrake* (assistant de configuration de scanneur), *SANE* et *XSane* (applications d'acquisition d'images). En dernier lieu, nous aborderons d'autres applications scanneur disponibles sous *Linux*.

8.3.1. Pour commencer

Utiliser un scanneur sous **Mandrake Linux** n'a jamais été aussi facile. Si votre scanneur est pris en charge par *SANE*, il suffit de lancer l'assistant *ScannerDrake* pour qu'il soit reconnu et configuré, et de lancer votre application d'acquisition préférée.

8.3.1.1. Introduction

L'étape de configuration pouvant s'avérer problématique dans certains cas, notamment avec du matériel ancien ou très récent, **Mandrake Linux** fournit un nouvel outil nommé *ScannerDrake*, faisant partie du paquetage *Centre de contrôle Mandrake*. Grâce à *ScannerDrake*, vous pourrez installer votre scanneur en moins d'une minute.



Il est bon de savoir que tous les scanneurs ne sont pas utilisables sous *GNU/Linux* : avant d'acheter un nouveau périphérique matériel, c'est toujours une bonne idée de consulter la base de données matériel de MandrakeSoft (<http://www.linux-mandrake.com/en/hardware.php3>) et le site Linux Hardware Database (<http://www.linuxhardware.com/>), ou encore la page d'accueil de SANE (<http://www.mostang.com/sane/>), pour éviter de mauvaises surprises.

2. Actuellement, **tous** les fichiers peuvent être accessibles de cette manière, pas seulement les photos. Vous pouvez mettre n'importe quel type de fichier sur votre carte mémoire.

8.3.1.2. Le logiciel SANE

SANE, dont l'acronyme signifie *Scanner Access Now Easy* (accès désormais facile au scanneur), est une interface pour les scanneurs et autres périphériques d'acquisition d'images comme les appareils photo numériques et les périphériques de type *framebuffer*. *SANE* s'intercale entre le périphérique et le logiciel d'acquisition/traitement d'images, afin de permettre aux développeurs d'écrire des logiciels pouvant fonctionner sur tous les types de matériel pris en charge.

Le logiciel *SANE* se compose de trois paquetages : la librairie *SANE* (`libsane1`), les modules de bas niveau *SANE* (`sane-backends`, donnant accès aux périphériques) et les programmes de haut niveau *SANE* (`sane-frontends`, quelques programmes pour scanner des images).

Si vous n'avez pas installé les paquetages *SANE* pendant l'installation du système, l'assistant *ScannerDrake* le fera pour vous quand vous le lancerez pour la première fois. Assurez-vous d'avoir vos CDs **Mandrake Linux** sous la main car vous en aurez besoin.

À ce stade, il n'est pas important que votre scanneur soit allumé : *SANE* s'installera même si aucun périphérique de ce type n'est connecté à l'ordinateur.

8.3.1.3. ScannerDrake

ScannerDrake est l'outil de détection et de configuration **Mandrake Linux** pour les scanneurs. Au moment de la rédaction de ce manuel, *ScannerDrake* prenait seulement en charge les scanneurs de type USB et quelques-uns en SCSI, mais le développement est en phase très active concernant la majorité des scanneurs SCSI et ceux se connectant sur le port parallèle³.

Avant le lancement de *ScannerDrake*, tous les paquetages requis par le logiciel doivent être correctement installés, l'interface (USB, SCSI ou port parallèle) doit fonctionner correctement, le scanneur lui-même doit être connecté à votre ordinateur et mis sous tension. Référez-vous au manuel du fabricant pour savoir comment installer et tester votre matériel.

Lorsque tout est prêt, lancez *ScannerDrake*. Pour ce faire, vous avez deux options : ouvrez un terminal et, en tant que `root`, tapez `scannerdrake` ; ou lancez le *Centre de contrôle Mandrake* en sélectionnant le menu Configuration Centre de Contrôle Mandrake depuis le menu principal : lorsque la fenêtre principale apparaîtra, cliquez sur l'icône Scanner de la section Matériel. Notez que dans les deux cas, vous aurez besoin du mot de passe `root` (administrateur).

Le programme détectera la marque et le modèle de votre scanneur, et vous demandera si vous souhaitez le configurer. Répondez Oui, et voilà, vous êtes prêt à utiliser les programmes utilisant *SANE*, *XSane* ou tout autre logiciel d'acquisition d'images.

Si vous êtes un utilisateur de *GNOME* ou de *KDE*, vous trouverez en outre une icône *XSane* sur votre bureau à travers les « icônes dynamiques » (à condition que vous ayez installé les paquetages `hotplug`, `dynamic`, et `xsane`). Ainsi, l'icône associée à votre scanneur apparaîtra comme par enchantement lorsque vous mettrez votre scanneur en marche, puis disparaîtra lorsque vous l'éteindrez.

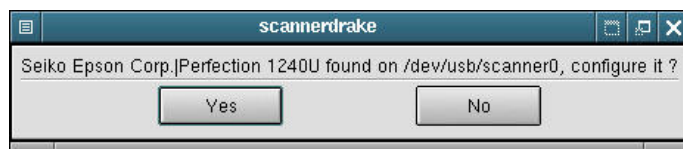


Figure 8-13. ScannerDrake est prêt à configurer le scanneur



Notez que les périphériques à fonctions multiples, comme les imprimantes HP OfficeJet, doivent être configurés avec *printerdrake*.

3. En fait, il est possible d'utiliser certains scanneurs sur port parallèle sous **Mandrake Linux**, mais vous devrez les configurer manuellement. Reportez-vous à la page d'accueil de SANE (<http://www.mostang.com/sane/>) pour plus de renseignements.

Pour tester que tout fonctionne correctement, lancez *xscanimage* depuis un terminal et essayez d'acquérir une image à l'aide de votre scanner. Vous pouvez d'abord visualiser un aperçu de l'image en cliquant sur le bouton Preview window, comme montré dans figure 8-14.

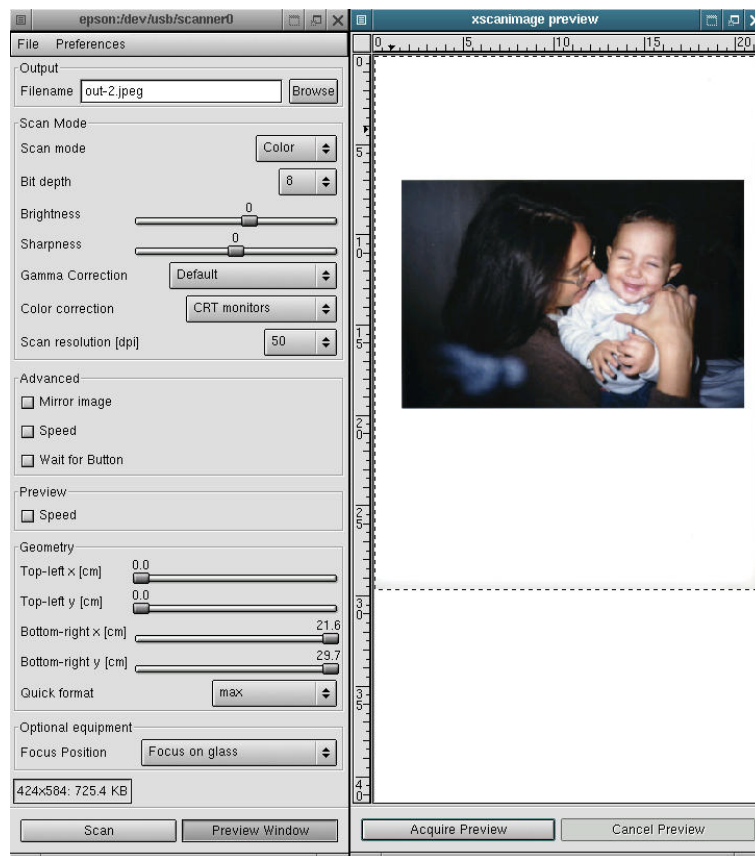


Figure 8-14. *xscanimage*, un programme d'acquisition simple mais efficace

xscanimage peut aussi être appelé directement depuis *GIMP*, en choisissant le menu Xtns Acquisition d'images Fenêtre de périphérique, ou en choisissant directement le sous-menu [nom_de_votre_scanner]:/dev/usb/scanner0, où [nom_de_votre_scanner] est le nom du fabricant de votre scanner, par exemple Epson, Mustek, HP, etc.

8.3.1.4. XSane

Bien que *xscanimage* soit plus que suffisant pour répondre à des besoins simples, les utilisateurs plus expérimentés ou plus intéressés par le côté graphique seront heureux de savoir que **Mandrake Linux** inclut un programme plus sophistiqué, soit *XSane*, qui offre plus d'options et un affichage plus complet en ce qui concerne le procédé d'acquisition d'images.

Vous pouvez lancer *XSane* en choisissant l'entrée du sous-menu Multimédia Graphiques XSane depuis le menu principal du bureau, ou en tapant *xsane* dans un terminal. Vous verrez plusieurs fenêtres s'ouvrir sur l'écran, comme montré dans figure 8-15.

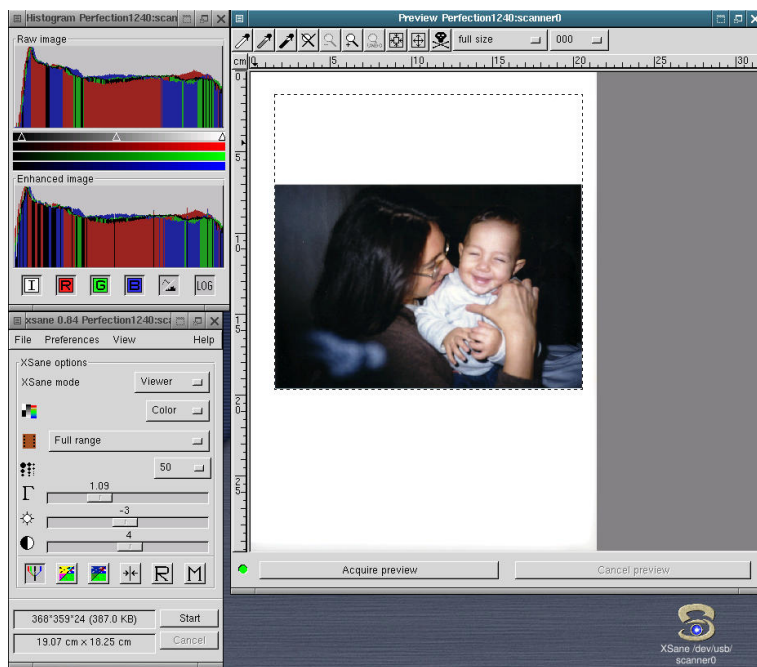


Figure 8-15. Fenêtres multiples de XSane et icône de ScannerDrake sur le bureau

D'ailleurs, si vous installez un paquetage supplémentaire, `xsane-gimp`, vous aurez un greffon (*plugin*) *GIMP* à votre disposition, ce qui vous permettra d'importer directement vos images dans *GIMP* pour les tâches de retouche d'images (voir la section *Manipulation d'images* de notre documentation en ligne). Pour cela, choisissez simplement le menu Fichier Acquisition XSane: device window... pour lancer *XSane*. Quand vous scannerez l'image, elle sera affichée directement dans *GIMP*, et vous serez capable de l'éditer et de la retoucher.

8.3.2. Configuration avancée

8.3.2.1. Réglage précis de la résolution

La plupart des scanners modernes peuvent atteindre une haute résolution, en général 600 DPI (point par pouce) ou même plus, définition qui peut grimper jusqu'à des valeurs plus élevées par interpolation. Mais ce serait une erreur que d'utiliser votre scanner à la plus haute résolution disponible. Il pourrait arriver qu'il y ait, le cas échéant, une légère différence de qualité entre une image scannée à 300 et à 600 DPI, mais la taille de fichier augmenterait alors de façon exponentielle à des valeurs très élevées, jusqu'à plusieurs Mo d'espace disque pour une simple image.

La résolution doit être choisie en fonction du périphérique sur lequel l'image sera reproduite. Pour les images qui seront visualisées sur un écran d'ordinateur, par exemple les images d'un site Web, la résolution devra être aussi proche que possible de celle du moniteur, environ 80 DPI (pour un affichage 1024x768, voir moins pour 800x600) ; des valeurs plus élevées engendreront non seulement des images « plus lourdes », mais les dimensions augmenteront également, de manière à ce qu'une image balayée à 160 DPI au lieu de 80 sera deux fois plus large⁴

Si vous prévoyez imprimer vos images, une résolution de 150-200 DPI devrait être suffisante pour la majeure partie des imprimantes familiales ; augmentez cette valeur si vous avez une imprimante à jet d'encre de haute qualité ou à sublimation. Gardez toujours à l'esprit que la valeur généralement employée dans les magazines est de 300 DPI.

4. Cependant, c'est une manière rapide d'agrandir des images provenant d'originaux de petite taille. Vous pouvez également scanner à une résolution plus élevée et sauver l'image avec une taille réduite de moitié, en utilisant un logiciel de traitement d'images comme *GIMP*, pour améliorer la qualité d'image si vous n'êtes pas satisfait du résultat obtenu à 80-90 DPI.

Des valeurs plus élevées ne devraient être choisies que pour des usages bien spécifiques, tels que des images agrandies pour des imprimantes de très haute qualité, ou des scans de vieux originaux en noir et blanc. Vous devrez expérimenter un petit peu, jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

8.3.2.2. Reconnaissance de caractères

Malheureusement, les logiciels de type OCR (*Optical Character Recognition*, soit la reconnaissance optique de caractères) ne sont pas aussi répandus ou sophistiqués que les logiciels d'acquisition d'images. Cependant, il existe au moins deux programmes suffisamment élaborés pour pouvoir être employé : *Clara OCR* (<http://www.claraocr.org/>) et *GOCR/JOOCR* (<http://jocr.sourceforge.net/>). Ils font partie de la distribution **Mandrake Linux** et vous les trouverez dans le CD « contrib ».

L'interface graphique de *Clara* est très simple et n'exige pas d'environnement graphique spécifique, comme *GNOME* ou *KDE*, mais il sera nécessaire pour le programme de passer par une phase d'apprentissage en scannant des échantillons. Le processus d'apprentissage peut être assez pénible, et pas très intuitif pour les débutants⁵, lisez donc attentivement le tutoriel. Les utilisateurs plus avertis pourront aussi consulter le *Advanced User's Manual*.

GOCR/JOOCR est un autre projet qui a atteint un niveau de maturité intéressant, mais reste en phase bêta (test) (la dernière version au moment de ces lignes était 0.3.6). *GOCR/JOOCR* peut lire des pages dans plusieurs formats différents, et le format de sortie est un fichier texte. C'est un outil en ligne de commande, mais une interface graphique est disponible dans le paquetage `gocr-gtk`.

8.3.3. Autres logiciels scanner

Voici une liste des autres logiciels scanner sous *GNU/Linux* :

- Si vous avez installé *KDE*, vous pouvez utiliser *Kooka*, un logiciel graphique assez simple utilisant *SANE*, qui peut également accomplir des tâches OCR. Pour le lancer, choisissez l'entrée de menu Multimédia Graphiques Kooka ;
- Les utilisateurs de l'interface graphique FLTK (« Fast Light Tool Kit ») peuvent essayer FLScan (http://digilander.iol.it/fbradasc/FLSCAN_1_0_0.html), un logiciel FLTK utilisant *SANE* ;
- Pour les scanners **EPSON**, vous pouvez télécharger Image Scan! for Linux (http://www.epkowa.co.jp/english/linux_e/linux.html), un utilitaire qui est fourni gratuitement aux utilisateurs de Linux par EPSON KOWA Corporation. Il vise à réaliser le même niveau d'utilisabilité et de qualité que le logiciel **Windows/Macintosh** livré avec les scanners Epson ;
- Tandis que les périphériques à fonctions multiples de HP sont configurés en utilisant *printerdrake*, les propriétaires de ces périphériques devraient aller voir HP OfficeJet Linux driver project (<http://hpoj.sourceforge.net/>). Le but des développeurs impliqués dans ce projet est de rendre utilisable sous *GNU/Linux* la plupart des périphériques à fonctions multiples de Hewlett-Packard, tels que les OfficeJet, PSC, LaserJet et PhotoSmart.

