

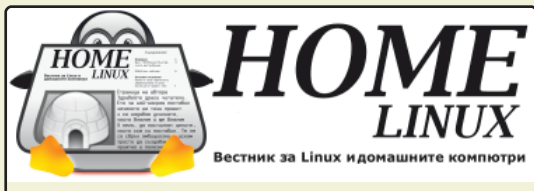
Свободен вестник за GNU/Linux  
и домашните компютри



# HOME LINUX

брой 3 2009 г.





"Home Linux - вестник за Линукс и домашните компютри" е отворен проект за онлайн списание в pdf формат.

Публикуваните материали са под СС лиценз, ако не е указано нещо друго в самият материал.

Всички дейности, свързани със създаването на списанието, са извършени с по-мощта на FLOSS.



## В броя:

### редактор и дизайн:

инж. Тони Тошев (tonitochev)

### лого:

Георги Александров (go\_fire)

### хост и администрация:

инж. Христо Бенев

### автори:

инж. Тони Тошев (tonitochev)  
инж. Николай Бодуров (delafar)  
инж. Деян Николов (SectorD)  
Георги Александров (Go\_fire)

# СЪДЪРЖАНИЕ

## 3 10 неща, които трябва да знае всеки, желаещ да си купи нетбук

Превод: Тони Тошев

## 6 Moblin 2 – новата програмна платформа за Atom-базирани устройства от Intel

Превод: Николай Бодуров (delafar)

## 8 Debian и KDE 4.2

Автор: Тони Тошев

## 10 Ps-Как да проверим активните процеси в Линукс

Превод: Деян Николов (SectorD)

## 11 Как да накараме USB устройствата да се монтират във Virtual Box

Автор: Деян Николов (SectorD)

## 14 Кирилица за EeePC 901, 1000...в няколко стъпки

Автор: Николай Бодуров (delafar)

## 16 Gimp: Да се изгаврим със символа на SCO!

Автор: Георги Александров (Go\_fire)



# 10 неща, които трябва да знае всеки, желаещ да си купи нетбук

Източник:

<http://liberatum.ru/news/10-veshchei-kotorye-dolzhen-znat-kazhdyi-kto-khochet-kupit-netbuk>

Превод: Тони Тошев

Те са малки, изящни и струват около 150 долара. Ще ви посоча десет важни въпроса, на които трябва да си отговори всеки, желаещ да си купи нетбук.

## 1. Нетбук и лаптоп - това едно и също ли е?

Външно разлика между нетбук и малогабаритните лаптопи е малка. Но докато нетбук струва около 150 долара, малогабаритен лаптоп струва значително повече. Причина за огромната разлика е проста: малогабаритният лаптоп е пълноценна машина, използваща най-съвършените технологии в миниатюрни устройства. Производителите се опитват максимално да намалят теглото и габаритите и да запазят голяма производителност и богата комплектровка. Нетбукът се прави на базата на евтини компоненти с не най-добри характеристики.

## 2. На кого му трябва нетбук?

Нетбукът е подходящ за преглед на електронната поща, поддържане на блог, участие в Интернет търгове и разглеждане на сайтове. От такова устройство ще можете при нужда да погледнете в "Уикипедия", когато в някоя теле викторина е зададен труден въпрос. За решаване на повечето други задачи този евтин лаптоп не е подходящ.

## 3. Може ли с допълнителни устройства да се компенсират недостатъците на нетбука?

Някои от недостатъците може да се компенсират за сметка на допълнителни устройства. Например, външен HDD съществено ще увеличи дисковото пространство, а външен интерфейс ще позволи записа на информация на липсващото на нетбука DVD устройство. Освен това, може да се сдобие с EV-DO- или UMTS-модем с USB интерфейс: това ще позволи дори и на път да имате прилична скорост на Интернет достъп.

## 4. Какво могат нетбуците? Какъв е пределът на възможностите им?

Нетбукът не е работен кон. Дълбоко се заблуждават тези, които разчитат да обработват фотографии или видеофилми на нетбука си.

Обема на оперативната памет и мощността на процесора не достигат за това. За ежедневна работа нетбукът не е подходящ. Затова пък той може да бъде хубав втори или трети компютър, който може да вземете на път.

## 5. Какво означава думата "нетбук"?

Терминът "нетбук" е бил измислен в компанията Intel за обозначение на миниатюрни лаптопи с минимално оборудване, способни прекрасно да работят с Интернет приложения (електронна поща, уеб-браузър, ICQ и т. н.). Тези задачи нетбукът изпълнява перфектно. Освен това в нетбуците по начало отсъстват техническите средства, позволяващи им да се намират постоянно в мрежата, за разлика от смартфоните iPhone или BlackBerry. Ако не искате да зависите от наличието на точки за достъп до Wi-Fi, препоръчвам ви да си купите EV-DO-или UMTS-модем.

## 6. Може ли да се гледа видео на нетбук?

Трудно може да се говори за наслада от филм, гледан на екран с диагонал 7-10 инча. Но докато видео, компресирано по стандарта MPEG-2 се възпроизвежда плавно, нещата със MPEG-4 са по-сложни. В зависимост от битрейда и резолюцията едни нетбуци се справят, а други - не. Еднозначно отрицателен ще бъде резултатът при опит за възпроизвеждане на филм по стандарта H.264. Този кодек е толкова лаком за изчислителна мощ, че може да затрудни и пълноценен лаптоп. Освен това, проблемни за нетбука може да се окажат и някои Flash-приложения и анимационни филмчета.

## 7. Какъв процесор да изберем за нетбука?

Най - голямо разпространение в в в в в в нетбуците имат четири процесора: Celeron и Atom , и C7 и ,и C7 и Nano от VIA. Веднага да ви предупредя: не си струва купуването на нетбук с Celeron — тези CPU работят много бавно и харчат много енергия. Примерно такива са и VIA C7. А Intel Atom се отличава с ниско енергопотребление и бавна работа. Нетбук с процесор Nano макар и не толкова икономичен, демонстрира добра производителност и даже е способен да възпроизведе HD-видео (720p).

## 8. Колко време изкарва акумулатора на нетбука?

Не може еднозначно да се предскаже колко ще работи нетбукът в автономен режим. Все пак основавайки се на някои измервания, проведени в тестовата лаборатория на CHIP, можем да посочим някакви граници: рекордьор с почти 6 часа работа е Eee PC 901 12G (около \$400), аутсайдер с по-малко от два часа — Acer Aspire One A150 (около \$450).

## 9. Windows или Linux?

Дже най-яроствните привърженици на ОС от Microsoft признават, че Linux отнема значително по-малко ресурси от Windows XP. Освен това, днес няма програми за Windows, които да нямат аналози в Linux. За бавни и слаби компютри Linux еднозначно е за предпочитане пред Windows. Още повече, че инсталирането на последният от флашка или външен диск е доста сложна задача за неизкушените потребители. Освен това, компютрите с Linux са значително по-евтини от същите с Windows. Аргументът, че с Linux се работи трудно, не се отнася за нетбуците: всички те имат удобен графичен интерфейс.

## 10. Какъв екран да изберем? Кое е по-добре: SSD или магнитен диск?

Купувачите на нетбук са икономични хора. Иначе няма и да си помислят да купят маломощен компютър за по-малко от 500 долара. За горе - долу комфортна работа нетбукът трябва да има сравнително голям дисплей. 7 инча са много малко и препоръчвам да си купите нетбук с екран не по-малък от 8,9 инча (1024x600 точки).

Що се отнася до избора между обикновен диск или SSD, то той не е толкова прост. Работата е там, че използваните в нетбуците SSD дискове нямат нищо общо с бързите и много скъпи устройства на Intel или Samsung. Бавната работа на евтините SSD в нетбуците причинява много неудобства.

В качеството на операционна система Windows е практически неприемлива, когато нетбукът е със SSD диск. В Windows постоянно системата се обръща към бавния диск и компютърът работи много бавно и затормозено. С Linux нещата са съвсем различни - системата много рядко се обръща към диска и нетбукът с Linux работи достатъчно бързо.

# Moblin 2 – новата програмна платформа за Atom-базирани устройства от Intel

Източник:

<http://poplinux.ru/node/77>

Превод: Николай Бодуров (delafer)

И така, светлото компютърно бъдеще, за което така упорито говореха фанатите на компактните и икономични компютърни платформи, не само се замержеля на хоризонта, но и придоби съвсем конкретни очертания.

Главен играч в случая, се явява компанията Intel, която след много години на непрекъснато нарастване на производителността на чиповете си, за сметка на изразходваната енергия, най-накрая съобрази, че така повече не може и отиде точно в обратната посока – пристъпи към производството на свръх-икономичните процесори от фамилията Atom и системни платки на тяхна основа.

Трябва да се каже, че идеята не е нова – няколко години преди това корпорацията



Microsoft лансираше идеята за разработка на ОС за нетбуци (netbooks), но към този момент, без съответната апаратна платформа, тя просто замря. Не може да се твърди, че икономична платформа тогава не е

имало съвсем – компанията VIA в течение на няколко години успешно пускаше на пазара многочисленото семейство процесори VIA EPIA (1) в мини-, микро-, нано- и пикоформати, отличаващи се с необикновено