8.4. L'impression avec Mandrake Linux

Une fois votre imprimante configurée correctement, vous voulez sans doute l'utiliser. Par le passé, imprimer avec *GNU/Linux* était un sujet délicat, mais comme vous allez rapidement le constater, cette situation a grandement changée. Tant les applications sous *KDE* que sous *GNOME* supportent une simple méthode d'impression basée sur *kprinter*. *kprinter* peut même être utilisé pour produire des fichiers PDF ou envoyer des fax.

5. Pour citer les auteurs : « Clara ORC n'est pas simple à utiliser. Une connaissance de base de son fonctionnement est requise pour l'utiliser ».

8.4.1. Accéder à KPrinter

À partir de n'importe quel applications *KDE*, en cliquant sur Imprimer; ou encore Fichier→Imprimer du menu principal lancera *kprinter* directement. Sélectionnez ensuite les pages à imprimer, le nombre de copie, le format, etc. Cliquez ensuite sur Imprimer.

Les applications *GNOME* doivent être configurées pour imprimer avec *kprinter*. En fait, n'importe quel applications *X* qui supporte la définition de leur commande d'impression (comme *Mozilla*) peuvent utiliser *kprinter*

Tout ce que vous avez à faire, c'est de lancer l'impression (en tapant **CTRL- P**, ou en choisissant Fichier+Imprimer du menu principal), puis chercher une option nommée « Commande d'impression » (« Print Command »), ou « Imprimante » (*Printer*), et remplissez le champ avec : `kprinter --stdin`. Cette commande lancera *kprinter* à chaque impression. Cliquez ensuite sur Imprimer et vous verrez apparaître la fenêtre principale de *kprinter* (à cette étape, aucun document n'a été encore lancer à l'imprimante).

8.4.2. Description du dialogue de KPrinter

Avec *kprinter*, vous disposez de beaucoup d'options pour imprimer vos documents, telles que le périphérique de sortie (en général une imprimante locale ou distante), le nombre de copies, la taille du papier, la résolution de l'imprimante, etc.

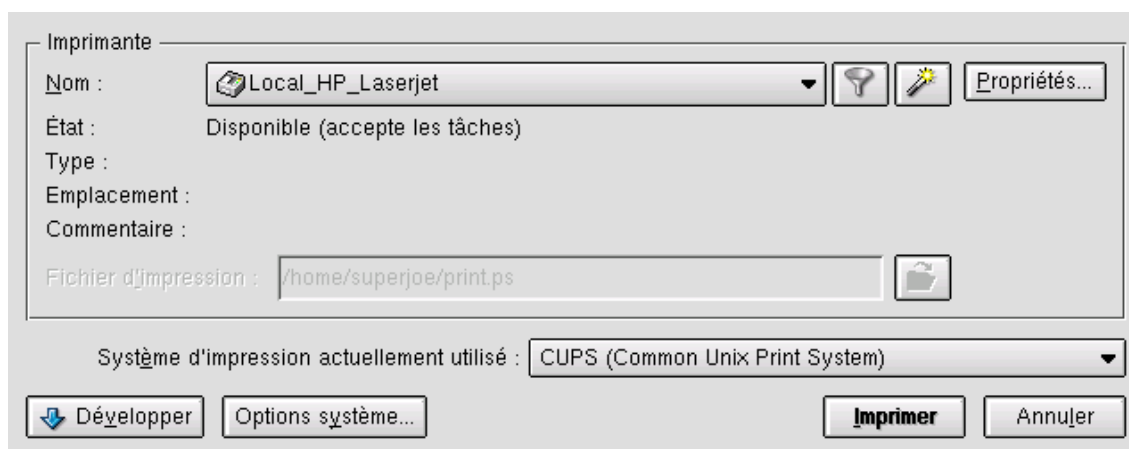


Figure 8-16. Fenêtre KPrinter

Comme le démontre, l'image ci-dessus, l'interface de *kprinter* est très intuitive. Elle est divisée en trois zones : Imprimante vous permet de sélectionner l'imprimante, d'en consulter les Propriétés et même d'ajouter une imprimante (en cliquant sur la baguette magique). Plus bas, l'interface de *kprinter* inclue un menu déroulant permettant de sélectionner le Système d'impression présentement utilisé. *GNU/Linux* compte de nombreux systèmes d'impression, même si *CUPS* s'impose de plus en plus comme la norme, et le système que nous allons utiliser ici. Assurez-vous donc que le menu déroulant indique CUPS (Common Unix Print System). Dans le bas, vous avez des boutons pour développer les options de *kprinter*, consulter les Options Systèmes, Imprimer votre document, ou, si vous le désirez, Annuler l'impression.

8.4.2.1. La zone Imprimante

Dans cette zone, vous sélectionnez le périphérique d'impression et ses propriétés (taille du papier, résolution, etc.). Dans la liste déroulante Nom :, toutes les imprimantes disponibles sont listées. Sélectionnez celle sur laquelle vous souhaitez imprimer.



Normalement, seulement les imprimantes locales, les imprimantes fichier (PDF et PostScript) et le ■ fax ■ seront listées. Si vous êtes branché à un réseau, toutes les imprimantes disponibles sur ce réseau apparaîtrons dans la liste, ce qui rend l'impression réseau plutôt facile.

Cliquez sur le bouton Propriétés... pour changer les options du périphérique. Notez que les options disponibles dépendent du périphérique.

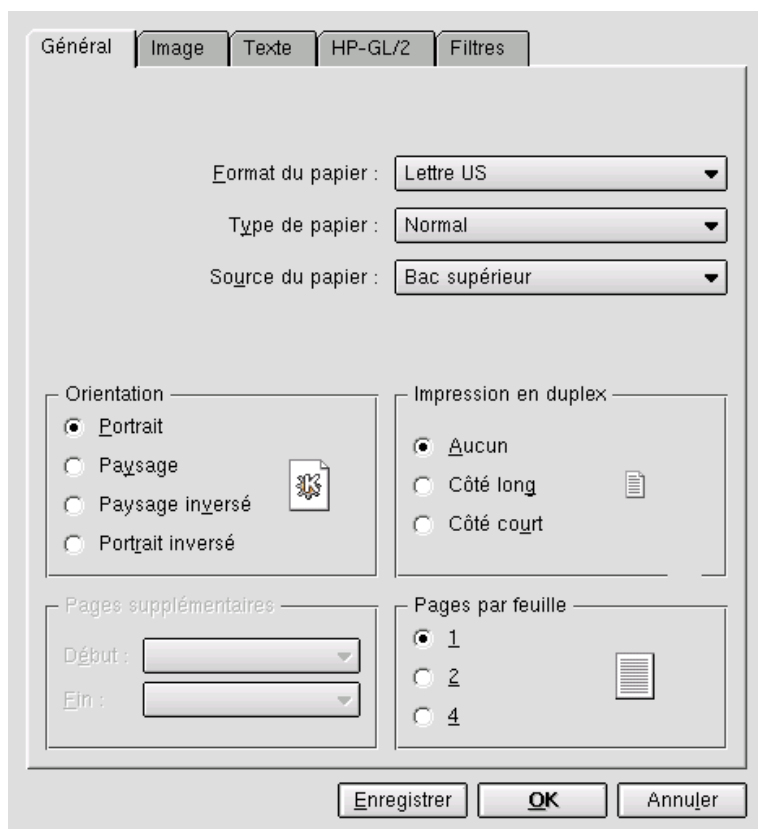


Figure 8-17. Fenêtre des propriétés de l'imprimante

La plupart des options disponibles sont explicites. L'une d'entre elles est particulièrement intéressante : Pages par feuille (à 2 dans l'exemple). Elle permet de mettre jusqu'à 4 pages sur la même feuille (ou 8 si vous imprimez en recto-verso), économisant ainsi sur l'encre, le papier et le temps, pour les brouillons par exemple.

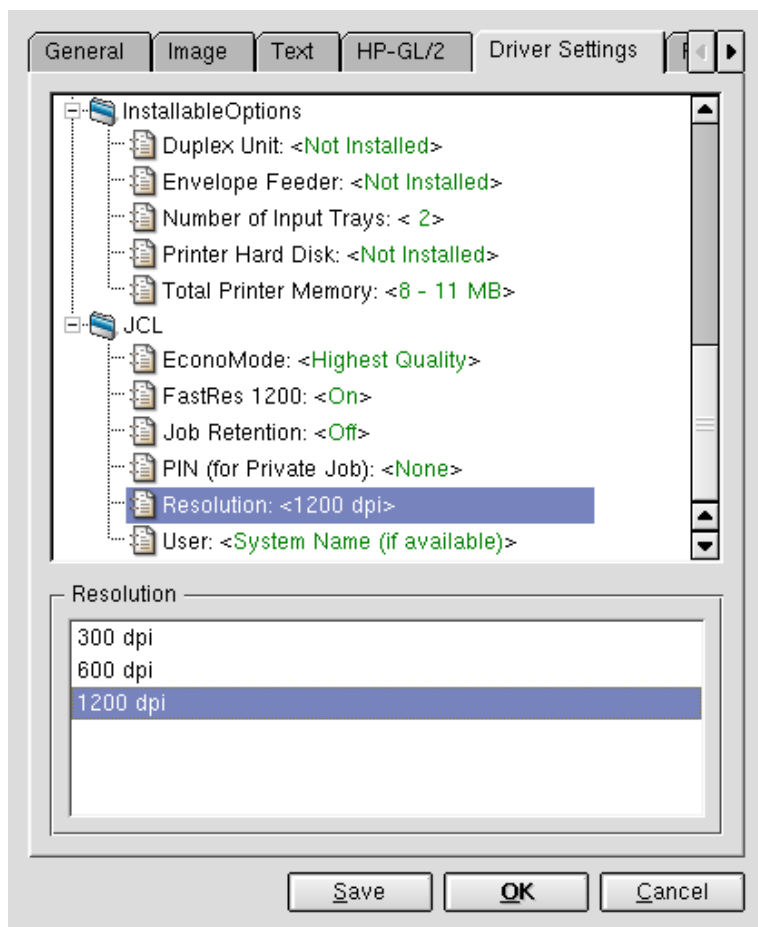


Figure 8-18. Changer la résolution de l'imprimante

Si vous souhaitez changer des options spécifiques à l'imprimante, comme la résolution, vous devez aller dans l'onglet Avancé. Vous y trouverez l'option Résolution: dans une des catégories. En cliquant dessus, toutes les résolutions disponibles s'afficheront dans la zone basse de la fenêtre. Sélectionnez celle que vous souhaitez dans la liste.

Parmi les différentes options disponibles ici, il y a les modes d'impression utilisant moins d'encre (des options comme « mode économique » ou « densité toner »). En conséquence, la sortie est néanmoins plus pâle.

Une fois satisfait de votre configuration, pressez le bouton Ok. Le bouton Enregistrer garde les paramètres courant pour les prochaines impressions.

8.4.2.2. Interface d'impression développée

Après avoir cliqué sur Développer, l'interface devient la suivante:

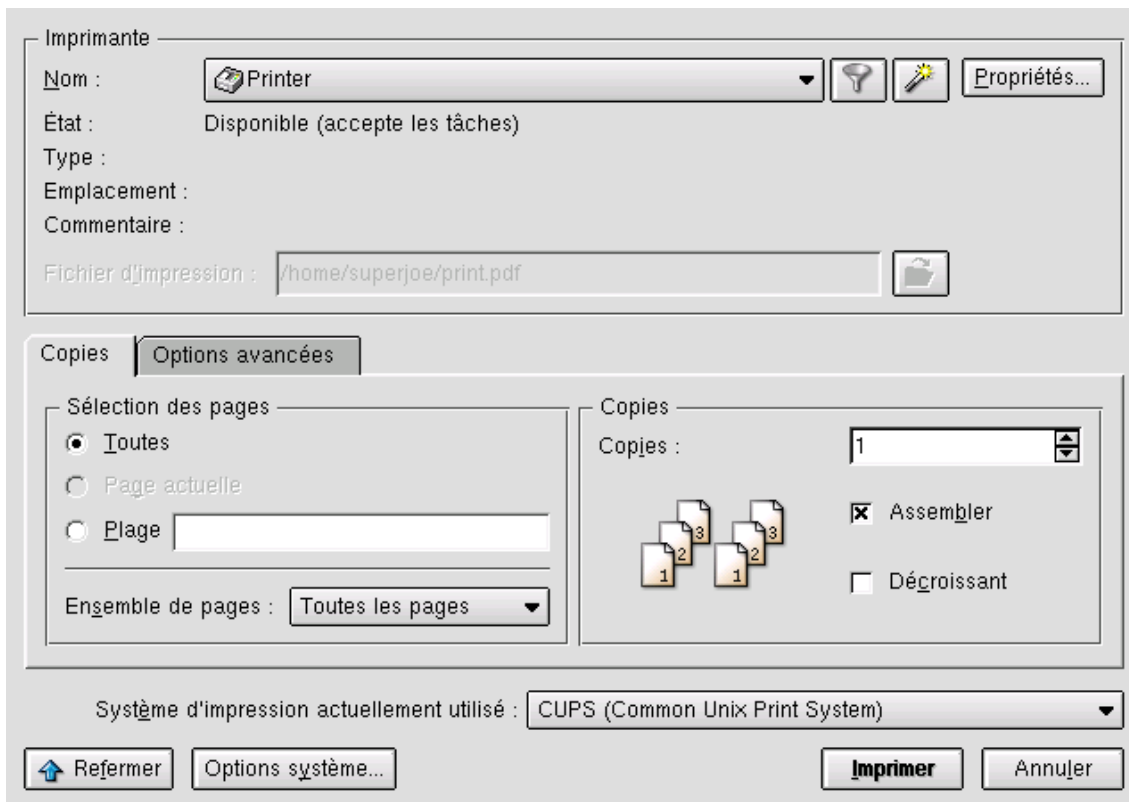


Figure 8-19. Interface d'impression développée

Dans Sélection des pages, les options suivantes sont disponibles :

Toutes

Imprime l'intégralité d'un document.

Page actuelle

Imprime seulement la page courante. Cette option n'est pas toujours disponible.

Plage

Permet de spécifier une plage de pages à imprimer. Vous pouvez spécifier des pages ou groupes de pages, séparés par des virgules (1,2,5 imprime les pages 1, 2 et 5 ; 1-3, 7-21 imprime les pages 1 à 3 puis 7 à 21 ; etc.).

La liste déroulante Ensemble de pages: permet de spécifier un ensemble prédéfini de pages selon leur parité (Toutes les pages, Pages impaires ou Pages paires). Cela permet notamment d'imprimer en recto-verso sur une imprimante dépourvue d'unité double-face : imprimez les pages impaires, retourner la pile de pages et remettez-la dans le bac d'entrée, puis imprimez les pages paires.

Dans la section Copies, utilisez les petites flèches pour augmenter/diminuer le nombre souhaité de copies d'un même document. Ou tapez le nombre dans le champ Copies:.

Lorsque vous imprimez des copies multiples, vous pouvez cocher la case Assembler pour imprimer un document complet avant de commencer à imprimer le second, au lieu d'avoir toutes les copies de la page numéro 1, puis toutes les pages numéro 2, et ainsi de suite.

La case Décroissant a pour effet de faire commencer l'impression par la dernière page (le document est imprimé « à rebours »). Cette option est utile si votre imprimante laisse les feuilles imprimées la face en haut dans le bac de sortie.

Dans le second onglet Options Avancées , vous pourrez définir l'heure d'impression et la priorité de chaque tâches.

Cliquer sur Refermer pour retourner à l'interface minimale de *kprinter*.