## Модел

D945GCLF2

## Процесор

Intel Atom 330

## Чипсет

Intel 945GC и ICH7

## Памет

1 слот DDR2 533/667 МГц, до 2 Гб

## Слотове

1 x PCI Conventional

## Портове

PS/2 - 2

COM - 1

LPT - 1

USB 2.0 - 8

## IDE

1 x IDE ATA-66/100

Serial ATA

2 x SATA II

## Звук

Realtek ALC662, 5.1. HD audio

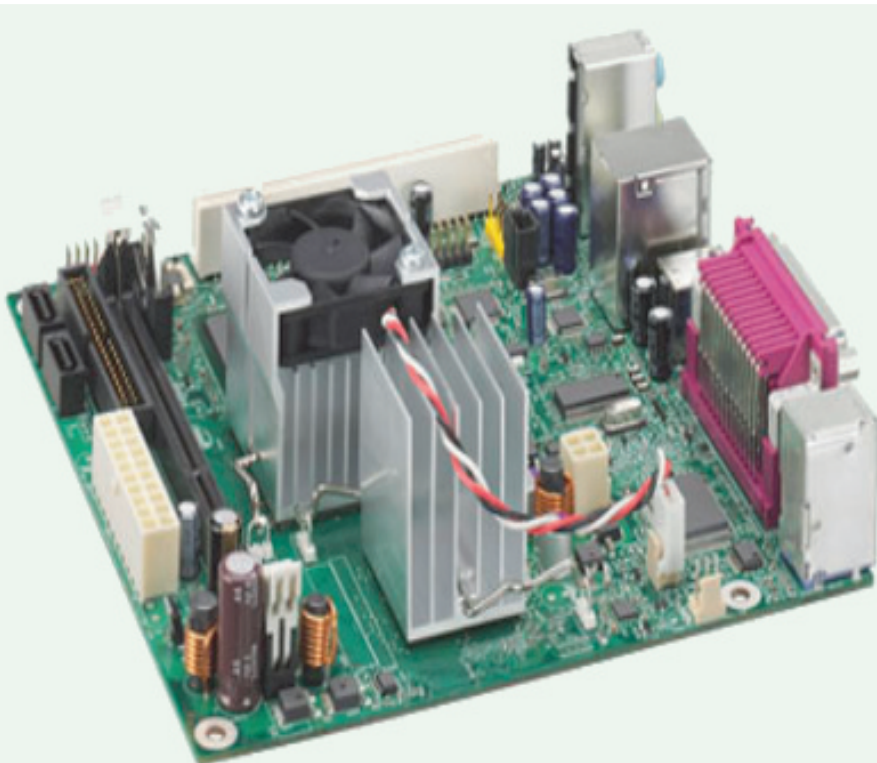
## Мрежа

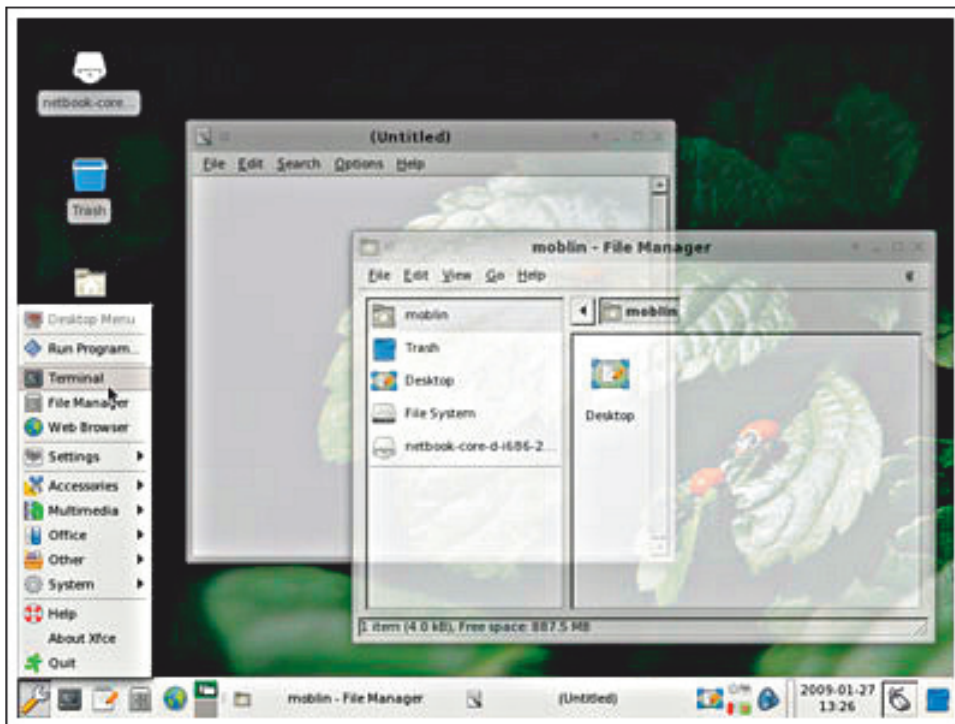
10/100/1000 Мбит/с

## Видео

Вградено Intel Graphics Media

Accelerator 950





ниска (единици W) потребявана мощност и получаваше широко разпространение в своя пазарен сегмент. Но заради предпочитанията на Microsoft към Intel, или поради някаква друга причина, на EPIA тя не се "доверила".

И ето, преди буквално няколко години Intel извади на пазара първия конкурент на EPIA - системната платка D201GLY с вграден процесор Celeron 215, а после и D201GLY2 с Celeron 220 (2). Не може да се каже, че тези платки, имащи форм-фактор miniITX и заимствани от компанията SiS чипсети, по икономичност са по-добри от EPIA, но по производителност - несъмнено. Във всеки случай, началото на епохата "Компютрите трябва да бъдат икономични" било положено.

И когато Intel пусна в конвейерно производство семейството икономични процесори Atom, предназначени за мобилни устройства, решенията на тяхна основа се посипаха като от рога на изобилието:

Най-интересното в тази история - първите, които откликнаха на тези решения бяха софтуерните Linux-компани, предлагайки свои версии ОС за новото поколение нетбуци. И което е най-удивително с тази, доста несвойствена за нея дейност се заела самата компания Intel! Smile Вероятно, в нейните планове относно нетбуците задачата е комплексна - да се

създаде както апаратна, така и програмна платформа.

Moblin на шега кръстена в някои среди като Гоблин Smile - е проект, предназначен за опростяване и ускоряване на разработването на програмно осигуряване с отворен код за устройства от клас MID (Mobile Internet Device - "Мобилни устройства за работа в интернет"), към които, в частност се числят и нетбуците.

На нас, привържениците на OpenSource, е доста приятно, че Moblin е базирана не на затворените, проприетарните решения на Microsoft, а на ядрото на Linux. Явно, в компанията са пресметнали, че икономически е нерентабилно всеки път да отчисляват на гиганта чувствителни суми за патентованите и програмни решения - където по-изгодно е да се ползува свободна открита система, доработвайки я според собствените нужди. Въпреки, че тук прозира и друга причина - бидейки отворен, към проекта с удоволствие ще се присъединят свободните ентузиастични линукс-разработчици, внасяйки съществен принос в развитието му. По този начин компанията ще реализира икономии и за програмна разработка, което съвсем не е обидно: делото е напълно доброволно, ако желаеш - участвай и помагай, ако не - наблюдавай и чакай кога другите ще го направят Wink.

Най-интересното е, че във

втората си версия, Moblin 2, разработчиците са се отказали от използваното по-рано Ubuntu и са се преориентирали на Fedora. Видно е, че възможностите на относително новата дистрибуция, макар и подкрепени с милионите на странствуващия астронавт, не са оправдали очакванията на Intel и тя е предпочела по-стабилните и проверени решения на Red Hat. В частност, форматът RPM се оказал предпочитан пред DEB.

Към разработката на проекта Moblin са се присъединили и такива известни компани-разработчици, като Mandriva, SUSE и Turbolinux, обещаващи интеграция на решенията на проекта в своите дистрибуции, в частност, с цел подобряване на поддръжката на мобилните Интернет устройства на базата на CPU Intel Atom.

Moblin 2 се отличава от останалите аналогични продукти с високата скорост на зареждане и уникален мениджър на интернет-връзките. Програмната платформа с отворен код е оптимизирана от сътрудниците на Intel и за ефективна работа и с процесора Atom Core 2. В момента Intel с цел разработка на допълнителни приложения привлича много външни разработчици. Дистрибуциите Linpus, GoS и Mandriva вече работят над Moblin.

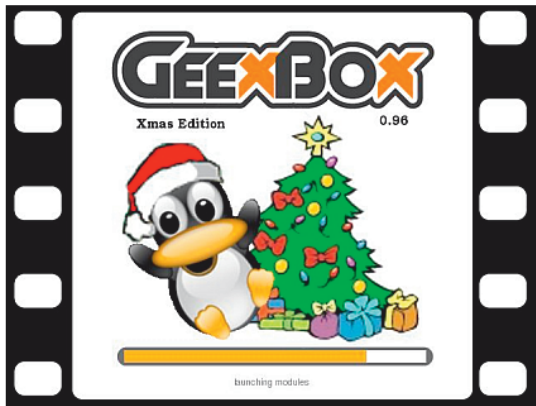
Разработката се намира в начален стадий, в частност потребителския интерфейс е още далеч от идеалния.

Moblin много напомня Fedora, а в качеството на графична среда, на този етап се използва Xfce. Но приближавайки финалната версия ще бъде заменен с по-привлекателен и удобен интерфейс.

В състава на алфа-версията на ОС влизат: приложението за управление на лични данни Pimlico, споменатите десктоп среда Xfce и специализиран нетуорк-мениджър.

Платформата е адаптирана за използване в устройства изградени на базата на процесорите Intel Atom и Core 2.

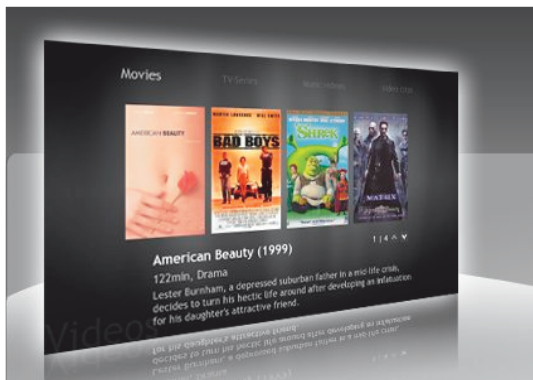
Текущата версия е тествана за съвместимост на нетбуците Acer Aspire One и Dell Mini 9; освен това може да се инсталира на Asus Eee 901 (вярно без