8.4.3. Créer un fichier PDF

Rien de plus facile avec *kprinter*! Sélectionnez d'abord l'imprimante spéciale Imprimer dans un document PDF, changer le nom du fichier d'impression: tel que démontré dans figure 8-20 et cliquez sur Imprimer. Un fichier PDF sera écrit (print.pdf dans votre répertoire personnel dans notre exemple).

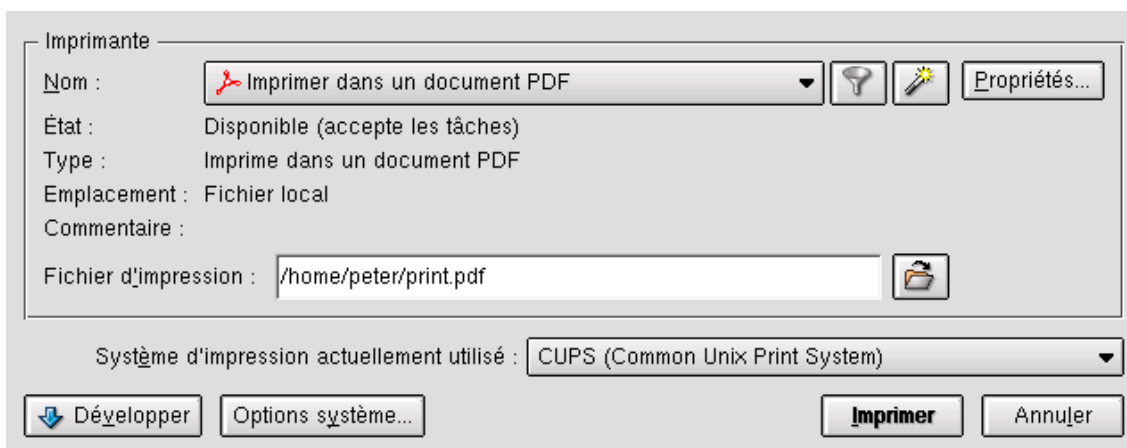


Figure 8-20. Générer un fichier PDF

8.4.4. Envoyé des télécopies

L'imprimante spéciale Envoyé comme fax vous permet d'envoyer des télécopies comme sur *Windows*, simplement en « imprimant vers le fax ». En cliquant sur Imprimer, une fenêtre comme figure 8-21 apparaît.

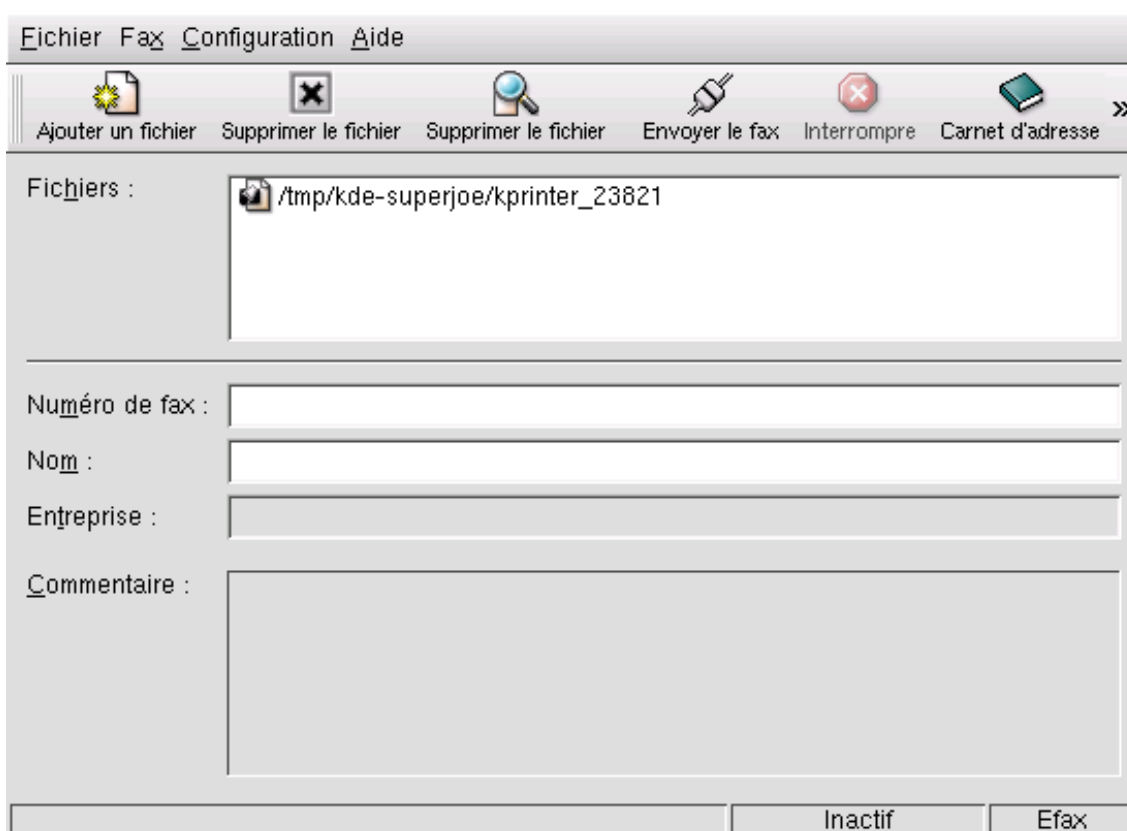


Figure 8-21. Écran principale de télécopies

Vous devez d'abord vous assurez que votre modem-fax est configuré correctement. Pour ce faire, choisissez Configuration+ Configurer Kdeprintfax. Remplissez l'information requise dans Configuration Personnelle avec

vosre nom, vosre entreprise et vosre numéro de télécopieur. Sous Fax, assurez-vous que Périphériques Fax / Modem est assigné à Port Modem Standard, tel que le démontre figure 8-22.

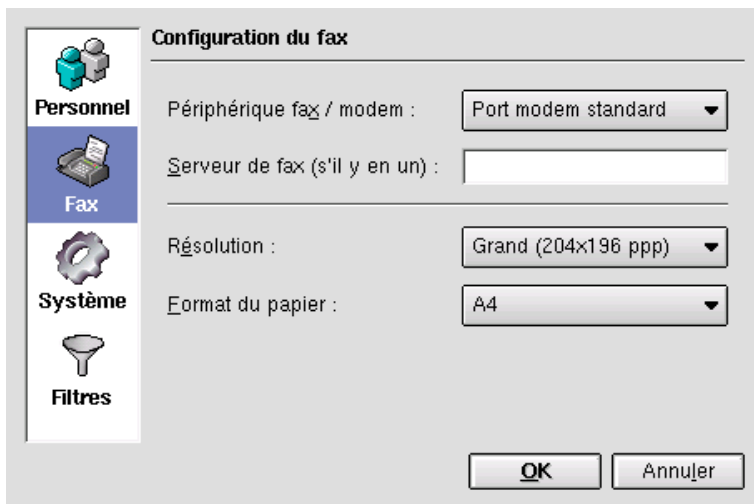


Figure 8-22. Paramètres Fax

Remplissez le numéro de fax et cliquez sur Envoyer le fax ou appuyer sur **Enter** pour transmettre la télécopie à l’instant. Le bouton Consulter le Journal affiche une fenêtre détaillant l’activité du fax (pour vérifier qu’un fax s’est bien rendu à destination). En cliquant sur Carnet d’adresse vous avez accès à votre répertoire de contact pour faire la sélection du destinataire. Une fois votre télécopie envoyée, vous pouvez quitter l’application: Fichier → Quitter.

8.4.5. Imprimantes multifonctions

Certaines imprimantes sont qualifiées de périphérique multifonction. Cette caractéristique signifie généralement que l’imprimante peut également agir comme scanner, ou comme fax, et plus récemment, lire des cartes mémoire de caméra photo et imprimer directement de la carte mémoire.

Si vous avez un périphérique multifonctions sachez que le scanner est configuré avec *PrinterDrake* et non avec *ScannerDrake*.

Dans les autres cas, référez-vous à la documentation de votre imprimante pour découvrir les autres fonctions de votre périphérique.

8.5. CD Burning

Dans cette partie, nous traiterons de la configuration de *X-CD-Roast*, en gravant un CD depuis une image ISO, une série de fichiers sur un CD, un CD Audio (CD-DA) et en effaçant un CD ré-inscriptible.

8.5.1. Pour commencer

Sous **Mandrake Linux**, vous pouvez graver des CDs en utilisant deux types de graveur : CD-R(W) SCSI, et CD-R(W) ATAPI. Nous supposons que votre graveur CD-R(W) est déjà correctement configuré. Nous ne parlerons pas de la configuration d’un graveur CD-R(W) sous Linux mais bien de l’utilisation de votre graveur.

Tous les logiciels d’enregistrement de CD traitent les graveurs CD-R(W) comme des graveurs SCSI, mais les graveurs ATAPI utilisent une caractéristique appelée « émulation SCSI » qui est automatiquement configurée lors de l’installation du système.

Généralement, vous avez besoin des privilèges root pour accéder au graveur de CDs. Avec *X-CD-Roast*, ce n’est plus nécessaire puisqu’il fournit une solution sécurisée pour donner aux utilisateurs sans privilèges

l'accès au graveur de CDs. Cependant, la configuration initiale doit-être faite avec les privilèges root. Donc, passez en root et démarrez *X-CD-Roast*. La toute première fenêtre qui apparaîtra est celle-ci : figure 8-23.

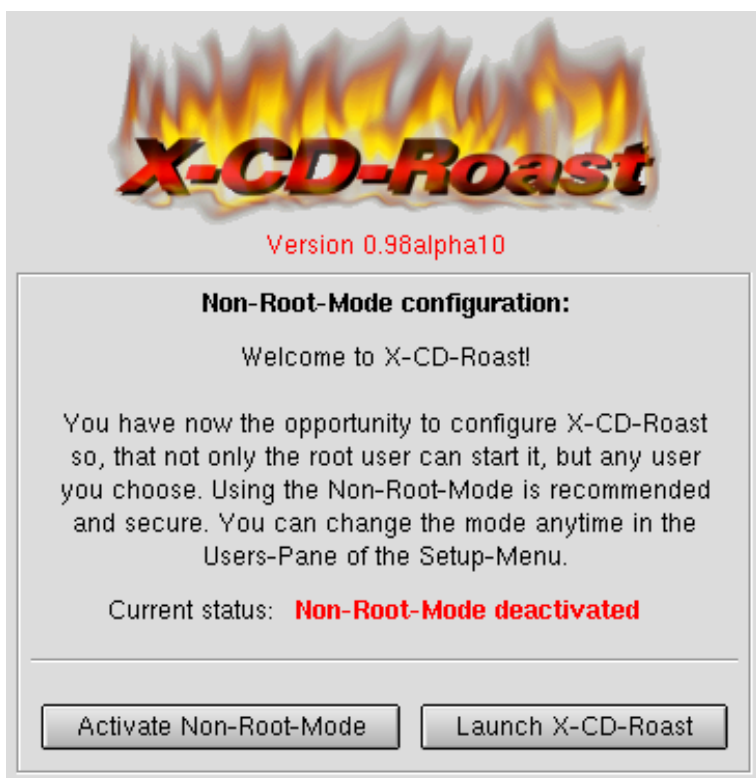


Figure 8-23. Autoriser à un utilisateur normal d'accéder au graveur de CDs ?

Si vous souhaitez que les utilisateurs sans privilège puissent accéder au graveur de CDs, cliquez sur le bouton Activer mode non-root et cliquez sur OK. Puis, cliquez les boutons Lancer X-CD-Roast et Configuration. Votre graveur CD-R(W) devrait être automatiquement détecté, comme l'illustre figure 8-24.

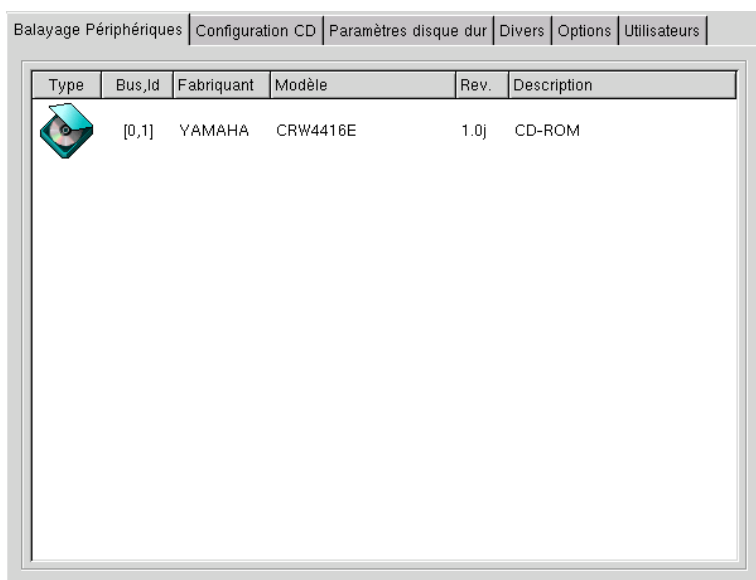


Figure 8-24. Détection du graveur CD-R(W) sous X-CD-Roast

Dans l'onglet Configuration CD, sélectionnez la Vitesse du graveur CD et la Vitesse de lecture audio (utilisée pour l'extraction audio numérique ou *ripper*) selon votre graveur CD-R(W), tel qu'illustré dans figure 8-25.

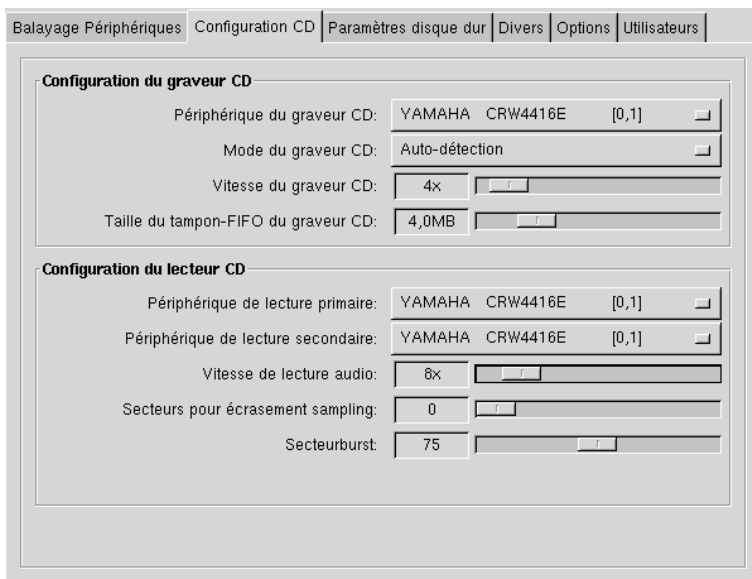


Figure 8-25. Configuration des paramètres de lecture et d'écriture de CD

Ensuite, vous devez configurer un répertoire temporaire pour les images CD. Cliquez sur l'onglet Paramètres disque dur et tapez le nom du répertoire dans le champ Chemin : (ou cliquez sur le bouton Parcourir, et sélectionnez le répertoire désiré) et cliquez sur Ajouter, comme montré dans figure 8-26.



Pour stocker une image CD normale, vous avez besoin d'au moins 650-700 Mo d'espace disponible dans ce dossier. Vous pouvez vérifier la quantité d'espace disponible en cliquant sur le bouton Actualisation, après que vous ayez ajouté le répertoire.

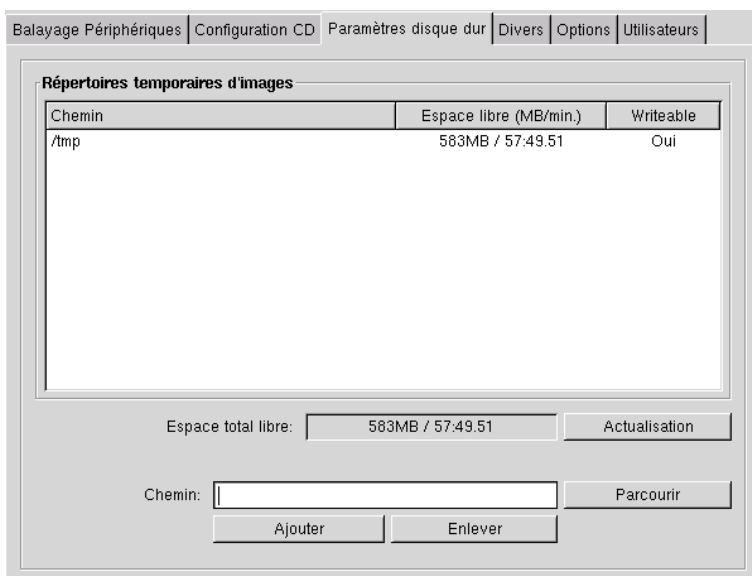


Figure 8-26. Configurer l'espace temporaire sur le disque

Vous devez ensuite spécifier à *X-CD-Roast* quels utilisateurs pourront graver des CDs en cliquant sur l'onglet Utilisateurs. En laissant les valeurs par défaut, cela permettra à tous les utilisateurs de toutes les machines du réseau de graver des CDs, mais ne changez aucun paramètres du logiciel, tel qu'illustré dans figure 8-27.

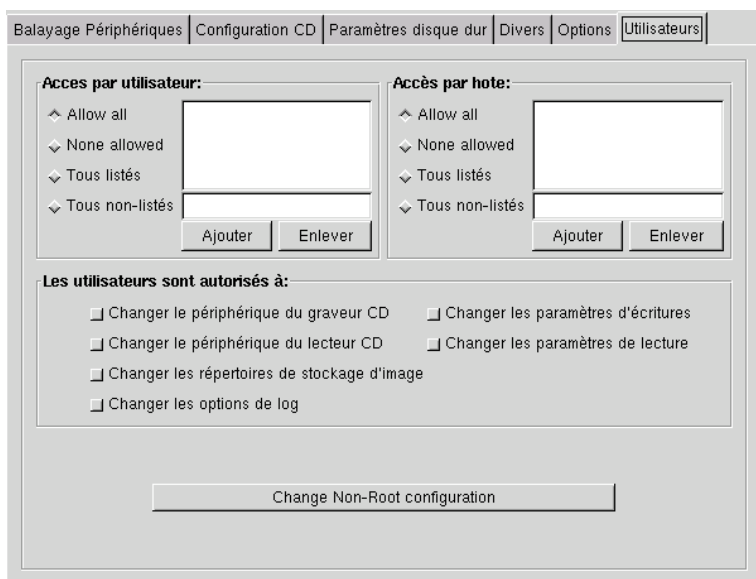


Figure 8-27. Configurer les usagers autorisés à utiliser le graveur de CDs

Une fois que vous êtes satisfait du paramétrage, cliquez sur le bouton Sauvegarder la configuration, puis sur OK et enfin sur le bouton Quitter. Maintenant, *X-CD-Roast* est configuré et « presque » prêt à être utilisé.

Pour finir la configuration, chaque utilisateur autorisé doit accomplir une petite étape de configuration supplémentaire. Lorsqu'un utilisateur lance *X-CD-Roast* pour la première fois, il doit cliquer sur le bouton Configuration et accepter (il peut aussi affiner les réglages) les paramètres, et enfin les sauvegarder. *X-CD-Roast* est maintenant prêt à graver des CDs !

8.5.2. Graver des CDs

8.5.2.1. Graver à partir d'une image ISO

Considérons que vous avez téléchargé une image ISO depuis Internet et que vous souhaitez la graver sur un CD. L'image ISO est dans le répertoire /tmp (celui configuré dans la 3^{ème} étape de configuration de *X-CD-Roast*).

Pressez le bouton Création de CD, puis pressez le bouton Écrire pistes. Dans l'onglet Préparer les pistes sélectionnez l'image ISO que vous souhaitez graver sur un CD et cliquez ensuite sur le bouton Ajouter. Une fois que vous avez cliqué sur le bouton Accepter la préparation des pistes pour confirmer la création du CD, vous obtiendrez quelque chose de similaire à ce qui est montré dans figure 8-28.

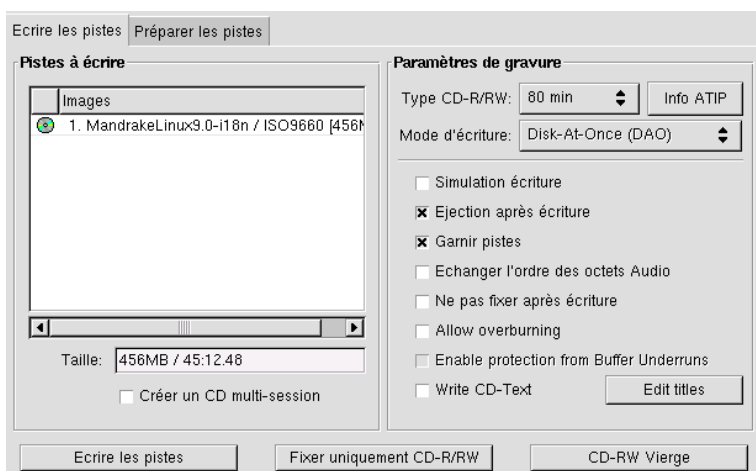


Figure 8-28. Sélection de l'image ISO à écrire sur le CD

Vous pouvez changer les Paramètres de gravure ou simplement accepter ceux par défaut et cliquez ensuite sur le bouton Écrire les pistes pour graver votre CD.

8.5.2.2. Graver un ensemble de fichiers ou de répertoires

Si vous voulez créer votre propre CD, ou sauvegarder quelques fichiers sur un CD, vous devez également presser le bouton Création de CD dans le menu principal, mais cette fois-ci vous devrez cliquer sur Mastering des pistes afin de pouvoir sélectionner l'ensemble des fichiers ou répertoires à inclure sur le CD. Dans l'onglet Source du mastering, vous pouvez sélectionner les fichiers/répertoires à inclure sur le CD.

Par défaut, seuls les répertoires sont affichés. Le décochage de la case Afficher les répertoires seulement vous permettra de sélectionner les fichiers de façon individuelle. Sélectionnez le répertoire/fichier que vous souhaitez inclure et cliquez sur le bouton Ajouter pour l'ajouter sur le CD. Voir figure 8-29.



Vous pouvez aussi exclure les fichiers ou les sous-répertoires, faisant partie d'un répertoire déjà sélectionné, en les sélectionnant et en cliquant ensuite sur le bouton Exclure.

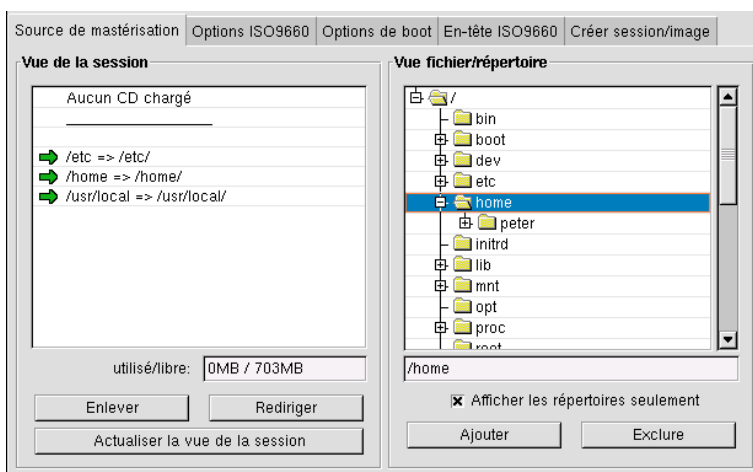


Figure 8-29. Sélection des fichiers/répertoires à inclure sur le CD

Une fois que vous êtes satisfait de l'ensemble des fichiers/répertoires à inclure, dans l'onglet Créer session/image, cliquez sur le bouton Calculer la taille pour calculer la taille des données à graver. Ensuite vous avez deux choix : générer une image ISO à partir des données (pratique si vous souhaitez faire de multiples copies ou si vous souhaitez graver le CD plus tard), en cliquant sur le bouton Mastering vers un fichier image ; ou Mastering et écrire à la volée si vous ne souhaitez pas faire une image ISO et graver le CD tout de suite.

Si vous choisissez de faire une image ISO en premier, alors vous devez procéder comme expliqué dans *Graver à partir d'une image ISO*, page 98 afin de graver le CD. Si vous choisissez de faire un mastering et de graver à la volée, mettez simplement un CD-R(W) vierge et voilà !

8.5.3. Fonctionnalités avancées

8.5.3.1. Graver des CDs audio

L'enregistrement de CD n'est pas limité aux CDs de données, vous pouvez aussi enregistrer des CDs audio. Par CDs audio, nous voulons dire des CDs que vous pouvez lire sur le lecteur CD de votre voiture ou sur votre chaîne stéréo, pas des CDs de données avec des fichiers OGG, MP3 (ou tout autre format numérique audio).



Notez que la copie de CD audio ou de données est souvent interdite par des lois sur le copyright. Les exemples fournis ici sont seulement donnés à titre informatif et ne sont pas prévus pour fabriquer des CDs pirates ; nous partons du principe que si vous souhaitez dupliquer des données sous copyright, c'est parce que vous avez le droit de le faire.

Tout d'abord, pour enregistrer un CD audio, vos pistes audio doivent être numérisées au format wave (*.wav)⁶. Pour numériser des pistes à partir d'un CD audio, cliquez sur le bouton Création de CD, puis sur le bouton Lire pistes. Sélectionnez les pistes que vous souhaitez numériser, ou cliquez sur le bouton Sélectionner tout, et cliquez ensuite sur le bouton Lire les pistes sélectionnées pour numériser toutes les pistes ou seulement celles sélectionnées. Une fois que vous disposez des pistes audio dans le répertoire défini dans la 3^{ème} étape de configuration, vous n'avez qu'à procéder tel que décrit dans *Graver à partir d'une image ISO*, page 98 pour les graver sur un CD.

8.5.3.2. Effacer un CD-RW

Si votre graveur est au format CD-RW (ré-inscriptible) et que vous utilisez des supports CD-RW, vous pourriez vouloir formater vos supports CD-RW afin de pouvoir y ré-écrire d'autres données. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Création de CD, puis sur le bouton Écrire pistes, mettez un support CD-RW dans le graveur, et cliquez sur le bouton CD-RW vierge. *X-CD-Roast* ne prend pas encore en charge l'écriture en multisession. En outre, il sait gérer l'effacement de disques CD-RW. Vous devrez utiliser la ligne de commande pour effacer un CD-RW déjà écrit précédemment.

Voici un exemple de la commande à employer sous root: `cdrecord -force -v blank=all dev=0,0`. Soyez patient, cela peut prendre jusqu'à 90 minutes pour effacer complètement un disque.

8.5.3.3. Remarques finales

Comme vous pouvez le voir, l'enregistrement de CDs sous **Mandrake Linux** est facilement accessible grâce aux interfaces utilisateur graphiques (GUI). Cette section était une sorte de mini-*HOWTO* sur l'enregistrement de CD pour les tâches les plus courantes que vous pourriez vouloir faire. Cependant, l'enregistrement de CD n'est pas limité aux exemples décrits ici. Reportez vous à la FAQ disponible sur le site internet de *X-CD-Roast* (<http://www.xcdroast.org>) pour plus de renseignements.

6. Au moment de mettre sous presse, les fichiers numériques audio compressés OGG et MP3 étaient en cours d'intégration dans *X-CD-Roast*.

Annexe A. Licence de documentation libre GNU

A.1. A propos de cette traduction française de la GFDL

Ceci est une traduction française non officielle de la Licence de documentation libre GNU. Elle n'a pas été publiée par la Free Software Foundation, et ne fixe pas légalement les conditions de redistribution des documents qui l'utilisent – seul le texte original en anglais le fait. Nous espérons toutefois que cette traduction aidera les francophones à mieux comprendre la FDL GNU.

A.2. Licence de documentation libre GNU

Traduction française non officielle de la GFDL Version 1.1 (Mars 2000)

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Traduction adaptée de la Version 1.1.2 FR (Christian Casteyde et César Alexanian, mars 2001)

Chacun est libre de copier et de distribuer des copies conformes de cette Licence, mais nul n'est autorisé à la modifier.

0. PRÉAMBULE

L'objet de cette Licence est de rendre tout manuel, livre ou autre document écrit « libre » au sens de la liberté d'utilisation, à savoir : assurer à chacun la liberté effective de le copier ou de le redistribuer, avec ou sans modifications, commercialement ou non. En outre, cette Licence garantit à l'auteur et à l'éditeur la reconnaissance de leur travail, sans qu'ils soient pour autant considérés comme responsables des modifications réalisées par des tiers.

Cette Licence est une sorte de « copyleft », ce qui signifie que les travaux dérivés du document d'origine sont eux-mêmes « libres » selon les mêmes termes. Elle complète la Licence Publique Générale GNU, qui est également une Licence copyleft, conçue pour les logiciels libres.

Nous avons conçu cette Licence pour la documentation des logiciels libres, car les logiciels libres ont besoin d'une documentation elle-même libre : un logiciel libre doit être accompagné d'un manuel garantissant les mêmes libertés que celles accordées par le logiciel lui-même. Mais cette Licence n'est pas limitée aux seuls manuels des logiciels ; elle peut être utilisée pour tous les documents écrits, sans distinction particulière relative au sujet traité ou au mode de publication. Nous recommandons l'usage de cette Licence principalement pour les travaux destinés à des fins d'enseignement ou devant servir de document de référence.

1. APPLICABILITÉ ET DÉFINITIONS

Cette Licence couvre tout manuel ou tout autre travail écrit contenant une notice de copyright autorisant la redistribution selon les termes de cette Licence. Le mot « Document » se réfère ci-après à un tel manuel ou travail. Toute personne en est par définition concessionnaire, et est référencée ci-après par le terme « Vous ».

Une « Version modifiée » du Document désigne tout travail en contenant la totalité ou seulement une portion de celui-ci, copiée mot pour mot, modifiée et/ou traduite dans une autre langue.

Une « Section secondaire » désigne une annexe au Document, ou toute information indiquant les rapports entre l'auteur ou l'éditeur et le sujet (ou tout autre sujet connexe) du document, sans toutefois être en rapport direct avec le sujet lui-même (par exemple, si le Document est un manuel de mathématiques, une Section secondaire ne traitera d'aucune notion mathématique). Cette section peut contenir des informations relatives à l'historique du Document, des sources documentaires, des dispositions légales, commerciales, philosophiques, ou des positions éthiques ou politiques susceptibles de concerner le sujet traité.

Les « Sections inaltérables » sont des sections secondaires considérées comme ne pouvant être modifiées et citées comme telles dans la notice légale qui place le Document sous cette Licence.

Les « Textes de couverture » sont les textes courts situés sur les pages de couverture avant et arrière du Document, et cités comme tels dans la mention légale de ce Document.

Le terme « Copie transparente » désigne une version numérique du Document représentée dans un format dont les spécifications sont publiquement disponibles et dont le contenu peut être visualisé et édité directement et immédiatement par un éditeur de texte quelconque, ou (pour les images composées de pixels) par un programme de traitement d'images quelconque, ou (pour les dessins) par un éditeur de dessins courant. Ce

format doit être pouvoir être accepté directement ou être convertible facilement dans des formats utilisables directement par des logiciels de formatage de texte. Une copie publiée dans un quelconque format numérique ouvert mais dont la structure a été conçue dans le but exprès de prévenir les modifications ultérieures du Document ou dans le but d'en décourager les lecteurs n'est pas considérée comme une Copie Transparente. Une copie qui n'est pas « Transparente » est considérée, par opposition, comme « Opaque ».