Медиа-център **GeekBox**



Медиа-център **XBMC**



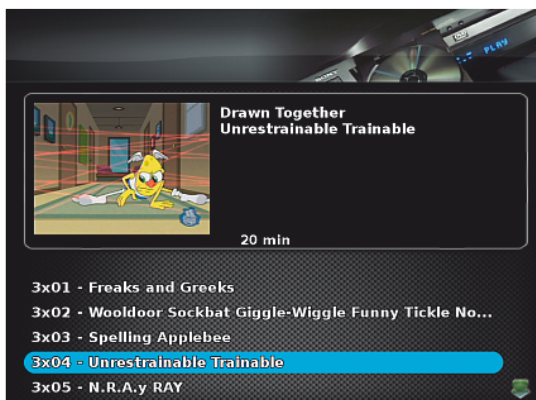
Медиа-център **Entertainer**



Медиа-център **Elisa**



Медиа-център **MythTV**



Медиа-център **Freevo**

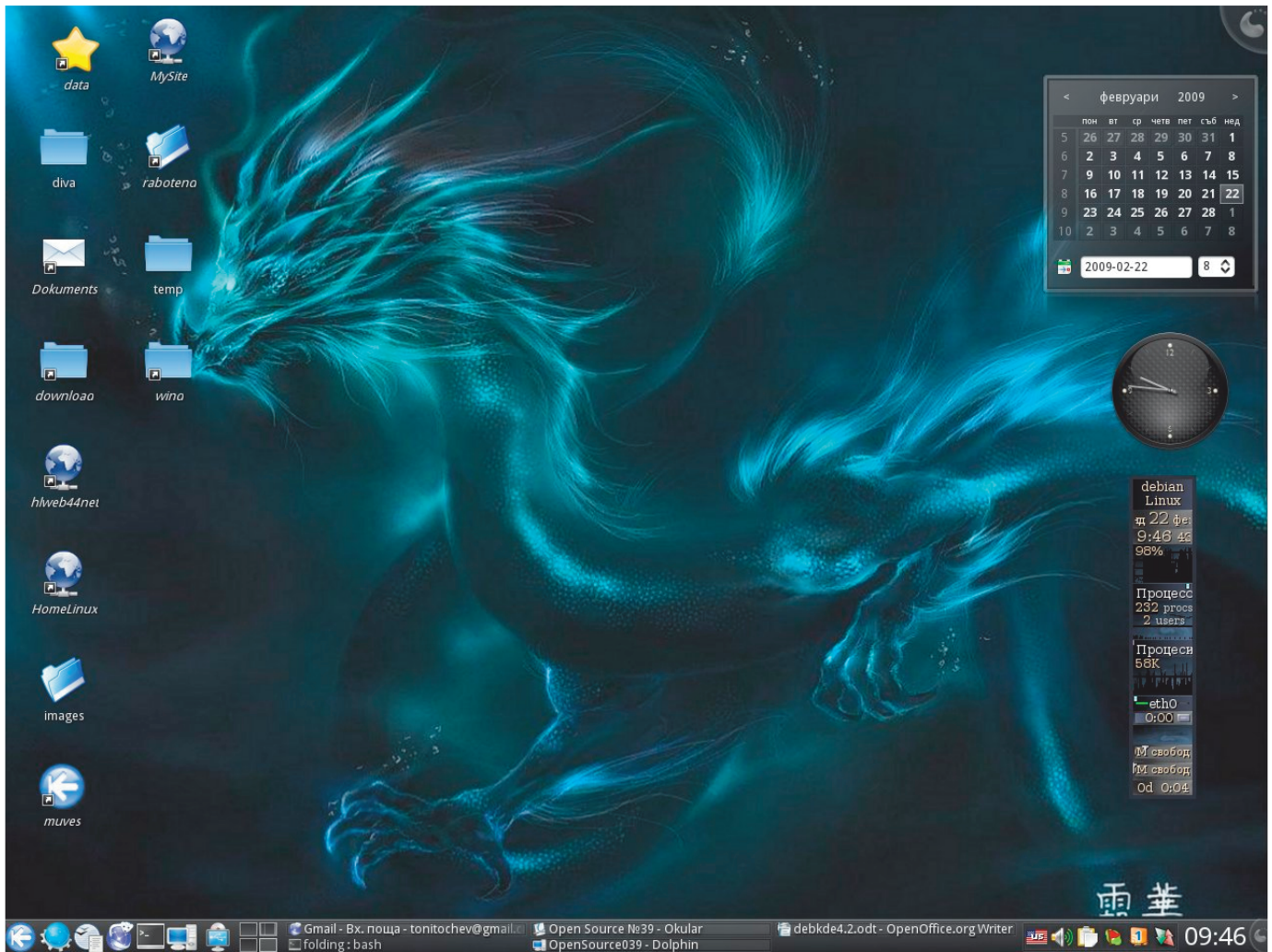
поддръжка на безжичната карта на този етап). Въпреки ранната фаза на разработка се отчита висока стабилност на работата на мобилните устройства. За тези, които се интересуват първата алфа версия е достъпна за сваляне на адрес -

<http://repo.moblin.org/moblin/releases/test/alpha1/>

Трябва да отбележим също, че независимо от насочеността на разработката на Intel преимуществено към мобилните интернет устройства, тя може много добре да намери приложение и в други сфери - за икономични домашни файлови и мултимедийни хранилища. За тях отдавна са създадени много приложения и целеви операционни системи :

И това далеч не е всичко. За сравнение в Windows е реализиран само Media Center.

И след всичко това ще има ли още някой да твърди, че Linux е неподходящ за мултимедийни приложения...?



## Debian и KDE 4

**Автор: Тони Тошев**

Вече повече от година измина, откакто се появи KDE 4, много дистрибуции побързаха да предложат тази нова графична среда на потребителите си, макар и като алтернатива на KDE 3.5.9. Верни на принципите си, разработчиците на Debian обаче не бързат да направят тази стъпка. Ако ползвате Debian Lenny (stable) или Debian Squeeze (testing), нямате възможност да си инсталирате и да ползвате KDE 4.

Може би ще си помислите възмутено колко са назадничави дебианските разработчици. Може би ще зарежете Debian и ще си инсталирате една от многото дистрибуции, предлагащи употреба на KDE 4. И ще направите огромна грешка.

Ако наистина толкова ви е примряло сърцето за KDE 4, можете да се сдобиете с него, но при положение, че си ъпгрейднете Дебиана до unstable версията и си добавите в списъка с

източници и този за experimental. Със всичките нормални от тази стъпка последици. Не е препоръчително за новаци и за нервни типове – със сигурност е възможно да ви се случват странни неща и откровени бъгове и проблеми.

Но ако това не ви плаши и искате да се докоснете до най-новото, не е трудно.

### Инсталиране на KDE 4.2

Трябва да си смените версията на Дебиана, като в `/etc/apt/sources.list` трябва да впишете:

```
deb http://ftp.bg.debian.org/debian/sid main contrib non-free
```

и да коментирате с `#` хранилищата за stable или test. Следва:

```
apt-get update
apt-get upgrade
apt-get dist-upgrade
```

Когато изтеглянето и инсталирането на новите пакети приключи, трябва да се впише в `sources.list` хранилището на experimental:

```
deb http://ftp.bg.debian.org/debian/experimental main contrib non-free
```

Двете хранилища задължително трябва да са налични. Следва:

```
aptitude update
aptitude -t experimental install kde4-minimal
или направо
aptitude -t experimental install kde4
```

Следва отново теглене и инсталиране. Добре е да махнете сега `kdm` на `kde 3.5`, както и повечето от пакетите на `KDE 3.5` и се наслаждавайте на красиво-

то и бързо KDE 4.2.

## Обзор на KDE 4.2

Нека да направим кратък преглед на тази графична среда в Debian.

### Plasma

Разработчиците са свършили много добра работа и панелите в KDE 4.2 имат „загубените“ в четворката възможности. Вече е реализирано автоматичното скриване на панела (за който го ползва), има вече много нови аплети – например стартерът за бързо стартиране на програми. Подобрена е стабилността на панела, новите аплети могат да се преместват и фиксират. Интересни са обаче множеството допълнения и разширявания на функционалност.

За тези, които ползват много отворени прозорци, са предвидени две подобрения: групировка и изобразяване на няколко реда в панела със задачи. Тези вкусотици се настройват в параметрите на аплета „Управление на задачите“.

Още едно интересно нововъведение – вече системните съобщения са пренесени в системният трей. Когато извършвате вече някаква операция – изтегляне на файл, копиране на файл или каквото и да е друго, вместо да се отваря прозорче на десктопа, в системният трей се появява пиктограма и съобщението се появява за малко над (или под, зависи от положението на панела) системният трей, след което се скрива. Докато тече процеса, пиктограмата си седи в трея и ако кликнете на нея, ще се появи съобщението или прогреса на трансфера. Всичко това освобождава мястото на десктопа и го държи чисто.

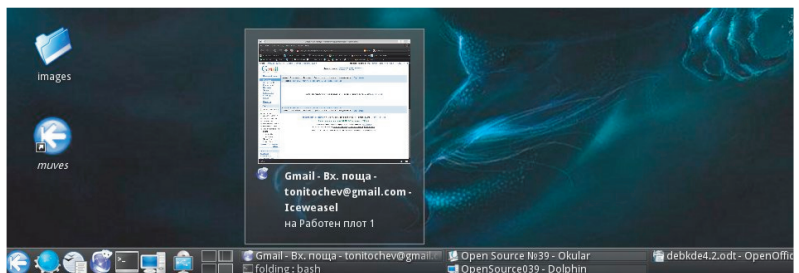
Вече може да избирате и задавате тема на изгледа на панела и неговите елементи.

### Работният плот

Тук отново имаме приятна изненада. Явно множеството протести са си казали думата и разработчиците са добавили като избор да се използва или новият вид, или познатият вид от KDE 3.5, като все пак имате възможност на екрана да се изобразява съдържанието на произволна папка, а не само на Desktop.

Подобренията не подминават и Kwin, увеличен е броят на 3D ефектите, като вече може да се наслаждавате на работа със виртуални десктопи по стените на куб, призма или сфера. А може да се възползвате и от възможността да виждате миниатюри на прозорците при преминаване на курсора на мишката над полето със задачите.

Още много неща може да



# Ps - Как да проверим активните процеси в Линукс

Източник:

<http://www.go2linux.org/ps-running-process-on-linux>

Превод: Деян Николов

Ps, е конзолен инструмент в Линукс, който ви позволява да видите настоящите активни процеси. Той е много полезен, когато се опитвате да "убиете" процес или да видите кои програми са стартирани от други потребители (ако сте администратор).

Вие може да го използвате, за да проверите своите програми (приложения), някой други потребителски приложения или пълния списък от приложения стартирани в операционната система. Също така може да го комбинирате с командата `grep`.

Стартиран самостоятелно, без атрибути, ще ви даде вашите актуални стартирани приложения:

```
ps
6999 pts/1 00:00:00 bash
7099 pts/1 00:00:00 ps
```

Забележете, че в този случай като резултат се показват приложенията, активни само в тази конзола. Ако имате много виртуални конзоли, които са активни в момента, то тази команда ще ви покаже само тези процеси, които са стартирани от настоящата (тази в която пишете командата).

Ако искате да проверите всички процеси, които сте стартирали, то напишете:

**ps -u username**

където на мястото на `username` напишете вашето потребителско име. Като резултат ще се получи нещо подобно:

```
PID TTY TIME CMD
3270 ? 00:00:00 gnome-session
3316 ? 00:00:00 ssh-agent
3319 ? 00:00:00 dbus-launch
3320 ? 00:00:00 dbus-daemon
3325 ? 00:00:00 gconfd-2
3328 ? 00:00:00 gnome-keyring-d
3330 ? 00:00:05 gnome-settings-
3345 ? 00:00:16 gnome-screensav
3346 ? 00:00:05 openbox
```

```
3347 ? 00:00:31 gnome-panel
3349 ? 00:00:03 nautilus
3352 ? 00:00:00 bonobo-activati
3358 ? 00:00:00 bluetooth-apple
3361 ? 00:00:00 update-notifier
3369 ? 00:00:00 gnome-vfs-daemo
3372 ? 00:00:00 gnome-volume-ma
3381 ? 00:00:00 gnome-power-man
3409 ? 00:00:00 mapping-daemon
3418 ? 00:00:00 mixer_applet2
3457 ? 00:15:43 firefox-bin
3530 ? 00:00:04 notification-da
3544 ? 00:00:00 icedove
3556 ? 00:00:00 run-mozilla.sh
3561 ? 00:01:00 icedove-bin
3579 ? 00:00:06 gnome-terminal
3582 ? 00:00:00 gnome-pty-helpe
3583 pts/0 00:00:00 bash
3617 pts/0 00:00:00 ssh
3707 ? 00:00:09 gftp-gtk
6999 pts/1 00:00:00 bash
7100 pts/1 00:00:00 ps
```

Първата колона показва PID, втората - терминала, където е стартиран процеса, третата - времето на процеса, а последната името на приложението.

За да проверите всички стартирани приложения напишете:

**ps -e**

Друга полезна опция е:

**ps aux**

Тя е подобна на предната, но в допълнение ви дава натовареността на процесора (CPU) и паметта (Memory) за всеки един процес. Проверете в `man ps` за още опции към командата и тяхното значение! Проверете и [тук](#) за повече информация по въпроса!



## Как да накараме **USB** устройствата да се монтират във **Virtual Box** ?

### Източници:

<http://www.arsgeek.com/2007/10/24/get-usb-devices-mounted-on>

[-your-virtualbox-xp-machine-in-gutsy-ubuntu-710/](http://your-virtualbox-xp-machine-in-gutsy-ubuntu-710/)

<http://ubuntuforums.org/archive/index.php/t-541195.html>

Автор: Деян Николов (SectorD)

Преди няколко дена една статия в Интернет провокира интереса ми към една „глезотийка“, която е достъпна както за Линукс, така и за Уиндоус потребители. Става въпрос за VirtualBox.

До този момент само бях чувал за възможностите, които продукта осигурява, но поради липса на хардуер за тест, не можех да се убедя във възможностите му. Тъй като сравнително скоро се сдобих с доста сносна машинка, а и поради факта, че съм в отпуск и времето си е изцяло мое, реших да изпробвам Virtual Box-а.

Какво направих? Ами отидох в сайта на програмата и следвайки инструкциите си добавих хранилището към моя /etc/apt/sources.list, ъпдейтнах информацията и си инсталирах последната версия на Virtual Box (2.1.2). Е, разби-

ра се може да си изтеглите направо пакета и да го инсталирате през Мениджъра на пакети, но това е личен избор. Както и да е. Не ми се ще да обяснявам как се работи с програмата, защото има доста подробно описание за това в съпътстващата документация, пък и интерфейса е доста интуитивен.

Първите ми впечатления са повече от добри. Успях да създам 2 виртуални компютъра, на които инсталирах Kubuntu 8.10 и Windows XP SP3 и ги тествах. Останах удивен от това как и двете ОС си настроиха нета, разпознаха и монтираха DVD-записвачката, успях да споделя папки между моят домакин (host) Kubuntu 8.04 и тях (guest)...Въобще инсталирането на ОС и работата на виртуалните машини не се различава от истинските.

За да не са нещата прекалено розови ще спомена за някой несполуки. Една от тях е , че не успях да подкарам Skype под Windows XP SP3. Как ли не пробвах-не та не! Упорито ми изписваше, че Уиндоус е открил грешка и поради това ще прекъсне изпълнението на програмата. Ама каква е тази грешка, какво мога да направя, за да я отстраня - нито дума. Аааа, щях да забравя - даде ми възможност да уведомя

или да не уведомя екипа на Уин-а за нея. Това е то!

Друга спънка бе, че отначало не успях да подкарам разпознаването на включените USB устройства. След като пробвах с всички възможни опции предоставени ми от настройките на Virtual Box, реших да потърся в необятния свят на Линукс общността. Никак не се учудих, че решение има. Ето го:

Първо ще трябва да редактирате няколко файла. Не се притеснявайте, не е сложно.

Отваряте си конзолата и изпълнявате следната команда, за да редактирате един скрипт:

```
sudo nano /etc/ini.d/mountdevsubfs.sh
```

Ще се покаже съдържанието на скрипта. Потърсете реда, съдържащ думата „Magic“. Това може да направите като извикате реда за търсене в редактора nano посредством клавишната комбинация Ctrl+W. В реда напишете „magic“ (без кавичките) и като резултат маркера ще се позиционира в началото на първата открита търсената дума.

Трябва да видите нещо такова:

```
#
# Magic to make /proc/bus/usb work
#
#mkdir -p /dev/bus/usb/.usbfs
#domount usbfs "" /dev/bus/usb/.usbfs -obusmode=0700,devmode=0600,listmode=0644
#ln -s .usbfs/devices /dev/bus/usb/devices
#mount --rbind /dev/bus/usb /proc/bus/usb
```

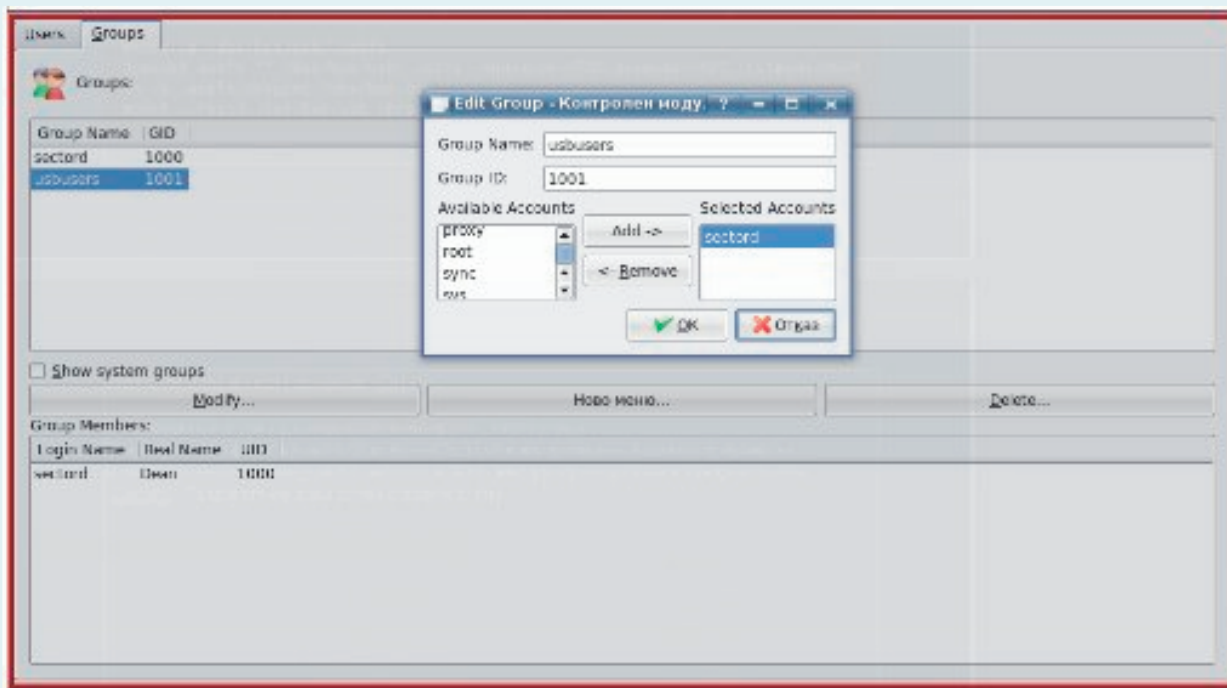
Премахвате коментарите пред последните четири реда, за да получите това:

```
#
# Magic to make /proc/bus/usb work
#
mkdir -p /dev/bus/usb/.usbfs
domount usbfs "" /dev/bus/usb/.usbfs -obusmode=0700,devmode=0600,listmode=0644
ln -s .usbfs/devices /dev/bus/usb/devices
mount --rbind /dev/bus/usb /proc/bus/usb
```

Запазвате направените промени (Ctrl+O).

Следващата стъпка е да създадете нова група потребители.

Стартирате **User Management (Кмюню---Системни настройки---Администриране на компютъра---User Management)**, влизате в Администраторски режим и отваряте таб-а „Groups“. Създавате си нова група с име **usbusers** като не забравяте да се добавите като член на тази група.



Третата стъпка е редактиране на файл **fstab**.

В конзолата изпълнявате:

**sudo nano /etc/fstab**

Добавяте в края на файла следния ред:

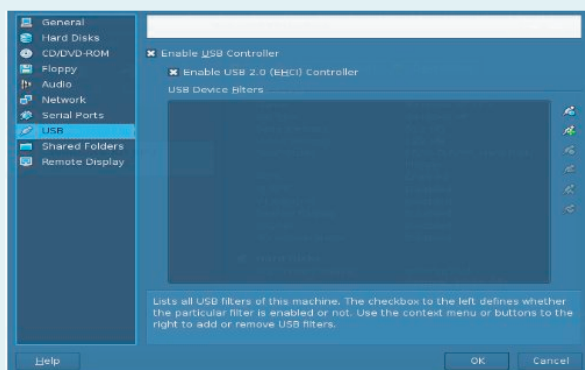
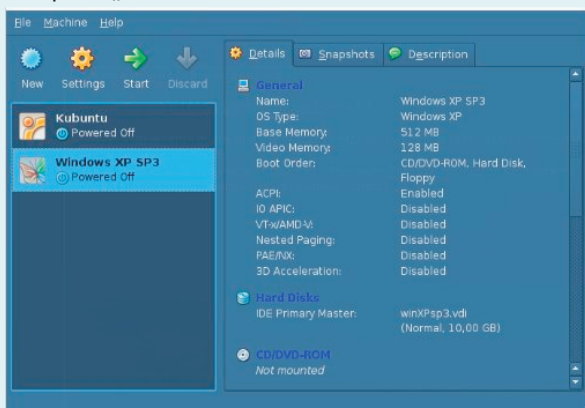
**none /proc/bus/usb usbfs**

**devgid=1001,devmode=664 0 0**

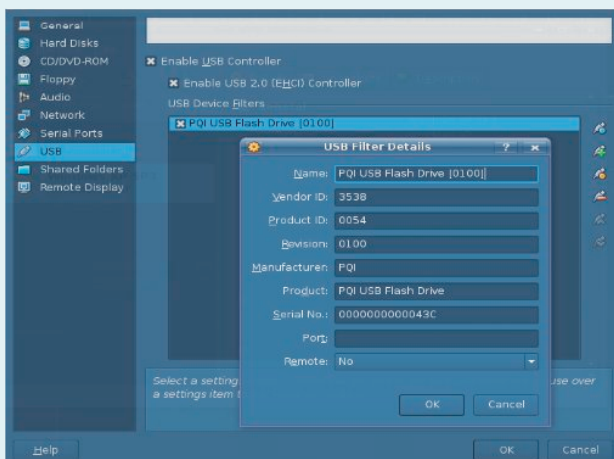
Запазвате направените промени и е време да си отдъхнете! Единственото нещо, което остава е да рестартирате компютъра.

4

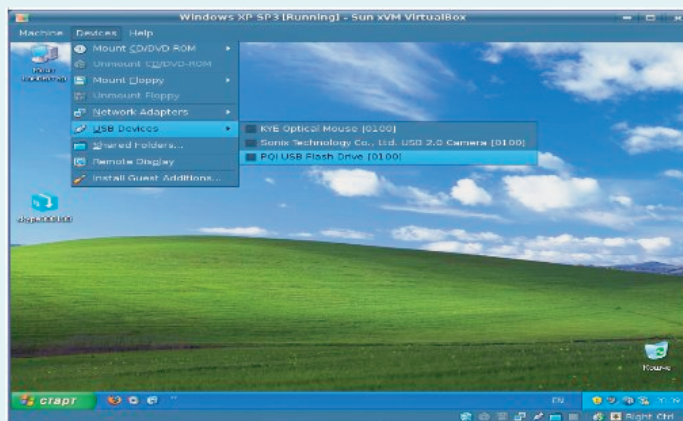
Активирането на USB устройство става като стартирате VirtualBox, избирате виртуалната машина и от секцията „Настройки“ активирате опцията „USB“



Бодвате USB устройството и изчаквате „домакина“ (host) да го открие. От тук вече е лесно - използвате бутона за добавяне на филтър. Ще се появи списък с разпознатите устройства. Избирате!---->OK!