Le format de fichier texte codé en ASCII générique et n'utilisant pas de balises, les formats de fichiers Texinfo ou LaTeX, les formats de fichiers SGML ou XML utilisant une DTD publiquement accessible, ainsi que les formats de fichiers HTML simple et standard, écrits de telle sorte qu'ils sont modifiables sans outil spécifique, sont des exemples de formats acceptables pour la réalisation de Copies Transparentes. Les formats suivants sont opaques : PostScript, PDF, formats de fichiers propriétaires qui ne peuvent être visualisés ou édités que par des traitements de textes propriétaires, SGML et XML utilisant des DTD et/ou des outils de formatage qui ne sont pas disponibles publiquement, et du code HTML généré par une machine à l'aide d'un traitement de texte quelconque et dans le seul but de la génération d'un format de sortie.

La « Page de titre » désigne, pour les ouvrages imprimés, la page de titre elle-même, ainsi que les pages supplémentaires nécessaires pour fournir clairement les informations dont cette Licence impose la présence sur la page de titre. Pour les travaux n'ayant pas de Page de titre comme décrit ci-dessus, la « Page de titre » désigne le texte qui s'apparente le plus au titre du document et situé avant le texte principal.

2. COPIES CONFORMES

Vous pouvez copier et distribuer le Document sur tout type de support, commercialement ou non, à condition que cette Licence, la notice de copyright et la notice de la Licence indiquant que cette Licence s'applique à ce Document soient reproduits dans toutes les copies, et que vous n'y ajoutiez aucune condition restrictive supplémentaire. Vous ne pouvez pas utiliser un quelconque moyen technique visant à empêcher ou à contrôler la lecture ou la reproduction ultérieure des copies que vous avez créées ou distribuées. Toutefois, vous pouvez solliciter une rétribution en échange des copies. Si vous distribuez une grande quantité de copies, référez-vous aux dispositions de la section 3.

Vous pouvez également prêter des copies, sous les mêmes conditions que celles précitées, et vous pouvez afficher publiquement des copies de ce Document.

3. COPIES EN NOMBRE

Si vous publiez des copies imprimées de ce Document à plus de 100 exemplaires, et que la Licence du Document indique la présence de Textes de couverture, vous devez fournir une couverture pour chaque copie, qui présente les Textes de couverture des première et dernière pages de couverture du Document. Les première et dernière pages de couverture doivent également vous identifier clairement et sans ambiguïté comme étant l'éditeur de ces copies. La première page de couverture doit comporter le titre du Document en mots d'importance et de visibilité égale. Vous pouvez ajouter des informations complémentaires sur les pages de couverture. Les copies du Document dont seules la couverture a été modifiée peuvent être considérées comme des copies conformes, à condition que le titre du Document soit préservé et que les conditions indiquées précédemment soient respectées.

Si les textes devant se trouver sur la couverture sont trop importants pour y tenir de manière claire, vous pouvez ne placer que les premiers sur la première page et placer les suivantes sur les pages consécutives.

Si vous publiez plus de 100 Copies opaques du Document, vous devez soit fournir une Copie transparente pour chaque Copie opaque, soit préciser ou fournir avec chaque Copie opaque une adresse réseau publiquement accessible d'une Copie transparente et complète du Document, sans aucun ajout ou modification, et à laquelle tout le monde peut accéder en téléchargement anonyme et sans frais, selon des protocoles réseau communs et standards. Si vous choisissez cette dernière option, vous devez prendre les dispositions nécessaires, dans la limite du raisonnable, afin de garantir l'accès non restrictif à la Copie transparente durant une année pleine après la diffusion publique de la dernière Copie opaque (directement ou via vos revendeurs).

Nous recommandons, mais ce n'est pas obligatoire, que vous contactiez l'auteur du Document suffisamment tôt avant toute publication d'un grand nombre de copies, afin de lui permettre de vous donner une version à jour du Document.

4. MODIFICATIONS

Vous pouvez copier et distribuer une Version modifiée du Document en respectant les conditions des sections 2 et 3 précédentes, à condition de placer cette Version modifiée sous la présente Licence, dans laquelle le terme « Document » doit être remplacé par les termes « Version modifiée », donnant ainsi l'autorisation de redistribuer et de modifier cette Version modifiée à quiconque en possède une copie. De plus, vous devez effectuer les actions suivantes dans la Version modifiée :

- A. Utiliser sur la Page de titre (et sur les pages de couverture éventuellement présentes) un titre distinct de celui du Document d'origine et de toutes ses versions antérieures (qui, si elles existent, doivent être mentionnées dans la section « Historique » du Document). Vous pouvez utiliser le même titre si l'éditeur d'origine vous en a donné expressément la permission.
- B. Mentionner sur la Page de titre en tant qu'auteurs une ou plusieurs des personnes ou entités responsables des modifications de la Version modifiée, avec au moins les cinq principaux auteurs du Document (ou tous les auteurs si il y en a moins de cinq).
- C. Préciser sur la Page de titre le nom de l'éditeur de la Version modifiée, en tant qu'éditeur du Document.
- D. Préserver intégralement toutes les notices de copyright du Document.
- E. Ajouter une notice de copyright adjacente aux autres notices pour vos propres modifications.
- F. Inclure immédiatement après les notices de copyright une notice donnant à quiconque l'autorisation d'utiliser la Version modifiée selon les termes de cette Licence, sous la forme présentée dans l'annexe indiqué ci-dessous.
- G. Préserver dans cette notice la liste complète des Sections inaltérables et les Textes de couverture donnés avec la notice de la Licence du Document.
- H. Inclure une copie non modifiée de cette Licence.
 - I. Préserver la section nommée « Historique » et son titre, et y ajouter une nouvelle entrée décrivant le titre, l'année, les nouveaux auteurs et l'éditeur de la Version modifiée, tels que décrits sur la Page de titre, ainsi qu'un descriptif des modifications apportées depuis la précédente version.
 - J. Conserver l'adresse réseau éventuellement indiquée dans le Document permettant à quiconque d'accéder à une Copie transparente du Document, ainsi que les adresses réseau indiquées dans le Document pour les versions précédentes sur lesquelles le Document se base. Ces liens peuvent être placés dans la section « Historique ». Vous pouvez ne pas conserver les liens pour un travail datant de plus de quatre ans avant la version courante, ou si l'éditeur d'origine vous en accorde la permission.
- K. Si une section « Dédicaces » ou une section « Remerciements » sont présentes, les informations et les appréciations concernant les contributeurs et les personnes auxquelles s'adressent ces remerciements doivent être conservées, ainsi que le titre de ces sections.
- L. Conserver sans modification les Sections inaltérables du Document, ni dans leurs textes, ni dans leurs titres. Les numéros de sections ne sont pas considérés comme faisant partie du texte des sections.
- M. Effacer toute section intitulée « Approbations ». Une telle section ne peut pas être incluse dans une Version modifiée.
- N. Ne pas renommer une section existante sous le titre « Approbations » ou sous un autre titre entrant en conflit avec le titre d'une Section inaltérable.

Si la Version modifiée contient de nouvelles sections préliminaires ou de nouvelles annexes considérées comme des Sections secondaires, et que celles-ci ne contiennent aucun élément copié depuis le Document, vous pouvez à votre convenance en désigner une ou plusieurs comme étant des Sections inaltérables. Pour ce faire, ajoutez leurs titres dans la liste des Sections inaltérables au sein de la notice de Licence de la Version modifiée. Ces titres doivent être distincts des titres des autres sections.

Vous pouvez ajouter une section nommée « Approbations », à condition que ces approbations ne concernent que les modifications ayant donné naissance à la Version modifiée (par exemple, comptes-rendus de revue de document, ou acceptation du texte par une organisation le reconnaissant comme étant la définition d'un standard).

Vous pouvez ajouter un passage comprenant jusqu'à cinq mots en première page de couverture, et jusqu'à vingt-cinq mots en dernière page de couverture, à la liste des Textes de couverture de la Version modifiée. Il n'est autorisé d'ajouter qu'un seul passage en première et en dernière page de couverture par personne ou groupe de personnes ou organisation ayant contribué à la modification du Document. Si le Document

comporte déjà un passage sur la même couverture, ajouté en votre nom ou au nom de l'organisation au nom de laquelle vous agissez, vous ne pouvez pas ajouter de passage supplémentaire ; mais vous pouvez remplacer un ancien passage si vous avez expressément obtenu l'autorisation de l'éditeur de celui-ci.

Cette Licence ne vous donne pas le droit d'utiliser le nom des auteurs et des éditeurs de ce Document à des fins publicitaires ou pour prétendre à l'approbation d'une Version modifiée.

5. FUSION DE DOCUMENTS

Vous pouvez fusionner le Document avec d'autres documents soumis à cette Licence, suivant les spécifications de la section 4 pour les Versions modifiées, à condition d'inclure dans le document résultant toutes les Sections inaltérables des documents originaux sans modification, et de toutes les lister dans la liste des Sections inaltérables de la notice de Licence du document résultant de la fusion.

Le document résultant de la fusion n'a besoin que d'une seule copie de cette Licence, et les Sections inaltérables existant en multiples exemplaires peuvent être remplacées par une copie unique. S'il existe plusieurs Sections inaltérables portant le même nom mais de contenu différent, rendez unique le titre de chaque section en ajoutant, à la fin de celui-ci, entre parenthèses, le nom de l'auteur ou de l'éditeur d'origine, ou, à défaut, un numéro unique. Les mêmes modifications doivent être réalisées dans la liste des Sections inaltérables de la notice de Licence du document final.

Dans le document résultant de la fusion, vous devez rassembler en une seule toutes les sections « Historique » des documents d'origine. De même, vous devez rassembler les sections « Remerciements » et « Dédicaces ». Vous devez supprimer toutes les sections « Approbations ».

6. REGROUPEMENTS DE DOCUMENTS

Vous pouvez créer un regroupement de documents comprenant le Document et d'autres documents soumis à cette Licence, et remplacer les copies individuelles de cette Licence des différents documents par une unique copie incluse dans le regroupement de documents, à condition de respecter pour chacun de ces documents l'ensemble des règles de cette Licence concernant les copies conformes.

Vous pouvez extraire un document d'un tel regroupement, et le distribuer individuellement sous couvert de cette Licence, à condition d'y inclure une copie de cette Licence et d'en l'ensemble des règles concernant les copies conformes.

7. AGRÉGATION AVEC DES TRAVAUX INDÉPENDANTS

La compilation du Document ou ses dérivés avec d'autres documents ou travaux séparés et indépendants sur un support de stockage ou sur un média de distribution quelconque ne représente pas une Version modifiée du Document tant qu'aucun copyright n'est déposé pour cette compilation. Une telle compilation est appelée « agrégat », et cette Licence ne s'applique pas aux autres travaux indépendants compilés avec le Document, s'ils ne sont pas eux-mêmes des travaux dérivés du Document.

Si les exigences de la section 3 concernant les Textes de couverture sont applicables à ces copies du Document, et si le Document représente un volume inférieur à un quart du volume total de l'agrégat, les Textes de couverture du Document peuvent être placés sur des pages de couverture qui n'encadrent que le Document au sein de l'agrégat. Dans le cas contraire, ils doivent apparaître sur les pages de couverture de l'agrégat complet.

8. TRADUCTION

La traduction est considérée comme une forme de modification, vous pouvez donc distribuer les traductions du Document selon les termes de la section 4. Vous devez obtenir l'autorisation spéciale des auteurs des Sections inaltérables pour les remplacer par des traductions, mais vous pouvez inclure les traductions des Sections inaltérables en plus des textes originaux. Vous pouvez inclure une traduction de cette Licence à condition d'inclure également la version originale en anglais. En cas de contradiction entre la traduction et la version originale en anglais, c'est cette dernière qui prévaut.

9. CADUCITÉ

Vous ne pouvez pas copier, modifier, sous-licencier ou distribuer le Document autrement que selon les termes de cette Licence. Toute autre acte de copie, modification, sous-licence ou distribution du Document est sans objet et vous prive automatiquement des droits que cette Licence vous accorde. En revanche, les personnes qui ont reçu de votre part des copies ou les droits sur le document sous couvert de cette Licence ne voient pas leurs droits caducs tant qu'elles en respectent les principes.

10. RÉVISIONS FUTURES DE CETTE LICENCE

La Free Software Foundation peut publier de temps en temps de nouvelles versions révisées de cette Licence. Ces nouvelles versions seront semblables à la présente version dans l'esprit, mais pourront différer sur des points de détail en fonctions de nouvelles questions ou problèmes. Voyez <http://www.gnu.org/copyleft/> (<http://www.gnu.org/copyleft/>) pour plus de détails.

Chaque version de cette Licence est dotée d'un numéro de version distinct. Si un Document spécifie un numéro de version particulier de cette Licence, et porte la mention « ou toute autre version ultérieure », vous pouvez choisir de suivre les termes de la version spécifiée ou ceux de n'importe quelle version ultérieure publiée par la Free Software Foundation. Si aucun numéro de version n'est spécifié, vous pouvez choisir n'importe quelle version officielle publiée par la Free Software Foundation.

A.3. Comment utiliser cette Licence pour vos documents

Pour utiliser cette Licence avec un document que vous avez écrit, incorporez une copie du texte de cette Licence en anglais et placez le texte ci-dessous juste après la page de titre :

Copyright (c) ANNÉE VOTRE NOM Permission vous est donnée de copier, distribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence GNU Free Documentation License, Version 1.1 ou ultérieure publiée par la Free Software Foundation ; avec les sections inaltérables suivantes :

LISTE DES TITRES DES SECTIONS INALTÉRABLES

Avec le texte de première page de couverture suivant :

TEXTE DE PREMIÈRE PAGE DE COUVERTURE

Avec le texte de dernière page de couverture suivant :

TEXTE DE DERNIÈRE PAGE DE COUVERTURE

Une copie de cette Licence est incluse dans la section appelée GNU Free Documentation License de ce document.

Si votre Document ne comporte pas de section inaltérable, de textes de première et dernière pages de couverture, veuillez insérer les mentions suivantes dans les sections adéquates :

- pas de section inaltérable
- pas de texte de première page de couverture
- pas de texte de dernière page de couverture

Vous pouvez également fournir une traduction de la Licence GNU FDL dans votre document, mais celle-ci ne doit pas remplacer la version anglaise. La section intitulée GNU Free Documentation License doit contenir la version anglaise de la Licence GNU FDL, c'est la seule qui fait foi.

Si votre Document contient des exemples non triviaux de code programme, nous recommandons de distribuer ces exemples en parallèle sous Licence GNU General Public License, qui permet leur usage dans les logiciels libres.

Annexe B. Glossaire

adresse IP

est une adresse numérique composée de quatre séquences de un à trois chiffres qui identifie un ordinateur sur un réseau et notamment sur l'Internet. Les adresses IP sont structurées de manière hiérarchique, avec des domaines supérieurs et nationaux, domaines, sous-domaines, et adresses de chaque machine individuelle. Une adresse IP ressemble à 192.168.0.1.. L'adresse d'une machine personnelle peut être de deux types: statique ou dynamique. Les adresses IP statiques sont des adresses qui ne changent pas, alors que les adresses dynamiques seront réactualisées à chaque nouvelle connexion au réseau. Les utilisateurs de modem ou de câble ont généralement des adresses IP dynamiques, alors que certaines connexions DSL et d'autres à large bande fournissent des adresses IP statiques.

alias

mécanisme utilisé dans un *shell* pour lui faire substituer une chaîne par une autre avant d'exécuter une commande. Vous pouvez voir tous les alias définis dans la session courante en tapant la commande `alias` à l'invite.

anneau tueur

(*kill ring*) sous *Emacs*, c'est l'ensemble des zones de texte copiées ou coupées depuis le démarrage de l'éditeur, que l'on peut rappeler pour les insérer de nouveau, et qui est organisé sous forme d'anneau. On peut aussi l'appeler « cercle des morts ».

APM

Advanced Power Management (Gestion Avancée de l'Énergie): fonctionnalité utilisée par quelques *BIOS* pour faire entrer la machine dans un état de latence après une période d'inactivité donnée. Sur les ordinateurs portables, l'APM est aussi chargé de reporter le statut de la batterie et, si l'ordinateur le permet, la « durée de vie » restante estimée.

arp

Address Resolution Protocol: Protocole de Résolution d'Adresses. Le protocole *Internet* utilisé pour faire automatiquement correspondre une adresse *Internet* et une adresse physique (matérielle) sur un réseau local. Cela est limité aux réseaux supportant la diffusion (*broadcasting*) matérielle.

arrière-plan

dans le contexte du *shell*, un processus tourne en arrière-plan si vous pouvez envoyer des commandes pendant que ledit processus continue de fonctionner.