Следва стартиране на виртуалната машина с инсталираната на нея операционна система! След като зареди системата устройството ще бъде разпознато. Ако не се получи автоматичното разпознаване, то го монтирайте ръчно, като го посочите в меню „Devices“ на програмата или чрез десен бутон на мишката върху иконата за USB в лентата на показваща активните опции (долу в дясно на екрана).



Ето и резултата:



# Кирилица за Eee PC 901, 1000... в няколко СТЪПКИ

Автор:  
Николай Бодуров (delaferr)



Вече два, или три пъти ме питат точно как да се инсталира кирилица на Asus Eee PC 901, 1000 и пр. Та реших, че най-добре да напиша всичко тук, за да бъде съвсем прегледно.

Разликата в сравнение с по-старите модели на Eee PC е, че тук програмата за клавиатурните подредби е `gcin` – клонинг на `scim`, специализиран за китайските потребители, което нас специално изобщо не ни грее...

Та така...

## Първо

Сваляте си аплета за превключване на клавиатурата за KDE, и го записвате някъде във вашата директория (няма значение къде, важното да знаете къде е) – за нашия случай това ще е `/home/user`. Значи, ще го свалим с `wget`, защото сваляйки го през браузера автоматично се стартира вградения инсталатор на пакети на Xandros, което не е удачно в момента. Отваряме терминален прозорец с клавишната комбинация `ctrl + alt + t` и там пишем следното :

```
wget http://ftp.de.debian.org/debian/
pool/main/k/kkbswitch/kkbswitch_1.4.3-
3_i386.deb
```

Значи това е версията за Debian Etch, която ни е необходима. Ако линка не проработи поради някаква случайност може да вземете кой да е от страницата му в Debian –

<http://packages.debian.org/etch/i386/kkbswitch/download>.

След като сме го свалили, следва да го инсталираме, което става по следния начин (все още не сме затворили терминалния прозорец) :

```
sudo dpkg -i kkbswitch_1.4.3-3_i386.deb
```

## Второ

Все още не сме затворили терминалния прозорец (ако сте го затворили - `ctrl + alt + t...`) и там изпълнявате следните няколко команди :

```
sudo killall gcin
sudo apt-get remove --purge gcin*
```

с първата спирате работата на аплета, с втората го изтривате от системата.

## Трето

Настройваме вградената функционалност на Xorg за работа с кирилица (да именно – вградена, не е необходимо да си търсите шрифтове и пр.). Пак в терминалния прозорец, който трябва да е все още отворен (ако не - `ctrl+alt+t`) и пишете следното:

```
cd /etc/X11/
sudo cp xorg.conf xorg.conf.bkp
sudo nano xorg.conf
```

с първата команда сменяме текущата директория с `/etc/X11/`, с втората създаваме резервно копие на файла `xorg.conf`, с третата отваряме текстов редактор с въпросния файл, който всъщност е конфигурационния файл на графичната система на компютъра. Намирате в него следния текст (движението на курсора тук става само със стрелките):

```
Section "InputDevice"
Identifier "keyboard"
Driver "kbd"
Option "CoreKeyboard"
Option "XkbRules" "xorg"
Option "XkbLayout" "us"
EndSection
```

И го променят така, ако искате да имате фонетична подредба на клавиатурата :

```
Section "InputDevice"
Identifier "keyboard"
Driver "kbd"
Option "CoreKeyboard"
Option "XkbRules" "xorg"
Option "XkbLayout" "us,bg"
Option "XkbVariant" ",phonetic"
Option "XkbOptions"
"grp:alt_shift_toggle"
EndSection
```

или така, ако искате да имате подредба на клавиатурата по БДС:



```
Section "InputDevice"
Identifier "keyboard"
Driver "kbd"
Option "CoreKeyboard"
Option "XkbRules" "xorg"
Option "XkbLayout" "us,bg"
Option "XkbVariant" ",bds"
Option "XkbOptions"
"grp:alt_shift_toggle"
EndSection
```

Клавишната комбинация за превключване е alt + shift... Тук може и да е друго, но го оставям на вашето въображение. Проверявате дали сте написали всичко много точно, защото ако не сте, може да не успее да се стартира графичната среда и по-неопитните да се озоват в небрано лозе. Натискате клавишната комбинация ctrl + x (изход от редактора), на командния ред в долната част ви се появява въпрос дали да съхраните промените - отговаряте на въпроса с у (yes), появява се името на файла - натискате enter за да потвърдите и готово.

## Четвърто

Ако сте затворили терминала, отваряте го отново и пишете:

```
sudo nano /etc/X11/Xsession.d/98x11-
kkbswitch
```

и пишете вътре следното :

```
/usr/bin/kkbswitch &
```

Записвате файла по познатия начин - ctrl +x и т.н. С това осигуряваме автоматичното стартиране на аплета за клавиатурните подредби със стартирането на графичната среда.

Сега вече може да рестартираме Eee PC и в нея ще имаме иконка с цифрички 1 и 2 за английска и българска клавиатурна подредба. Това естествено е малко постничко, затова с десен клавиш кликваме върху нея и от "конфигуриране" си избираме съответните флагчета, според вкуса ни...

Понякога, поради не много ясни за мен причини аплета не се стартира. В този случай отваряме терминален прозорец и в него пишем следното :

```
kkbswitch &
```

и натискаме enter. След малко в нея се появява флагчето, след което можем да затворим терминала.

# GIMP: Да се изгаврим със символът на SCO!

Автор: Георги Александров (go\_fire)



## УВОД

Както разбрах от дневника на Делев ([http://borisdelev.blogspot.com/2008/12/blog-post\\_7257.html](http://borisdelev.blogspot.com/2008/12/blog-post_7257.html)), кризата в западния свят има някой неочаквани изражения.

Като последна мода, оказва се пълно с пародии на известни корпоративни логотипа, или по-точно петнадесет в основната статия на това място:

<http://www.businesspundit.com/after-the-crisis-a-parody-of-15-corporate-logos/>

Компанията, с която винаги е било подходящо да се гаврим е The SCO Group Inc. Смятам да Ви изложа процеса във вид на урок, запознаващ ни с основните техники в работата с Гимп, като ще се старая да давам полезни свръзки към Интернет страници, които са ми известни. Най-вече старанието ми ще бъде да представя работата с основните инструменти за работа с Гимп, като картинката ще е просто да ги илюстрира и отработи навик за работа, а не основна цел за достигане.

## Целта

Да създадем изкривен, почти гротесков, но не пародиен символ на цитираната компания, наподобяващо подложка за чукче на търгови сборове. Отгоре да е надвиснал самият чук, който да е достатъчно впечатлителен и да заема централната експозиция. Допълнително да създадем въздействие, че под това действие (преносно) компанията се разрушава и е под угрозата на пълен разпад. Допълнително да създадем фон внушаващ приближаващо развитие и бъдеща перспектива по нашето внушение, но да е опростен, за да не отнема

вниманието, без да е незабележим.

В този урок ще се опитам да Ви запозная с възможно повече основни техники и тяхното приложение. Втората ми голяма цел е да провокирам творческото мислене у потребителя в тази най-чудна програма за растерна графика, която съм срещал и пред която всичко друго ми изглежда сухо, сиво и скучно. В това мисля е ключа на успеха. Доброто познаване на инструментите съчетано с изострения естетически усет, по моему е даващото най-видни резултати. Винаги приемам предложения за подобрене по електронната поща, Жабер говорилката или друг осведомителен канал.

Обяснението надолу е за функционалността залегнала в серия 2.4 и нагоре. По-стари версии, като 2.2, 2.0 или не дай си +Боже 1.x вече не бива да се ползват, защото са морално остарели. Разбира се твърдите фенове, не признават нищо освен единицата, но те са на измиране. 2,6 се въздържа да препоръчам и използвам, поради интерфейсните зверства настанали в нея, въпреки появилия се дългоочакван GEGL, засега само като допълнителна машина.

Винаги е важно преди да започнете, винаги да имате представа за крайния резултат и начините за постигане, иначе никога няма да имате дори задоволителен резултат. Не случайно употребих думата винаги два пъти.

Моля да забележите, че още в началото съм дал точно задание, по което да се движат предстоящите ми действия, както направих и когато създавах извращението си. А от теорията на стопанско управление е записано, че подобен подход трябва да ползваме във всякакви житейски ситуации.

# 1. Изображение първофон

Като начало започваме с фона. Пък и това е най-лесно. Създаваме си празен документ, който накрая трябва да изглежда така:



Нещо показващо, че една програма е завършена е множество начини по които може да се постигне даден резултат, зависещи само от удобството и предпочитанията на автора. Обикновено за постигане на такава картинка се препоръчва, създаване на по редово изображение,

което после да се нагажда с инструментите за трансформиране (логично меню инструменти, подменю трансформиране).

Един професионалист би налетял на филтрите, ефектите и разни други магии. Например тук:

<http://designoahu.com/radials-rays-and-bursts>

На английски език е, за онзи мазен шоп е и не е същото, но илюстрира начина им на мислене и действие. А специално този урок се прави по абсолютно същия начин, с незначителни, едва забележими разлики. А от неговото обяснение, пак лесно може да стигнем същия резултат с ножа за картон (Shift+C).



Аз обаче ще ползвам може би най-съвършения инструмент за правене на маски, инструмента Пътеки (познат и като избор по крива на Безие):

[http://gimp.org/tutorials/Bezier\\_Selections/](http://gimp.org/tutorials/Bezier_Selections/)

Бързото му избиране е с копчето В. Запомнете го, ако се развивате за напред правилно, извънредно често ще използвате пътеките. Той работи на принципа на опорните точки. Цъкате някъде, после още някъде и още, а като стигнете в началото задържате копчето Контрол, когато мишката е над първата точка. Курсора ще се промени, ще се добави малък символ за безкрайност, който значи, че ще затвори пътеката. После правите следваща. Лесното е, че за всяка пътека ще ни трябват само по четири опорни точки. В случая ни трябват точно 16 цъкания. Това смятам за най-бързото.

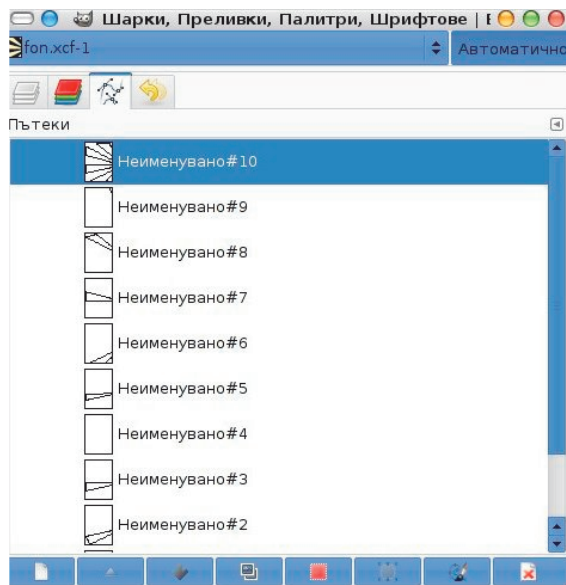


Следва превръщането на пътеката в маска. Нищо по-лесно, просто натискате копченцето в прозореца Пътеки или гнездото в което е:

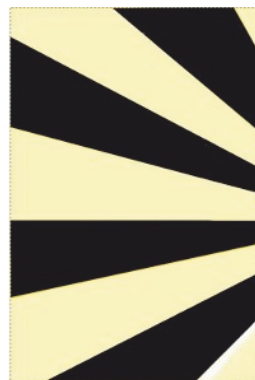


По подразбиране се намира в едно гнездо с слоеве, който се извикват с Ctrl+L.