Voir aussi : `job`, avant-plan.

ASCII

American Standard Code for Information Interchange: Code standard américain pour l'échange d'information. Le code standard utilisé pour stocker des caractères, y compris les caractères de contrôle, sur un ordinateur. Beaucoup de codes 8-bit (tels que ISO 8859-1, l'ensemble des caractères par défaut de *GNU/Linux*) contiennent ASCII sur leur moitié inférieure.

Voir aussi : .

ATAPI

(« AT Attachment Packet Interface ») Une extension des spécifications ATA (« Advanced Technology Attachment »), communément connue sous le nom d'IDE, *Integrated Drive Electronics*) qui propose des commandes supplémentaires pour contrôler les lecteurs de CD-ROM et de bandes magnétiques. Les contrôleurs IDE proposant cette extension sont aussi appelés contrôleurs EIDE (*Enhanced IDE*).

atomique

une série d'opérations est dite atomique si elle est exécutée en une seule fois, sans interruption.

avant-plan

dans le contexte du *shell*, le processus au premier plan est celui qui est en train d'être exécuté. Vous devez attendre qu'un tel processus ait fini pour pouvoir entrer à nouveau des commandes.

Voir aussi : `job`, arrière-plan.

batch

est un mode de gestion pour lequel les travaux (*jobs*) sont soumis au processeur séquentiellement jusqu'au dernier, le processeur est alors libéré pour une autre liste de processus.

beta test

est le nom donné à la procédure visant à tester la version beta (préliminaire) d'un programme. Ce dernier passe généralement par des phases dites « alpha » puis « beta » de test avant de sortir officiellement (*release*).

bibliothèque

est un ensemble de procédures et de fonctions au format binaire utilisé par les programmeurs dans leurs programmes (si la licence le leur permet). Le programme responsable du chargement des bibliothèques partagées au démarrage est appelé l'éditeur de liens dynamique (*dynamic linker*).

bip

est le petit bruit aigu émis par l'ordinateur pour attirer votre attention sur une situation ambiguë ou une erreur. Il est utilisé en particulier lorsque le complètement automatique d'une commande propose plusieurs choix.

bit

signifie *Binary digIT* (*Chiffre Binaire*). Un simple chiffre pouvant prendre les valeurs 0 ou 1, car on calcule en base deux.

block (fichier en mode)

fichiers dont le contenu est mis en tampon (*buffer*). toutes les opérations d'entrée/sortie sur de tels fichiers passent par le tampon, ce qui permet des écritures asynchrones sur le matériel sous-jacent, et des lectures directes sur le tampon, donc plus rapides.

Voir aussi : tampon, cache mémoire, caractère (fichiers en mode).

bogue

(*bug*) comportement illogique ou incohérent d'un programme dans un cas particulier, ou comportement qui n'est pas en accord avec sa documentation. Souvent, dans un programme, de nouvelles fonctionnalités introduisent de nouveaux bogues. Le mot « bogue » est une francisation du mot anglais *bug*. Historiquement, ce terme remonte au temps des cartes perforées: une punaise (l'insecte!) qui se serait glissée dans un trou d'une carte perforée et aurait engendré un dysfonctionnement du programme ; Ada Lovelace, voyant cela, déclara « C'est un bug » ; l'expression est restée depuis.

boot

la procédure qui s'enclenche au démarrage d'un ordinateur lorsque les périphériques sont reconnus un par un, et que le système d'exploitation est chargé en mémoire.

BSD

Berkeley Software Distribution Distribution Logicielle de Berkeley: variante d' *Unix* développée au département informatique de l'université de Berkeley. Cette version a toujours été considérée plus avancée technologiquement que les autres, et a apporté beaucoup d'innovations au monde de l'informatique en général et à *Unix* en particulier.

bureau

Si vous utilisez l'environnement graphique *X* , le bureau est l'endroit de l'écran avec lequel vous travaillez et sur lequel sont placées les icônes et les fenêtres. Il peut aussi être appelé le fond d'écran, et est généralement rempli par une simple couleur, un gradient de couleur ou même une image.

Voir aussi : bureau virtuel.

bureau virtuel

Dans le système de fenêtrage *X*, le gestionnaire de fenêtres peut vous proposer plusieurs bureaux. Cette fonctionnalité pratique vous permet d'organiser vos fenêtres en limitant le nombre de fenêtres se superposant l'une à l'autre. Cela fonctionne de la même manière que si vous possédiez plusieurs écrans. Vous pouvez passer d'un bureau virtuel à un autre par le clavier ou la souris, selon le gestionnaire de fenêtres que vous utilisez.

Voir aussi : gestionnaire de fenêtres, bureau.

cache mémoire

élément crucial du noyau d'un système d'exploitation, il a pour rôle de maintenir les tampons à jour, de les effacer lorsqu'ils sont inutiles, de réduire la taille de l'antémémoire si nécessaire. Etc.

Voir aussi : tampon.

canaux IRC

il s'agit des « points de rencontre » à l'intérieur des serveurs IRC où vous pouvez converser avec d'autres utilisateurs. Les canaux sont créés dans les serveurs IRC et les utilisateurs se connectent à ces canaux afin de pouvoir communiquer entre eux. Les messages écrits sur un canal ne sont visibles que par les personnes connectées à ce canal. Deux ou plusieurs utilisateurs peuvent aussi créer des canaux « privés » afin de ne pas être dérangés par les autres utilisateurs. Les noms de canaux commencent par un #.

caractère (fichiers en mode)

fichiers dont le contenu n'est pas mis en tampon (*buffer*). Lorsqu'associé à un périphérique physique, toutes les entrées/sorties sont immédiatement effectuées. Certains périphériques caractères spéciaux sont créés par le système (`/dev/zero`, `/dev/null` et d'autres). Ils correspondent aux flux de données.
Voir aussi : block (fichier en mode).

casse

dans le contexte de chaînes de caractères, la casse est la différenciation entre lettres minuscules et majuscules (ou capitales).

CHAP

Challenge-Handshake Authentication Protocol (Protocole d'Authentification par Poignée de main-défi): protocole utilisé par les FAI pour authentifier leurs clients. Dans ce schéma, une valeur est envoyée au client (la machine qui se connecte), le client calcule un *hash* à partir de cette valeur qu'il envoie au serveur, et le serveur compare le *hash* avec celui qu'il a calculé.

Voir aussi : PAP.

Chargeur de démarrage (bootloader)

est le programme responsable pour le chargement du système d'exploitation. De nombreux chargeurs de démarrage vous donnent la possibilité de charger plus d'un système en vous proposant un menu. Les chargeurs tels que *grub* sont communs grâce à cette fonctionnalité et sont très utiles sur les systèmes multi-systèmes.

chemin

est une affectation d'un fichier ou un répertoire au système de fichiers. Les différents niveaux d'un chemin sont séparés par le « slash » ou caractère « / ». Il y a deux types de chemins sous *GNU/Linux* . Le chemin **relatif** est la position d'un fichier ou un répertoire par rapport au répertoire courant. Le chemin **absolu** est la position d'un fichier ou un répertoire par rapport au répertoire racine.

cible (target)

désigne l'objet d'une compilation, généralement le fichier binaire devant être généré par le compilateur.

CIFS

Common Internet FileSystem (*Système de Fichiers Internet Commun*): prédécesseur du système de fichiers de SMB , utilisé sur les systèmes *DOS* .

client

programme ou ordinateur qui se connecte de façon épisodique et temporaire à un autre programme ou ordinateur pour lui donner des ordres ou lui demander des renseignements. C'est l'une des composantes d'un système **client/serveur**.

code objet

est le code généré par le processus de compilation devant être lié avec les autres codes objets et bibliothèques pour former un fichier exécutable. Le code objet est lisible par la machine.

Voir aussi : compilation, liaison.

compilation

est l'une des étapes de la traduction du code source (en langage compréhensible avec un peu d'entraînement) écrit en un langage de programmation (*C* , par exemple) en un fichier binaire lisible par la machine.

complètement

néologisme (substantif masculin) désignant la capacité du *shell* à étendre une sous-chaîne en un nom de fichier, nom d'utilisateur ou autre, de façon automatique, si la sous-chaîne n'est pas ambiguë.

compression

est un moyen de diminuer la taille des fichiers ou le nombre de caractères transmis lors d'une connexion. Certains programmes de compression de fichiers sont *compress*, *zip*, *gzip*, et *bzip2*.

compte

sur un système *Unix*, un nom de connexion, un répertoire personnel, un mot de passe et un *shell* qui autorisent une personne à se connecter sur ce système.

console

est le nom donné à ce que l'on appelait autrefois « terminal ». Ils constituaient les postes utilisateurs des gros ordinateurs centraux (*mainframe*). Sur les , le terminal physique est le clavier plus l'écran.

Voir aussi : consoles virtuelles.

consoles virtuelles

Sur les systèmes *GNU/Linux*, les consoles virtuelles sont utilisées pour vous permettre de lancer plusieurs sessions sur un seul écran. Vous disposez par défaut de six consoles virtuelles qui peuvent être activées en pressant les combinaisons de touches: **ALT-F1** à **ALT-F6**. Il-y-a une septième console virtuelle par défaut, **ALT-F7**, qui vous permet de lancer le serveur X (interface graphique) Depuis X, vous pourrez activer les consoles virtuelles en pressant **CTRL-ALT-F1** à **CTRL-ALT-F6**.

Voir aussi : console.

cookies

fichiers temporaires écrits sur le disque dur local par un site *web* distant. Cela permet au serveur d'être prévenu des préférences de l'utilisateur quand celui-ci se connecte à nouveau.

courrier électronique

aussi appelé « mail », « email », « mèl » ou encore « courriel », il désigne un message que l'on fait parvenir à un autre utilisateur d'un même réseau informatique par voie électronique. Similaire au courrier traditionnel (dit courrier « escargot »), le courrier électronique a besoin des adresses de l'expéditeur et du destinataire pour être envoyé correctement. L'expéditeur doit avoir une adresse du type « moi@chez.moi » et le destinataire une adresse « lui@chez.lui ». Le courrier électronique est un moyen de communication très rapide (généralement quelques minutes quelque soit la destination). Afin de pouvoir écrire un courrier électronique, vous avez besoin d'un client de courrier du type de *pine* ou *mutt* qui sont en mode texte, ou des clients en mode graphique comme *kmail*.

DHCP

Dynamic Host Configuration Protocol (*Protocole Dynamique de Configuration d'Hôtes*): protocole conçu pour que les machines sur un réseau local puissent se voir allouer une adresse IP dynamiquement.

disquette de démarrage

disquette amorçable (« *bootable* » en anglais) contenant le code nécessaire pour démarrer le système d'exploitation présent sur le disque dur (parfois, elle se suffit à elle-même).

distribution

est le terme utilisé pour distinguer les différents produits proposés par les fournisseurs *GNU/Linux*. Une distribution est constituée du noyau *Linux*, et d'utilitaires, ainsi que de programmes d'installation, programmes de tiers, et parfois même des programmes propriétaires.

DMA

Direct Memory Access *Accès Direct à la Mémoire*): fonctionnalité utilisée sur l'architecture *PC*; qui permet à un périphérique de lire ou d'écrire dans la mémoire principale sans l'aide du processeur. Les périphériques *PCI* utilisent le *bus mastering* (*contrôle du bus par un périphérique en lieu et place du processeur*) et n'ont pas besoin de DMA.

DNS

Domain Name System: système de nom de domaine. Le mécanisme de correspondance nom/adresse utilisé sur l' *Internet*. C'est ce mécanisme qui permet de mettre en correspondance un nom de domaine et une adresse IP, qui vous laisse rentrer un nom de domaine sans connaître l'adresse IP du site. DNS permet aussi d'effectuer une recherche inversée, de sorte que vous pouvez obtenir l'adresse IP d'une machine à partir de son nom.

DPMS

Display Power Management System (*Système de Gestion de l'Alimentation de l'Affichage*). Protocole utilisé par tous les écrans modernes pour gérer les fonctionnalités de gestion d'énergie. Les moniteurs disposant de ces fonctionnalités sont souvent appelés des moniteurs « verts ».

drapeau

désigne un indicateur (généralement un seul bit) utilisé pour signaler une condition particulière à un programme. Par exemple, un système de fichier a, entre autres, un drapeau indiquant s'il doit être inclus dans une sauvegarde ; lorsque le drapeau est levé le système de fichier est sauvegardé, il ne l'est pas si le drapeau est désactivé.

dépendances

sont les étapes de la compilation nécessaires pour passer à l'étape suivante dans la compilation finale d'un programme.

ELF

Executable and Linking Format (*Format d'Exécutables et de Liaisons*) C'est le format binaire utilisé par la plupart des distributions *GNU/Linux* de nos jours.

englobement

dans le *shell* , la capacité de regrouper un certain ensemble de noms de fichiers avec un motif d'englobement.

Voir aussi : motif d'englobement.

entrée standard

le descripteur de fichier numéro 0, ouvert par tous les processus, utilisé par convention comme le descripteur de fichier par lequel le processus reçoit ses données.

Voir aussi : erreur standard, canal d', sortie standard.

environnement

est le contexte d'exécution d'un processus. Cela inclut toutes l'information dont le système d'exploitation a besoin pour gérer le processus, et ce dont le processeur a besoin pour exécuter correctement ce processus.

Voir aussi : processus.

erreur standard, canal d'

descripteur de fichier numéro 2, ouvert par tous les processus, utilisé par convention pour les messages d'erreur et, par défaut, l'écran du terminal.

Voir aussi : entrée standard, sortie standard.

expression rationnelle

un outil théorique très puissant utilisé pour la recherche et la correspondance de chaînes de texte. Il permet de spécifier des motifs auxquels les chaînes recherchées doivent se conformer. Beaucoup d'utilitaires *Unix* l'utilisent: *sed* , *awk* , *grep* et *perl* entre autres.

ext2

abréviation de « *second extended filesystem* »: système de fichier étendu 2. ext2 est le système de fichiers natif de *GNU/Linux* et possède toutes les caractéristiques d'un système de fichiers *Unix* : support des fichiers spéciaux (périphériques caractères, liens symboliques...), permissions sur les fichiers et propriétaires, etc.

FAI

Fournisseur d'Accès Internet. Une société qui revend un accès *Internet* à ses clients, que l'accès soit par lignes téléphoniques ou par lignes dédiées.

FAQ

Frequently Asked Questions (Questions Fréquemment Posées, mais aussi Foire Aux Questions): document contenant une série de questions/réponses sur un domaine spécifique. Historiquement, les FAQ s sont apparues dans les groupes de discussion, mais cette sorte de document est maintenant disponible sur des sites *web* divers. Même des produits commerciaux ont leur FAQ . Généralement, ce sont de très bonnes sources d'informations.

FAT

File Allocation Table. (Table d'Allocation des Fichiers). Système de fichiers utilisé par *DOS* / *Windows* .

FDDI

Fiber Distributed Digital Interface (*Interface Numérique Distribuée par Fibre*): couche réseau matérielle à haut débit, qui utilise des fibres optiques pour la communication. Seulement utilisée sur les gros réseaux et surtout à cause de son prix.

FHS

Filesystem Hierarchy Standard (*Standard pour la Hiérarchie des Systèmes de fichier*): document contenant des lignes de conduite pour une arborescence des fichiers cohérente sur les systèmes *Unix* . **Mandrake Linux** se conforme à ce standard.