Нарочно ще ви дам целия прозорец, за да видите стъпките, които съм предприел. Важно е да знаете, че винаги може да се върнете към вече дефинирана пътека от същия прозорец.



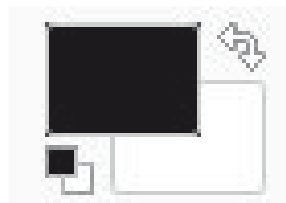
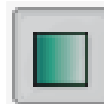
Следва оцветяване с Четка (P) или направо с кофата (Shift+B). В следващата картинка съм оцветил в черно всеки елемент, за да са видни пътеките:



Може да си ползвате и готова шарка (текстура), някой от тези:

<http://gimp-tutorials.net/130-UltimateWeb20-Gradients-for-Gimp> или други. Тези специално ги има свалени и на <http://gimp-bg.org> в категория ресурси. Може и ваша собствена.

Инструмента се казваше вълшебната пръчица, сега преливка, за да не се бърка с друг инструмент, дето ще споменем. Намира се между кофата и молива, прилича на избледняващо правоъгълниче. От копчетарката се отваря бързо с L, без да ходите в главния прозорец, спестявайки ценно време. Нормалното му действие е да тръгва от цвета за рисуване към този на фона.



Предполагам се досещате, като погледнете това полнце в главния прозорец, че тук черния е основен, белия на фона. А също и че може да им смените местата със стрелкичката горе, дясно. Копченцето долу ляво, Ви подсказва, че натискайки го се връщате към стандартната двойка черно-бяло, като отменя вече избраното.

Тези цветове може да сменят с пипетата (O).

Начина на работа е елементарен и напълно очакван. Просто цъкате



върху цвета, който искате и той става основен. Ако е задържан контрола, той става цвят за фона. Все още този инструмент, не е развит, работи в рамките на приложението, не дава и допълнителна информация, а ако искате нещо от работния плот, трябва да направите една стара хитринка (Файл -> Снимане -> Снимка на екрана...); :-)

Не е нужно да избирате всеки път пипета. В самите прозорчета-палитри на двата цвята, които и да натиснете си имат пипетка, а такава има и на много други места. Алтернативно действие на четката, молива, гумата, спрея, туша, сиреч всички инструменти за рисуване без кофата, извиквано посредством копчето контрол от клавиатурата, е пипета за бърза смяна на цвета за рисуване.

Пипета имат и всички диалогови прозорци, свързани с цветовете. Точно в палитрите за избор на цвят, пипетите могат да вземат цвят от екрана. Хапвате си директно избран, произволен цвят от фона/тапета, други работещи програми или където и да е. Сиреч с тях горния дърт трик става излишен.

Разгледайте палитрите, може да сменят вида им по много показатели, а от прозореца показващ се на Файл/Прозорци/Палитри (или гнездото, в което сте го настанили), можете да сменят самата палитра с други готови, свалени от Интернет или дори създадени от вас самите, но за игрите тук, трябва да сте понатрупали поне малко опит с програмата, защото работата с палитри си е висшия пилотаж на художествената фотография.

Да се върнем на преливките. Ще откриете, че винаги под ръка в техния прозорец имате три най-отгоре, дори да нямате никакви други. Първата от цвета за рисуване към прозрачност, другите две са вариации на подразбиращото действие на инструмента- цвят за рисуване/ цвят на фона . Само, че тук са до изкусурени, един път към червено(R), зелено(G), синьо(B) или следователно към нюанс(H), наситеност(S), стойност(V).

Ваш е избора, какво точно ще предпочете. Аз ползвах твърди цветови стойности, както е видно, по- точно с html нотация fedd12 и fef8bc, който са стандартни и се връзват с цветовете на логотипа, като са достатъчно отличаеми от него.

Използвах кофа (Shift+B), Можех да предпочета и обикновена Четка (P). Има някой много хубави, като например искри, но аз исках фона да не е натрапващ. Каква четка ще ползвате, може да изберете или от техния прозорец [точка от менюто- Файл/Прозорци/Четки (Shift+Ctrl+B), както и съответното гнездо] или ако предпочитате от основния прозорец цъкайки на копчето:



Колко голяма ще е не е нужно да избирате от там, може да ползвате клавиатурата- [ и ]. Ако искате прави линии, ви трябва натиснат шифт. Това е още едни начин за правене на същото изображение, без маски и пътеки, но аз смятам за по трудно.

Само за пример, един отрязък където съм ползвал споменатата четка Чушка:

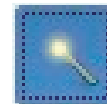
Добре оцветили сме, а трябва ли да правим нови маски за останалото? Принципно може с инструментите избор по цвят (Shift+O) или с



избор на непрекъснати области по близки отенъци (U)



би станало наведнъж.

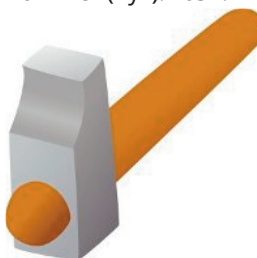


В случая е едно и също, защото при мен е един единствен цвят.

Има далеч по бърз начин. Ние вече имаме създадена маска и с просто натискане на Ctrl + I може да я обърнем наопаки и да продължим запълването с кофата (Shift+B) или друго оцветяване на другите области, който са още с първоначалния цвят или липса на такъв, ако сме създали прозрачен фон.

## 2.Чук и продадено.

Както казах по-горе Гошо е ваш най-добър приятел. По просто търсене за auction ще Ви излязат десетки чукчета, аз обаче не ги харесах. Намерих един, който отговаряше на виждането ми и разположението, но той си беше прост hammer (чук). Този:



Тъй като пародираме, не е нужно чука да е истински, даже нарисуван върши по-добра работа. В случая аз си го дорисувах, каквото ми трябваше с бамбука, станало много лесно и буквално мигновено. Помни- те да се пазите от, който скача е десен, нали!

По подразбиране за чисто рисуване е добре да се разчита на векторен редактор, като Соди Поди. Той вече е напълно изместен от производния си Инскейп, с който отказвам да работя. Иначе съвместимостта на двата редактора е добра. Истинския начин е да се изрисува обекта в Inkscape, запазен като SVG и пренесе в The GIMP. Данните в SVG-файловете се разпознават вътрешно, внасяйки се, запазват атрибутите и пътеките. А може да се извърши и обмен на CVG файлове.

Сега обаче за спорта ще го повторим с втората важна група инструменти, след четките, а именно с инструментариума за маскиране, за да се поупражним малко. Тези неща ще са тези, които ще правите, най-често с тази програма, поне при мен е така. Ще претворя чукана, но иначе е безкрайно лесно да се претвори и с дръжката по същия способ. Даже под ръка имам нещо много подобно, искащо съвсем малко променяне. Говоря за първия видеоурок на gimp-bg.org, който се казваше „GIMP - Рисуване на МОЛИВ“, но забравиха да го пренасят в обновената версия на портала. Ето тук:

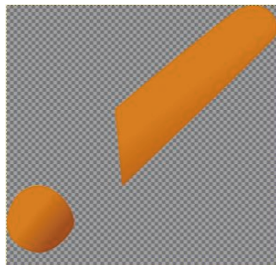
<http://www.youtube.com/watch?v=k5FGXCMCols>

Като първом трябва да се отървем от оригиналния чука, който не ни пасва. Това

може да направим с кой да е инструмент за маскиране, но аз ще ползвам инструмента за избор по цвят (Shift+O), който споменах по-горе. В случая по-добър избор от пръчката (U), защото ще цъкаме по-малко. Този инструмент присвоява и отенъците. Аз трябваше да цъкна точно четири пъти. С ю-то би трябвало да имате остатъци, за чистене с гумата, точно от нюансирани участъци, не включили се в маската.

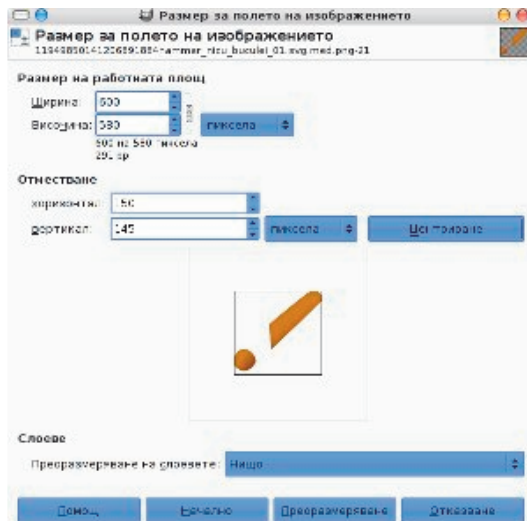
Сега ако сте чели урока, който дадох, трябва вече да знаете, че като цъкнете с мишонко, трябва да сте задържали шифт, за да се добавя новото поле. Иначе всяко следващо ще отменя предното. И да цъкнете някъде дето не трябва, страшно няма. Задръжте контрола и цъкнете пак. Това действие ще извади областта, която не ни е потребна. Тук съветвам да си поиграете повечко, дори да го направите от раз, както е очаквано, защото е безкрайно лесно. Играйте си, за да изградите навици и рутина.

Като сте готови, смело и безотговорно натискате del. Дишайте дълбоко, ако сте сбъркали си има Ctrl+Z ;-) Трябва да имате това насреца:



Винаги като творим безумия, трябва да се подсигурим с по-голяма площ, че да нямаме задръжки. Така де, майсторите работят на голям тезгях и дебели дупета. Това се постига лесно ето

от този диалогов прозорец появяващ се логично от меню „Изображение“, точка „Размер на полето...“:



Курсора свети на ширина, натискайки таб, автоматично присвоява и височината. Виждате ли верижката отстрани на двете полета? Тя означава, че ще запази съотношенията. Ако цъкнете на нея, тя се скъсва (разкачва, ако предпочитате) и можете да си задавате произволни стойности. Аз просто удвоих ширината от триста на шестстотин пиксела, това ми дава четворно по-голямо поле.

В дасно от тях има мерната единица, в която се работи. Ако не Ви удовлетворява пиксели, от падащото меню може да изберете

проценти, точки или нещо друго, дори инчове.

Изброените атрибути са стандартни и ще срещнете във всеки прозорец, където се правят някакви настройки за размери на нещо.

Аз искам да обърна внимание и на втория абзац отдолу- Отместване. По подразбиране закача началното изображение горе ляво. Не е това, което искам. Подобно на горния абзац, може да си задавате стойности, каквито са Ви удобни от клавиатурата или плъхот. С същия може да си хванете изображението в прозорчето за преглед и да си го влачите, както Ви скимне. Аз просто, мързеливо натиснах центриране. Пък и това искам, по-удобно и повече пространство за манипулации.

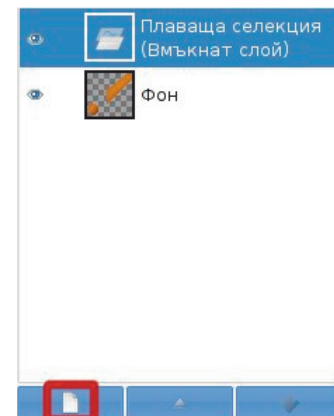
И накрая трябва да изберете дали и кои от съществуващите слоеве да се преоразмерят, дори да е само един, като в случая. Иначе остават непроменени и не можете да си играете извън тях. Не се безпокойте, ако сте пропуснали. Може да зададете слоя да е с размера на изображението от контекстното меню на прозореца извикван с Ctrl+L. В този случай не е необходимо, тъй като с този слой ще имаме още много малко работа.

И като споменахме слоеве да се позанимаем и с тях. Те са извънредно важни и без тях не може да се направи дори елементарно редактиране. Аз обикновено ползвам по десетина, а професионалистите в един момент не могат да ги преброят. Правилото тук е на Мечо Пух- колкото повече, толкова повече.

От картинката, която получихме с обикновена правоъгълна маска- R (може дори елипсовидна- E) си избираме малкото крайче на дръжката, което стърчи.

Тук има малка хитрост, не го изрязваме (Ctrl+X), а го запомняме (Ctrl+C), защото после при поставянето ще го сложи в центъра, а не на същото място, което ни отваря още пипкава работа.

Поставяме отново (Ctrl+V) и се завличаме в прозореца на слоевете (Ctrl+L), преди да сме пипали каквото и да е. Там трябва да ни се открие това нещо:



Тъй като още не сме закрепил добавеното, то седи отгоре като временен плаващ слой. Сега е момента да натиснем копчето, което съм огради с бордо. По този начин новия слой ще стане постоянен отгоре.

Може да не правим нищо повече, тъй като повторението на главичката е точно отгоре ѝ, а това няма да пречи за по-нататъшните ни действия. Все пак за упражнението и усвояването на работа със слоеве ще си поиграем още малко. Стандартно изгледа е върху най-горния слой. Това, което при мен е синичко, а при вас би трябвало да е сивичко. Отстрани на всеки слой има едни оценца. Между тях и предварителния преглед има място пак за верижки, ако са ни

необходими, но ние няма да си поставяме сега такива. Оценцето ни подсеща, че когато го има слоя е видим. Е ние ще си натиснем очето на горния, за да го скрием временно. После цъкаме върху долния слой, за да работим с него. Внимание! Ако не го направим, ще продължим да си работим върху горния, въпреки че е невидим.

Сега нищо по лесно, вземаме си гумичката (Shift+E) и затъркваме долната главичка. После правим отново видим горния слой по описания начин. Нашият работен слой, все още е долния. Натискаме си отново копчето за нов слой, което в горната картинка, оградих в бордо. От появилия се диалогов прозорец, може да избираме различни параметри.

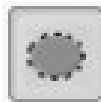
Няма много за обяснение, всичко е ясно. Може да си изберем име. В случая няма да имаме други слоеве, затова няма нужда, но обикновено, когато работим с десетки слоеве е хубаво да ги именуваме, стига да не създаваме мултипликационен gif, защото в един момент ще се омотаем страшно. Случвало ми се е.

После може да подберем размерите на новия слой, по подразбиране са равни на основното изображение. В случая ми трябва точно такива, точно заради този слой преоразмерих цялото изображение.

И накрая трябва да изберем цвят за запълване на слоя. По подразбиране прозрачност. Точно такъв ни трябва. Без да променям нищо, потвърдих добавянето.

Новия слой трябва да ни се явява среден. Дори да не е така, винаги всеки слой можем да си го влачим с мишката нагоре-надолу, на което място в стълбичката искаме. Сега е ред да прехвърлим фокуса на този слой, защото ще работим само с него.

Ще използваме инструментите за маскиране. По-точно започваме с елипсата (E).



Тя има различни настройки. Поиграйте си с тях, на нас ни трябва Заковане, като избираме от падащото меню Размер.

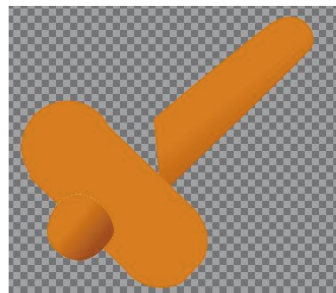


Под него има стандартна стойност, тази ни е малко малка, затова я увеличаваме. 110\*110 или 110\*115 е идеално. Второто го слагам, за да изглежда леко разкривен и по-истински. Цъкаме малко над чука и си правим една. Забележете, че сега с водачите отстрани не можем да променяме размера, както е обикновено, защото той е предварително определен. Задържаем шифта (помним, че така се добавя към маската, нали?) и правим още една под дръжката. Сега трябва да ги оцветим. Цвета ще си вземем с пипета от самия чук. Внимание! Трябва да сте избрали да работите със слоя на дръжката (най-долния), защото от тук не можете да вземете никакъв цвят. Все още слоя е празен. Оцветявате, с каквото Ви е угодно, най-добре директно с кофата (Shift+B).

Добре сега имаме два кръга отгоре и отдолу и нищо по между им. Първо да си нагласим кръговете. Може да го правим с обикновена правоъгълна маска и обичайното

рязане-поставяне (Ctrl+X&V). Понеже си работим на отделен слой, не рискуваме дръжката.

При мен станаха веднага и без нагласяне, но това е въпрос на тренинг и ясно виждане. Когато вече сме ги нагласили си вземаме четката и с натиснат шифт (помним, че така се правят прави линии, нали?) ги съединяваме. Преди това сме си избрали размера или от плъзгача в главния прозорец или с копчета [ и ]. Второто е за предпочитане, защото не отнемате вниманието си и може да проследите точната големина, която ви е необходима. Не е казано да е само с една линия съединението, може две, аз за по добър резултат използвах три. Трябва вече да имате това:



Празното между чукана и дръжката може пак с четката и шифт-а да дозапълните.

Същото може да се получи и ползвайки само маски. Правим си две кръг-

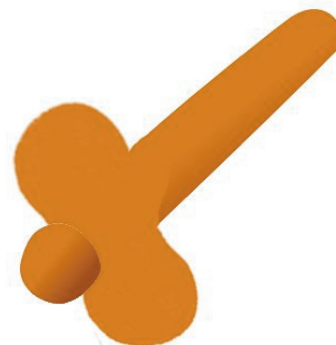
чета едно под друго. После ги съединяваме с правоъгълна маска. Не забравяме да си ползваме добавяне към маска (Shift). Оцветяваме с кофата (Shift+B), както си е още избрана маската избираме инструмента за преобразуване- Въртене (логично Shift+R, от ротация).



Мислех с тези инструменти да се занимаем в последната трета точка, но сега може да им хвърлим предварителен поглед. Когато сте в този инструмент, в средата се появява едно кръстче. То служи за промяна на опорната точка, около която ще завъртим. Местим я с мишката където искаме. Сега обаче искаме да завъртим изображението около средата си и не я пипаме. Въртенето може да става с влачене на мишката. По-удобно е от появилия се прозорец да използваме плъзгача, а най-точно е да си зададем стойностите на ръка.

Като привършим въртенето се връщаме на правоъгълната маска ( R ) и завличаме чукана дето ни трябва. Може да започнем първо с това, а може и няколко пъти да се прехвърлим между двата инструмента (Shift+R и R), докато се получи желаното. Накрая просто цъкаме някъде настрани (от R), за да освободим маската.

Чука ни е готов. Ето го моя оригинален рисунан с планшета:



Гимп.

За целта професионалистите веднага се

Така, когато го правих, не го довърших. Виджате, че има едно разминаване в цветовете. Тогава беше късно и ми се спеше, но сега ще го оправим бързо и лесно, като всичко в

пресягат към пръсчето (S).

И точно като истински художници почват да мацат и замазват. Преди това обаче с някой от двата инструмента за избор по цвят, трябва да сме си направили маска. Тук действието им е еднакво, при подразабиращи настройки за обхват, тъй като имаме малък отрязък от отенъци.

След като имаме очертание, извън което не можем да излезем по случайност, почваме да мацаме.

Този е доста по-лесен за работа и ни връща в новите времена, като приземява напъните на уличното ниво. И сега влизайки в ролята на дванадесетгодишни хипхоперчета пред стената на даскалото привечер, ни трябват просто няколко пръсвания за същия ефект.

Ако сте наистина старателни ученици, направете първото, върнете историята назад и опитайте и второто. Така може няколко пъти.



## 2,1 Да ги продадем, стринка им.

С това сме свършили работата по чука и се превърляме на надписа продадено. Тъй като е най-бързото и лесно за правене, го вмъквам тук.



Взимаме си изображението на фона, което създадохме преди малко и му добавяме нов прозрачен слой. Не е наложително, но трябва обезателно да се обучим за работа с тях и затова, двете секунди които отнемат си заслужават дори в такива ситуации, където не са необходими.

Начините са най-малко два. Единия правим си правоъгълна маска (R), която запълваме с жълт цвят взет от символа, с който след малко ще работим, след това с инструмента за въртене (Shift+R) и пак за правоъгълно избиране (R) ще нагласим, точно както преди две минути.

Предимно са най-малко два. Единия правим си правоъгълна маска (R), която запълваме с жълт цвят взет от символа, с който след малко ще работим, след това с инструмента за въртене (Shift+R) и пак за правоъгълно избиране (R) ще нагласим, точно както преди две минути.

Предимно са най-малко два. Единия правим си правоъгълна маска (R), която запълваме с жълт цвят взет от символа, с който след малко ще работим, след това с инструмента за въртене (Shift+R) и пак за правоъгълно избиране (R) ще нагласим, точно както преди две минути.

Този инструмент е най-омразния изобщо раждал се в Дъ ГИМП. Всеки графичен дизайнер или обикновен представител на ламерчока, като мен изпитва болка преди още натискането на копчето T. Вие новите фенове имате късмет. В 2,4 беше значително подобрен инструмента, а за 2,6 още чудеса говорят, ама не съм ги пробвал. И все пак Инструмента си остава гаден. Слава +Бого тук имаме много малко работа с него, но на по-сложните композиции всеки се спасява сам.

Решението за себе си съм открил, като направя това което ми трябва в текстов редактор, снимам екрана и го вмъкна като ново изображение или слой. Гимп е добър в тази задача, защото инструмента му за снимки може да снима и приложения и отделни области и през интервали. Поставянето е като ново



изображение с комбинацията за специално поставяне на форматиран текст в текстовите редактори- Shift+Ctrl+V. За съжаление когато с Есперанца слушам музика при мен влиза в конфликт с глобалните му настройки. Ако снимате от Гимп снимката се зарежда автоматично в програмата, което си е голямо удобство.