FIFO

First In, First Out (*Premier Entré, Premier Sorti*): structure de données ou un tampon matériel depuis lequel les éléments sont enlevés dans l'ordre de leur insertion. Les tubes *Unix* sont l'exemple le plus courant de FIFO s.

focus

le fait qu'une fenêtre reçoive les événements claviers (tels que les pressions ou les relâches des touches) et les clics de la souris, à moins que ces derniers ne soient interceptés par le gestionnaire de fenêtres.

framebuffer

projection de la RAM d'une carte graphique dans la mémoire principale. Cela autorise les applications à accéder à la mémoire vidéo en évitant les complications liées à la communication directe avec la carte. Toutes les stations graphiques de haut niveau utilisent des framebuffers, par exemple.

FTP

File Transfer Protocol (Protocole de Transfert de Fichiers). C'est le protocole *Internet* standard pour transférer des fichiers d'une machine à une autre.

gestionnaire de fenêtres

programme responsable de l'allure générale d'un environnement graphique et qui s'occupe des barres et cadres des fenêtres, des boutons, des menus issus de l'image de fond, et de certains raccourcis clavier. Sans lui, il serait difficile ou impossible d'avoir des bureaux virtuels, de changer la taille des fenêtres à la volée, de déplacer ces dernières, ...

GIF

Graphics Interchange Format. (Format Graphique d'Échange): format de fichier image, très utilisé sur le *web* . Les images GIF sont compressées, et elles peuvent même être animées. Pour des questions de droits d'auteur, il est conseillé de remplacer ce format d'image par le plus récent format PNG .

GNU

GNU is Not Unix (*GNU N'est pas Unix*). Le projet GNU est un projet initié par Richard Stallman au début des années 80, dont le but est de concevoir un système d'exploitation libre et complet. Aujourd'hui, la plupart des outils sont disponibles, excepté... le noyau. Le noyau du projet GNU , *Hurd* , n'est pas encore prêt à sortir du laboratoire. *Linux* emprunte, entre autres, deux choses au projet GNU : son compilateur *C* , *gcc* , et sa licence, la GPL .

Voir aussi : GPL.

GPL

General Public License *Licence Publique Générale*: licence de nombreux programmes libres, notamment du noyau *Linux* . Elle va à l'encontre de toutes les licences propriétaires puisqu'elle ne donne aucune restriction en ce qui concerne la copie, la modification et la redistribution du logiciel, aussi longtemps que le code source est disponible. La seule restriction, si on peut l'appeler ainsi, est que les personnes à qui vous le redistribuez doivent aussi bénéficier des mêmes droits.

HTML

HyperText Markup Language (*Langage de Balisage HyperTexte*): langage utilisé pour créer les documents *web* .

HTTP

HyperText Transfer Protocol (*Protocole de Transfert HyperTexte*): protocole utilisé pour se connecter à des sites *web* et retirer des documents HTML ou des fichiers.

hôte

se réfère à un ordinateur et est généralement utilisé pour des ordinateurs reliés à un réseau.

i-nud

point d'entrée menant au contenu d'un fichier sur un système de fichiers *Unix* . Un i-nud est identifié de façon spécifique par un numéro, et contient des méta-informations sur le fichier auquel il se réfère, tels que ses temps d'accès, son type, sa taille, **mais pas son nom!**

icône

est un petit dessin (généralement en 16 x 16, 32 x 32, 48 x 48, et parfois 64 x 64 pixels) qui représente, sous un environnement graphique, un document, un fichier ou un programme.

IDE

Integrated Drive Electronics *Électronique Intégrée au Disque*: le plus utilisé des bus sur les PC d'aujourd'hui pour les disques durs. Un bus IDE peut contenir jusqu'à deux périphériques ; sa vitesse est limitée par le périphérique au bus qui a la file de commandes la plus lente (et pas la vitesse de transfert la plus lente!).
Voir aussi : ATAPI.

Interface graphique: GUI

Graphical User Interface. Interface d'un ordinateur constituée de menus, boutons, icônes, et autres éléments graphiques. La plupart des utilisateurs préfèrent une interface graphique plutôt qu'une CLI (*Command Line Interface*: Interface en ligne de commande) pour sa facilité d'utilisation, même si cette dernière est plus polyvalente.

Internet

désigne un immense réseau qui connecte des ordinateurs tout autour du monde.

invite

prompt dans un *shell* , c'est la chaîne de caractères avant le curseur. Lorsqu'elle est visible, il est possible de taper vos commandes.

IRC

Internet Relay Chat (*Conversation Relayée par l'Internet*): une des rares normes sur l' *Internet* pour la conversation en direct. Elle autorise la création de canaux, des conversations privées et aussi l'échange de fichiers. Elle est aussi conçue pour être capable de faire se connecter les serveurs entre eux, et c'est pourquoi plusieurs réseaux IRC existent aujourd'hui: *Undernet*, *DALnet*, *EFnet* pour en citer quelques-uns.

ISA

Industry Standard Architecture (*Architecture Standard pour l'Industrie*): premier bus utilisé sur les , il est lentement abandonné au profit du bus PCI . Cependant, quelques fabricants de matériel l'utilisent toujours. Il est encore très courant que les cartes SCSI fournies avec des scanners, graveurs, etc. soient ISA .

ISDN

Integrated Services Digital Network ou RNIS: Réseau numérique à intégration de services. Un ensemble de standards de communication permettant à un unique câble ou fibre optique de transporter de la voix, des services de réseau numérique et de la vidéo. Il a été conçu afin de remplacer le système téléphonique actuel, connu sous l'acronyme RTC (*Réseau Téléphonique Commuté*).

ISO

International Standards Organisation (*Organisation Internationale de Standards*): groupement de compagnies, de consultants, d'universités et autres sources qui élabore des standards dans divers domaines, y compris l'informatique. Les documents décrivant les standards sont numérotés. Le standard numéro 9660, par exemple, décrit le système de fichiers utilisé par les CD-ROM .

ISO 8859

Le standard ISO 8859 inclut plusieurs extensions 8-bit à l'ensemble de caractères ASCII. Il y a notamment ISO 8859-1, l' « Alphabet Latin No. 1 », largement utilisé, qui peut en fait être considéré comme le remplaçant de facto du standard ASCII.

ISO 8859-1 reconnaît les langues suivantes: afrikaans, allemand, anglais, basque, catalan, danois, hollandais, écossais, espagnol, Féroais, finlandais, français, gallois, islandais, irlandais, italien, norvégien, portugais, et suédois.

Notez bien que les caractères ISO 8859-1 sont aussi les 256 premiers caractères de ISO 10646 (Unicode). Néanmoins, il lui manque le symbole EURO et ne reconnaît pas complètement le finlandais ni le français. L'ISO 8859-15 est une modification de ISO 8859-1 qui couvre ces besoins.

Voir aussi : ASCII.

job

dans le contexte du *shell* , un *job* est un processus fonctionnant en arrière-plan. Vous pouvez avoir plusieurs *jobs* dans un même *shell* , et contrôler ces *jobs*.

Voir aussi : avant-plan, arrière-plan.

joker (wildcard)

Les caractères « * » et « ? » sont utilisés comme caractères dit jokers car ils peuvent représenter n'importe quoi. Le « * » représente un nombre quelconque de caractères, alors que « ? » représente exactement un caractère. Les jokers sont utilisés fréquemment dans les expressions ordinaires.

JPEG

Joint Photographic Experts Group (Regroupement d'Experts de la Photographie): autre format de fichier image très commun. JPEG est surtout habilité à compresser des scènes réelles, et ne fonctionne pas très bien avec les images non réalistes.

lancer

action d'invoquer, ou de démarrer un programme.

langage assembleur

est le langage de programmation le plus proche de l'ordinateur, d'où son nom de langage de programmation de « bas niveau ». L'assembleur a l'avantage de la vitesse puisque les programmes sont écrits directement sous la forme d'instructions pour le processeur, de sorte qu'aucune ou peu de traduction n'est nécessaire pour en faire un programme exécutable. Son inconvénient majeur est qu'il est fondamentalement dépendant du processeur (ou de l'architecture). Écrire des programmes complexes est donc très long. Ainsi l'assembleur est le langage de programmation le plus rapide, mais il n'est pas transportable entre architectures.

LDP

Linux Documentation Project (Project de Documentation pour Linux): organisation à but non lucratif qui maintient de la documentation sur *GNU/Linux*. Ses documents les plus connus sont les *HOWTO*, mais il produit aussi des FAQ, et même quelques livres.

lecture seule (read-only mode)

signifie, pour un fichier, qu'il ne peut être modifié. On pourra en lire le contenu, mais pas le modifier. Voir aussi : lecture-écriture (read-write mode).

lecture-écriture (read-write mode)

Pour un fichier, cela signifie que l'on peut le modifier. Ce type d'autorisation permet à la fois de lire et de modifier un fichier. Voir aussi : lecture seule (read-only mode).

liaison

dernière étape du processus de compilation, consistant à lier ensemble les différents fichiers objet de façon à produire un fichier exécutable, et à résoudre les symboles manquant avec les bibliothèques dynamiques (à moins qu'une liaison statique ait été demandée, auquel cas le code de ces symboles sera inclus dans l'exécutable).

libre (logiciel) open source

nom donné au code source libre d'un programme qui est rendu disponible à la communauté de développement, et au public en général. La théorie sous-jacente est qu'en autorisant que le code source soit utilisé et modifié par un groupe plus large de programmeurs, cela produira un produit plus utile pour plus de personnes. On peut citer parmi les programmes libres les plus célèbres *Apache*, *sendmail* et *GNU/Linux*.

lien

désigne un i-nud dans un répertoire, donnant par là un nom (de fichier) à cet i-nud. Des exemples d'i-nuds n'ayant pas de liens (et donc aucun nom) sont: les tubes anonymes (utilisés par le *shell*), les sockets (connexions réseau), périphériques réseau, etc.

ligne de commande

ce que fournit un *shell* et permet à l'utilisateur de taper des commandes directement. C'est également le sujet d'une bataille éternelle entre ses adeptes et ses détracteurs :-)

Linux

est un système d'exploitation du type *Unix* adapté à une grande variété d'architectures; il est utilisable et modifiable à volonté. Linux (le noyau) a été écrit par Linus Torvalds.

login

nom de connexion de l'utilisateur sur un système *Unix*, et l'action même de se connecter.

loopback

interface réseau virtuelle d'une machine avec elle-même, qui permet aux programmes en fonctionnement de ne pas devoir prendre en compte le cas particulier où deux entités réseau correspondent à la même machine.

majeur

numéro caractéristique de la classe de périphériques considérée.

mandataire

(*proxy*) machine qui se situe entre un réseau et l' *Internet* , dont le rôle est d'accélérer les transferts de données pour les protocoles les plus utilisés (HTTP et FTP par exemple). Il maintient un tampon des demandes précédentes, ce qui évite le coût impliqué par une nouvelle demande de fichier alors qu'une autre machine a fait cette requête récemment. Les serveurs mandataires sont très utiles sur les réseaux à petite vitesse (comprenez: connexions modems). Quelquefois, le mandataire est la seule machine capable d'atteindre l'extérieur.

masquage IP

est la technique utilisée lorsque vous utilisez un pare-feu pour cacher la véritable adresse IP de votre ordinateur de l'extérieur. Généralement, les connexions faites en dehors du réseau hériteront de l'adresse IP du pare-feu lui-même. Cela est utile dans les cas où vous avez une connexion *Internet* rapide avec une seule adresse IP officielle, mais souhaitez partager cette connexion avec d'autres ordinateurs d'un réseau local ayant des adresses IP privées.

MBR

Master Boot Record (*Secteur de Démarrage Maître*). Nom donné au premier secteur d'un disque dur amorçable. Le MBR contient le code utilisé pour charger le système d'exploitation en mémoire ou un chargeur de démarrage (tel que *LILO*), et la table des partitions de ce disque dur.

menu déroulant

est un menu qui peut s' « enruler » et se « dérouler » à volonté à l'aide d'un bouton situé à l'une de ses extrémités. Il sert généralement à choisir une des valeurs proposées dans ce menu.

MIME

Multipurpose Internet Mail Extensions (*Extensions de Courrier pour l'Internet à Usages Multiples*): chaîne de la forme *type/sous-type* décrivant le contenu d'un fichier attaché dans un courrier électronique. Cela autorise les lecteurs de courrier reconnaissant le MIME à effectuer des actions dépendantes du type du fichier.

mineur

numéro précisant le périphérique dont il est question.

mode commande

sous *Vi* ou l'un de ses clones, c'est l'état du programme dans lequel la pression sur une touche (ceci concerne surtout les lettres) n'aura pas pour effet d'insérer le caractère correspondant dans le fichier en cours d'édition, mais d'effectuer une action propre à la touche enfoncée (à moins que le clone que vous utilisez ne permette de personnaliser la correspondance entre touches et actions, et que vous ayez choisi cette fonctionnalité). On en sort en enfonçant l'une des touches ramenant au mode insert, comme **i**, **I**, **a**, **A**, **s**, **S**, **o**, **O**, **c**, **C**, ...

mode insertion

sous *Vi* ou l'un de ses clones, c'est l'état du programme dans lequel la pression sur une touche aura pour effet d'insérer le caractère correspondant dans le fichier en cours d'édition (sauf cas pathologiques comme complètement d'une abréviation, calibrage à droite en fin de ligne, ...). On en sort par une pression sur la touche **Échap** (ou **Ctrl-[**).

mot de passe

mot secret ou combinaison de lettres, de chiffres et de symboles, utilisé pour protéger quelque-chose. Les mots de passe sont utilisés de concert avec les noms d'utilisateur (*login*) pour les systèmes multi-utilisateurs, sites *web* , FTP , etc. Les mots de passe devraient être des phrases difficiles à deviner, ou des combinaisons alpha-numériques, et ne doivent en aucun cas être basées sur des mots du dictionnaire. Les mots de passe empêchent que d'autres personnes puissent se connecter sur un ordinateur ou un site en utilisant votre compte.

motif d'englobement

une chaîne de caractères composée de caractères normaux et de caractères spéciaux. Les caractères spéciaux sont interprétés et étendus par le *shell* .

MPEG

Moving Pictures Experts Group (*Groupe d'Experts en Images Animées*): comité ISO qui génère des normes de compression audio et vidéo. MPEG est aussi le nom de leurs algorithmes. Malheureusement, la licence de ce format est très restrictive, par conséquent il n'existe aucun visualisateur MPEG sous licence libre...

MSS

La **MSS** (*Maximum Segment Size*, « dimensioni massime di un segmento ») è la massima quantità di dati che può essere trasmessa in un momento dato. Se volete evitare la frammentazione locale, la MSS deve essere pari alla intestazione MTU-IP.

MTU

The Maximum Transmission Unit (**MTU**) is a parameter that determines the largest datagram than can be transmitted by an IP interface without it needing to be broken down into smaller units. The MTU should be larger than the largest datagram you wish to transmit unfragmented. Note, this only prevents fragmentation locally, some other link in the path may have a smaller MTU and the datagram will be fragmented there. Typical values are 1500 bytes for an ethernet interface, or 576 bytes for a SLIP interface.

NCP

NetWare Core Protocol (*Protocole de Base de NetWare*): protocole défini par **Novell** pour accéder aux services de fichiers et d'impression de Novell Netware.

NFS

Network FileSystem (*Système de Fichiers Réseau*): système de fichiers réseau créé par **Sun Microsystems** pour partager des fichiers le long d'un réseau en toute transparence.

NIC

Network Interface Controller (*Contrôleur d'Interface Réseau*): adaptateur installé dans un ordinateur qui fournit une connexion physique à un réseau, comme une carte *Ethernet* .