И след края на отклонението, в което каквото и да говорим ще го разберете едва след като се захванете с писане, да си напишем нашето SOLD. Сега трика е, че в новите версии, надписите вече се слагат като нови слоеве, наименувани като надписа. Това безспорно удобство, поне малко ни намалва вгорчаването на живота.

Сега номера е да направите всички нагаждания по словата преди да започнете третирането с други инструменти. Слой е специален, ако правите нещо с нещо друго и се върнете на T отменя всичко дето сте правили.

Имате някакво минимално количество избори. Първо шрифт. Всеки наличен в системата. Малък съвет използвайте правилни, безсерифни шрифтове. Допълнителните орнаменти и извивки се четат трудно и изглеждат зле в картинка. Е то зависи от картинката, но така е в общия случай.

Можете да изберете големината, като за целта имате 11 вида мерни единици, като по подразбиране е пиксел.

Имате палетка за цвят, като по подразбиране е този за рисуване. Както в останалите палети и тук може да се върнете до десет предишни цвята. В случая отново си взимам цвят от логотипа, за да се връзват нещата, а не да изглеждат като кръпка. Имате избори за заглаждане и подсилване, които никога не са вършили, кой знае каква работа.

Може също да изберете вид подравняване. Тук не ще ни е необходимо, а едва ли често ще прибегвате към него. Текстовете в картинки са кратки.

Може да определите отстъп, съмнителна възможност. И малко по-удачните и доста използвани, големина на междуредие и между символно разстояние.

После си манипулирате текста, както ви дойде на ум. Ще откриете, че може да превръщате текста в селекция или пътека. Тук обаче инструмента показва своята пословична магария. Но с тях не може да правите почти нищо, защото размера на слоя е колкото на текста и излизайки извън него все едно, че нищо не сте правили, няма да има резултат. Ако пък предварително преоразмерите слоя, той губи статута си на думен/дупен.

Ето затова ви посъветвах да започнете с него. А после да си го обработвате, като обикновена картинка, спестява ядове.

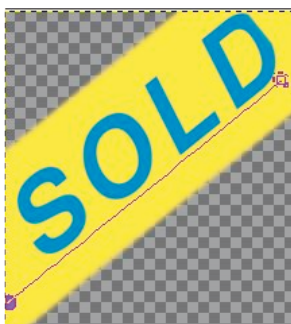
Като приключите просто сливате двата слоя. Това си става от прозореца на слоевете (вече трябва да сте запомнили Ctrl+L от layer), където давате дясно цъкване върху горния, които трябва да е бившия словесен, иначе не би се видял. От появилото се контекстно меню избирате сливане на слоевете. След което остава споменатото редуване на R с Ctrl+R.

И сега малка изненадка, всичко дето сторихте беше напълно излишно. Като мръсна

гад Ви накарах да го правите, за да свиквате с програмата. Тези глупости с текста можеше спокойно да избегнете. Прахосник на ядове съм, ей! Можехте да си почнете с жълтата лентичка и нагласянето и в горния десен ъгъл, като временно сте изключили виждането на фона, за да сте по-прецизни. Помнете, че казах, че не е задължително създаването на слой специално за целта, нали? А после описах нещо невъзможно без допълнителен слой.

Не споменах едно важно качество появило се в сериите от 2,4 насам. Може да слагате думичките по пътека. Без този хак, работата с писано слово, би била ад, беше ад, не че вече не е.

Просто включвате пътеката (В) и теглите един тегел от долу дясно до горе ляво. Точно две точки.



После спокойно отивате в текста (Т) пишете, каквото Ви дойде и му оказвате в последния избор долу да се предвижи по пътеката. Край!

Все пак едно малко пояснение по тези номера, защото са много важни по работа с Гимп,

особено, когато е за web, то там му е силата. Първо инструмента Пътеки ви освобождава да правите, каквито ви скимне неща. Например модното движение по вълнова линия е просто елементарно. Или каквато и да е било крива. Не затваряйте пътеката, както когато създавате маска, защото тогава ще подреди словата по вътрешния ръб. Е то понякога това е целта. Работете винаги от ляво на дясно, защото текста следва посоката на пътеката. За арабската, едната японска и иврита, движението се определя в самия инструмент Текст. Тук той просто ще обърне символите огледално, като надписите на линейките и ченгеларниците, които виждате правилно в огледалото за задно виждане. Понякога и това е търсен ефект, ама е неприятна изненада, ако не го чакате нали?

Втория вариант за правене на същото, който споменах, но не описах, защото е прекалено елементарен, а исках да Ви поизпотя е вместо да си играете с правоъгълно маскиране и нагаждания, да ползвате Четка (P), най-обикновена. Помнете, че при натиснат обръщател (Shift) се правят прави линии, нали? Толкова пъти Ви го втъпявах. Е при по-голям размер четка, имаме същото, нали така ;-)

Така приключихме. Какво, как не прилича на моята картинка? Къде отдолу? Какво имала? Добре де няма да ви мъча. Това там долу е не случайно. Там е защото също се прави посредством инструмент, ползван извънредно често от гимпера, пък и всеки клатикурец заел се с графически дизайн. Колко куул звучи, а?

Първо си правим една пътечка, дето ще превърнем в маска. Това вече трябва на сън да знаете, как се прави, ще го ползвате извънредно често.

Правите го на нов слой, преди преобразуването в маска. После отгоре оцветявате някакъв тъмен цвят и прилагате

трика, който сега ще Ви дам. Нарича се Гаусово затъмняване и се намира във меню Филтри, точка Замъгляване. Този инструмент създателите на Гимп се хвалят, че им е най-добре направения и най-оптимизирания. И май, че е най-добрия изобщо в растерен редактор. Иначе Гимп има проблем с не оптимизираните си ефекти и филтри, които ползвани на свръх големи изображения Ви вгорчават сериозно живота. Е Вие едва ли някога ще работите нещо по-голямо от тапет за работен плот, така че проблем няма. Опитвайте всичко от това меню, има истински находка, а когато си добавите ваши или от ресурси в Интернет, веселбата става голяма.

Същото упражнение, ако повторите още няколко пъти с намаляваща по ширина селекция, ще получите стъпаловидното изображение, което може да е дори по-хубаво.

И пак същото може да получите без някаква сложна техника на маскиране, което да филтрираме, ами с най-обикновен Спрей (A) и то за секунди. Ама ако Ви правя всеки път лесното, как ще се научите?

Стига толкоз!

### 3.SCO наша всеобща ЛюбоФ.

И дойде кулминационният момент, когато ще разпердушиним самото SCO и ще обединим всичко в обща композиция.

Аз съм писал няколко новини за това нещо и си имах под ръка техен хубав логотип. Вярвам и за вас не би бил проблем да си намерите.



Да го отпочваме. За целта ще се концентрираме върху третата групичка от инструментариума, която ще споможем честичко, Инструменти ->

Трансформиране. Дат живот здес Трансформарсите, спасибо! Ба-а-а забравил съм го този език. Ще си изкарам боя някъде.

Тук може да творим, каквото воля ни не пощади. Аз не си и спомням какви углавни геронтофилии съм вършил с това идиотче. Първом може да започнем с едно Деформиране (Shift+S), за да го килнем гада малко. После може да си добавим малко Перспектива (Shift+P), та да го сплескаме.



Продължавайки да се веселим, може се прехвърлим към филтрите. Първо едно Деформиране по крива, за да изглежда огъваща се под напъна на ударите (нали бие чук отгоре й). После може да сложим и едни вълнички, или каквото ни хрумне, за да подчертаем

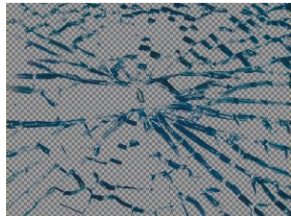
безпомощността.



се излигавите.

Като свършите с мъченията е добре да се позахванем с малко работа.

Ако имате под ръка, някакво начупване, може да го сложите на слой отдолу. Моята грешка-фрешка беше, че сложих едно много фино. После като смалих изображението за публикуване то просто се загуби. Нещо такова може да свърши работа, ако се понагласи:



После следва да си вземете с маска или пътека горната част на логотипа, която ще направим да изглежда премазана и раздробена. В случая аз използвам отначало изостряне на ръбове. Веселието тук се намира главно в Филтри -> Деструктивни. Много подходящо ми се стори първо да употреба Назъбване, като му посочих да е отвесно и му увеличих гъстотата. Ето какво получих:



После искаха да придам обем, също псевдо трето измерение и да смекча ъглите, че така изглежда като отхапано или залято с киселина, а не смазано. Едно бързо съвещание между мен и алтерегото ми взе решение. За моята цел Филтри -> Художествени -> Кубизъм се оказва идеален. Разбира се преди това може да минете и през други, като например Общи -> Разяждане, Фино смесване, Селективно Гаусово замъгляване, Разместване, Разлика в Гаусие, Спирална матрица, Светеща маска, някакви генерирани, дори Подобрение някаква, каквото Ви хрумне и ви се стори подходящо. Само не прекалявайте, че все пак искаме да имаме различимо изображение. Ето го моя краен вариант, след кубизма:



Миг, разтрошено вече отгоре и с появили се пукнатини по цялото тяло.

Вече изглежда точно каквото го искам. Разкривено е, но не гротеска, изглежда огъващо се под напора, в напрежение да не се счупи всеки

Ако сте си сложили нещо в FX-Foundry и Script-Fu, сега е момента да

Остана само най-лесната задача- да обединим всичко в едно цяло. Създаваме си ново изображение, добавяме му слоеве, в тях насипваме, каквото имаме, прилагаме някой и друг номер, ако е необходим и ако сме слушали през годината деда ни Мраз куражлията трябва да ни е поднесъл нещо таквози:



На тази картинка ясно се вижда и грешката ми с чука, който и отзад също е резнат и това, че съм спал при поставянето на Продадено, което е криво, и непасващо, ама кат' за ламеруда не е зле. Когато съм махал излишното с Ножа за картон (Shift+C) е трябвало да мръдна само няколко милиметра в ляво, нейсе.

Съвсем в края под линия слагам бележка по един наболял въпрос- правата. Българската Гимп общност ползва Attribution-Share Alike 3.0 Unported, което е добре. Това е съвременен вариант на използвания във в. „Home Linux“ лиценз. И тъй като този не е локализиран и съобразен с нашата правна норма, реално под юрисдикция попада лиценза на „Home Linux“, което не влиза в конфликт. Аз по традиция обаче ще използвам двоен лиценз. Сиреч давам право на който пожелае и му е по-удобно ползването на Свободния лиценз за документация на Фондацията за свободен софтуер. Този договор е смислово подобен и тъй като е преведен от заклет преводач е приложим и на територията на РБ. Непроменливи раздели няма, за да можете свободно да изключвате моите разсъждения, които обикновено са в курсив. Корици също няма, както е очевидно.