NIS

Network Information System (*Système d'Informations par Réseau*). NIS était aussi connu sous le nom de « Yellow Pages » (*Pages Jaunes*), mais **British Telecom** possède un copyright sur ce nom. NIS est un protocole conçu par **Sun Microsystems** pour partager des informations communes le long d'un **domaine** NIS , qui peut regrouper un réseau local complet, quelques machines de ce réseau ou plusieurs réseaux locaux. Il peut exporter des bases de données de mots de passe, de services, d'informations de groupe, etc.

niveau d'exécution (runlevel)

désigne une configuration d'un système logiciel, qui ne permet que certains processus. Les processus autorisés sont définis pour chaque niveau dans le fichier */etc/inittab*. Il y a huit niveaux prédéfinis: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, S et passer de l'un à l'autre ne peut se faire que par l'administrateur en exécutant les commandes *init* et *telinit*.

nom d'utilisateur (username)

appelé aussi *login*, est un nom (ou plus généralement un mot) qui identifie un utilisateur dans un système. Chaque nom d'utilisateur est associé à un unique UID (*user ID* : IDentificateur d'Utilisateur)
Voir aussi : *login*.

nommage

néologisme couramment employé dans le milieu de l'informatique pour nommer une méthode de désignation de certains objets. On parle souvent de « convention de nommage » pour des fichiers, des fonctions dans un programme, etc.

noyau

largement connu sous son nom anglais *kernel*, il est le cur du système d'exploitation. Le noyau est chargé de l'allocation des ressources et de la gestion des processus. Il prend en charge toutes les opérations de bas-niveau qui permettent aux programmes de communiquer directement avec le matériel de l'ordinateur.

nul (caractère)

le caractère ou octet de numéro 0, il est utilisé pour marquer la fin d'une chaîne de caractères.

octet

huit bits consécutifs. Il est interprété comme un nombre, en base deux, compris entre 0 et 255.

Voir aussi : bit.

page de manuel

un petit document contenant la définition d'une commande et son utilisation, à consulter avec la commande `man`. La première chose à (savoir) lire lorsqu'on entend parler d'une commande inconnue :-)

PAP

Password Authentication Protocol (*Protocole d'Authentification par Mot de Passe*): protocole utilisé par les FAI pour authentifier leurs clients. Dans ce schéma, le client (c'est vous) envoie une paire identifiant/mot de passe au serveur, non cryptée.

Voir aussi : CHAP.

pare-feu

(*firewall*) machine qui est l'unique point d'entrée et de sortie avec le réseau extérieur dans la topologie d'un réseau local, et qui filtre ou contrôle l'activité sur certains ports, ou les réserve à des interfaces IP précises.

patch, patcher

correctif, fichier contenant une liste de modifications à apporter à un code source dans le but d'y ajouter des fonctionnalités, d'en ôter des bogues, ou d'y apporter toute autre modification souhaitée. L'action d'appliquer ce fichier à l'archive du code source.

PCI

Peripheral Components Interconnect (*Interconnexion de Composants Périphériques*): bus créé par **Intel** et qui est aujourd'hui le bus standard pour les architectures, mais d'autres architectures l'utilisent également. C'est le successeur de l'ISA, et il offre de nombreux services: identification du périphérique, informations de configuration, partage des IRQ, bus mastering, etc.

PCMCIA

Personal Computer Memory Card International Association (Association Internationale des Cartes Mémoires pour Ordinateurs Personnels): de plus en plus souvent appelé « PC Card » pour des raisons de simplicité; c'est la norme pour les cartes externes attachées aux ordinateurs portables: modems, disques durs, cartes mémoire, cartes *Ethernet*, etc. L'acronyme est quelquefois étendu avec humour en *People Cannot Memorize Computer Industry Acronyms* (Les gens ne peuvent pas mémoriser les acronymes de l'industrie informatique)...

plein-écran

Ce terme est utilisé pour désigner les applications qui prennent toute la place disponible de votre affichage.

plugin

programme d'appoint utilisé pour afficher ou enclencher un contenu multimédia proposé sur un document *web*. Il est généralement facile à télécharger lorsque le navigateur est encore incapable d'afficher ce type d'information.

PNG

Portable Network Graphics (*Graphiques Réseau Portables*): format de fichier image créé principalement pour l'utilisation sur le *web*, il a été conçu comme un remplacement de GIF (sans les problèmes de brevets et avec des fonctionnalités supplémentaires).

PNP

Plug'N'Play (*Brancher Et Utiliser*). Conçu en premier lieu pour l'ISA pour ajouter des informations de configuration pour les périphériques, c'est devenu un terme plus générique qui regroupe tous les périphériques capables de rapporter leurs paramètres de configuration. Tous les périphériques PCI sont Plug'n'Play.

processus

dans un contexte *Unix*, un processus est l'instance d'un programme en cours d'exécution, avec son environnement.

propriétaire

dans le contexte des utilisateurs et de leurs fichiers, le propriétaire d'un fichier est celui qui a créé ce fichier.

Dans le contexte des groupes, le groupe propriétaire d'un fichier est le groupe auquel appartient le créateur de ce fichier.

RAID

Redundant Array of Independent Disks (*Ensemble Redondant de Disques Indépendants*): projet initié par le département informatique de l'université de Berkeley, et dans lequel le stockage des données est réparti sur un ensemble de disques.

RAM

Random Access Memory (*Mémoire à Accès Aléatoire*). Terme utilisé pour identifier la mémoire principale d'un ordinateur.

RFC

Request For Comments (*Appel À Commentaires*). Les RFC sont les documents officiels des standards de l'*Internet* . Ils décrivent tous les protocoles, leur utilisations, les prérequis imposés, etc. Pour comprendre le fonctionnement d'un protocole, allez chercher le RFC correspondant.

route

Is the path that your datagrams take through the network to reach their destination. Is the path between one machine and another in a network.

RPM

Redhat Package Manager (*Gestionnaire de Paquetages de Red Hat*). Un format d'emballage développé par **Red Hat** pour créer des paquetages logiciels, et utilisé par beaucoup de distributions *GNU/Linux* , y compris **Mandrake Linux** .

répertoire

Partie de la structure du système de fichiers. Un répertoire est un contenant pour les fichiers et éventuellement d'autres répertoires. Ces derniers sont alors appelés sous-répertoires (ou branches) du premier répertoire. On y fait souvent référence sous le terme d'arborescence. Si vous souhaitez voir le contenu d'un répertoire, vous pouvez soit le lister, soit y pénétrer. Les fichiers d'un répertoires sont appelés « feuilles » et les sous-répertoires « branches ». Les répertoires suivent les mêmes restrictions que les fichiers, bien que la signification des autorisations y soit parfois différente. Les répertoires spéciaux « . » et « .. » font respectivement référence au répertoire même et à son parent.

répertoire personnel

très souvent abrégé par « *home* », même en français, c'est le nom donné au répertoire d'un utilisateur donné.

Voir aussi : compte.

réseau local

Aussi appelé LAN *Local Area Network*. Nom générique donné à un réseau de machines physiquement connectées au même câble.

sauvegarde

est un moyen visant à protéger vos données importantes en les conservant sur un support et un endroit fiables. Les sauvegardes devraient être faites régulièrement, tout particulièrement pour les informations critiques et les fichiers de configuration (les premiers répertoires à sauvegarder sont */etc*, */home*, et */usr/local*). Généralement, on utilise *tar* avec *gzip* ou *bzip2* pour sauvegarder des répertoires et des fichiers. Il existe d'autres outils ou programmes tels que *dump* et *restore* , ainsi qu'une quantité d'autres solutions libres ou commerciales pour la sauvegarde de nos documents.

SCSI

Small Computers System Interface (*Interface Système pour Petits Ordinateurs*): bus avec une grande bande passante mis au point pour autoriser plusieurs types de périphériques. Contrairement à l' *IDE* , un bus SCSI n'est pas limité par la vitesse à laquelle les périphériques acceptent les commandes. Seules les machines de haut niveau intègrent un bus SCSI directement sur la carte mère; une carte additionnelle est donc nécessaire pour les *PC* .

serveur

programme ou ordinateur qui propose une fonctionnalité ou service et attend les connexions des **clients** pour répondre à leurs ordres ou leur fournir les renseignements qu'ils demandent. C'est l'une des composantes d'un système **client/serveur**.

shadow, mots de passe

un système de gestion des mots de passe dans laquelle le fichier contenant les mots de passe chiffrés n'est plus lisible par tout le monde, alors qu'il l'est quand on utilise le système normal de mots de passe.

SMB

Server Message Block (*Serveur de Messages par Blocs*). Protocole utilisé par les machines *windows* (*9x* or *NT*) pour le partage de fichiers le long d'un réseau.

socket

type de fichier correspondant à tout ce qui est connexion réseau.

sortie standard

le descripteur de fichier numéro 1, ouvert par tous les processus, utilisé par convention comme le descripteur de fichier dans lequel le processus écrit les données qu'il produit.

Voir aussi : erreur standard, canal d', entrée standard.

SVGA

Super Video Graphics Array (*Super Affichage Graphique Vidéo*): norme d'affichage vidéo définie par VESA pour l'architecture *PC* . La résolution est de 800 x 600 x 16 couleurs.

switch (options)

Les switches sont utilisés pour modifier le comportement des programmes, et sont aussi appelés: options de ligne de commande ou arguments. Pour déterminer si un programme propose des switches en option, lisez sa page de man pages ou essayez de lui passez l'option `--help` (ie. `program --help`).

symboliques, liens

fichiers particuliers, ne contenant qu'une chaîne de caractères. Tout accès à ces fichiers est équivalent à un accès au fichier dont le nom est donné par cette chaîne de caractères, qui peut ou non exister, et qui peut être précisé par un chemin relatif ou absolu.

système client/serveur

système ou protocole composé d'un **serveur** et d'un ou plusieurs **clients**.

système d'exploitation

est l'interface entre les applications et le matériel sous-jacent. Les tâches de tout système d'exploitation sont en premier lieu de gérer toutes les ressources spécifiques à une machine. Sur un système *GNU/Linux* , cela est fait pas le noyau et les modules chargeables. D'autres systèmes d'exploitation connus sont *AmigaOS* , *MacOS* , *FreeBSD* , *OS/2* , *Unix* , *Windows NT* , et *Windows 9x* .

système de fichiers

schéma utilisé pour stocker des fichiers sur un support physique (disque dur, disquette) d'une manière consistante. Des exemples de systèmes de fichiers sont la FAT , ext2fs de *Linux* , iso9660 (utilisé par les CD-ROM), etc.

tampon

(*buffer*) Zone de mémoire de taille fixe, pouvant être associée à un fichier en mode bloc, une table du système, un processus etc. La cohérence de tous les tampons est assurée par le cache mémoire.

thémable

pour une application graphique, cela indique qu'elle peut changer son apparence en temps réel. Beaucoup de gestionnaires de fenêtres sont également thémales.

traverser

pour un répertoire sur un système *Unix* , cela signifie que l'utilisateur est autorisé à passer à travers ce répertoire et, si possible, de se rendre dans ses sous-répertoires. Cela requiert que l'utilisateur ait le droit d'exécution sur ce répertoire.

tube

Type de fichiers spécial d' *Unix* . Un programme écrit des données dans le tube, et un autre programme lit les données à l'autre bout. Les tubes *Unix* sont FIFO , donc les données sont lues à l'autre bout dans l'ordre où elles ont été envoyées. Très utilisés dans le *shell* . Voir aussi **tube nommé**.

tube nommé

Tube *Unix* qui est lié, contrairement aux tubes utilisés dans le *shell*.
Voir aussi : tube, lien.

URL

Uniform Resource Locator (Localisateur Uniforme de Ressources): ligne avec un format spécial utilisée pour identifier une ressource sur l' *Internet* d'une façon univoque. La ressource peut être un fichier, un serveur et autres. La syntaxe d'un URL est
protocole://nom.du.serveur[:port]/chemin/vers/ressource.
Quand un nom de machine est donné seulement et que le protocole est `http://`, cela équivaut à retirer l'éventuel fichier intitulé `index.html` du serveur par défaut.

valeurs discrètes

Sont des valeurs non continues ou qui ne se suivent pas, comme s'il existait une sorte d' « espace » entre deux valeurs consécutives.

variables

chaînes utilisées dans les fichiers `Makefile` pour être remplacées par leur valeur chaque fois qu'elles apparaissent. Elles sont généralement définies au début du fichier `Makefile` et sont utilisées pour simplifier le `Makefile` et la gestion de l'arborescence des fichiers source.

De manière plus générale, en programmation, les variables sont des mots qui font référence à d'autres entités (nombres, chaînes, tableaux de valeurs, etc.) qui sont susceptibles de varier au cours de l'exécution du programme.

variables d'environnement

une partie de l'environnement d'un processus. Les variables d'environnement sont directement visibles depuis le *shell* .
Voir aussi : processus.

verbeux

Pour les commandes, le mode verbeux fait que la commande va afficher sur la sortie standard (ou erreur) toutes les actions engagées et les résultats de ces actions. Les commandes offrent parfois un « niveau de volubilité », ce qui signifie que la quantité d'information fournie peut être contrôlée.

VESA

Video Electronics Standards Association (Association pour les Standards des matériels Vidéo Électroniques): association de normes de l'industrie orientée vers l'architecture . Elle est l'auteur de la norme SVGA , par exemple.

visionneuse

(*pager*) programme présentant un fichier texte page écran par page écran, et proposant des facilités de déplacement et de recherche dans ce fichier. Nous conseillons `less` .

volée (à la)

On dit qu'une action est réalisée « à la volée » lorsqu'elle est faite en même temps qu'une autre sans que l'on s'en rende compte ou sans qu'on l'ait explicitement demandé.

WAN : réseau étendu

Wide Area Network: réseau à large portée. Ce réseau, bien que similaire au réseau local (LAN), connecte des ordinateurs sur un réseau qui n'est pas relié physiquement aux mêmes brins, et sont séparés par une large distance.

échappement

dans le contexte du *shell* , désigne l'action d'encadrer une chaîne entre guillemets pour empêcher son interprétation. Par exemple, pour utiliser des espaces sur une ligne de commande, puis rediriger le résultat à une autre commande, il faudra mettre la première commande entre guillemets (« échapper » la commande) sinon le *shell* l'interprétera mal, ce qui empêchera le bon fonctionnement.

écho

voir un écho signifie voir à l'écran les caractères qui sont frappés au clavier. Par exemple, lorsque l'on tape un mot de passe, on n'a généralement pas d'écho mais de simple étoiles « * » pour chaque caractère tapé.

éditeur

Ce terme désigne les programmes spécialisés dans la modification des fichiers textes. Les éditeurs les plus connus sous *GNU/Linux* sont GNU Emacs (*Emacs*) et l'éditeur *Unix* : *Vi* .

Index

- applications
 - Aumix, 63
 - Centre de contrôle Mandrake, 1
 - GnomeMeeting, 67
 - Konqueror, 51
 - Nautilus, 51
 - XMMS, 57
- Aumix, 63
- contributeurs, i
- conventions
 - typographiques, iii
- Docbook, ??
- documentation, i
- donation, i
- drag'n'drop, 52
- Free Software Foundation, ??
- gestionnaires de fichiers
 - Konqueror, 51
 - Nautilus, 51
- GFDL, 101
- GNU Free Documentation License, ??
- internationalisation, i
- Internet
 - assistant de configuration, 1
 - configuration mode expert, 1
 - connexion, 1, 1
 - déconnexion, 1
 - introduction, 5
 - profils, 1
- Konqueror, 51
 - créer un lien, 53
 - fichier, copier, 52
 - fichier, déplacer, 52
 - fichier, supprimer, 53
 - Web, 53
- Mandrake
 - Listes de diffusion, i
- Mandrake Forum, i
- Mandrake Secure, i
- MandrakeCampus, i
- MandrakeExpert, i
- MandrakeSoft, ??
- MandrakeSoft S.A., ??
- MandrakeStore, ii
- MP3, 57
- multimédia, 57, 65
- Nautilus, 51
 - arborescence, 51
 - créer un lien, 53
 - fichier, copier, 52
 - fichier, supprimer, 53
 - historique, 51
 - notes, 51
- Nautilus>
 - fichier, déplacer, 52
- paquetage, i
- Pierre Pingus, iv
- presse-papiers, 52
- programmation, i
- Reine Pingusa, iv
- Torvalds, Linus, ??
- utilisateurs
 - génériques, iv
- vidéo, 65
- vidéoconférence, 67
- webcam, 67
- Xine, 65
- XMMS, 57
 - EQ, 58
 - liste de lecture, 58

