



full circle

独立发行的 Ubuntu 社区杂志
第25期 — 2009年5月



图书评测
BEGINNING
OPENOFFICE 3



轻松驾驭
VirtualBox

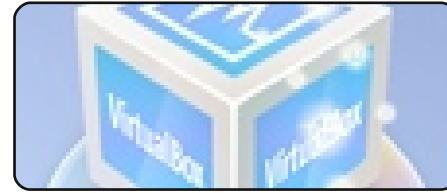
full circle magazine is neither affiliated with, nor endorsed by, Canonical Ltd.

An alias to make the command more detailed
alias ls = "ls -la --color=always --classi

命令与征服 p.05



使用Inkscape - 系列二 p.08



轻松驾驭VirtualBox p.09



X下游戏大提速 p.11



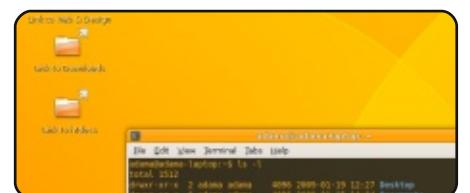
我的观点 p.14
学学一个人怎样应对第一次安装和使用Kubuntu出现的问题。



MOTU 访谈 p.18
本期介绍来自法国的 Guillaume Martres (smarter)。



Ubuntu 游戏 p.21



我的桌面 p.23



读者来信 p.19



Top 5 p.25



本杂志中包含的所有文字和图片按照 Creative Commons Attribution-By-Share Alike 3.0 Unported (知识共享属性——相同方式共享3.0 Unported) 许可协议发布。这意味着您可以采用、拷贝、分发、和传播所有文章，但是要在遵守以下条件的前提下分发本作品：你必须以某种方式保留原作者署名（包含姓名、E-mail或者网址），并保留本杂志名称（Full Circle）和网址www.fullcirclemagazine.org（但不得以任何方式暗示其为你或你使用该著作的方式背书）。如果你改变、转换本作品或者以本作品为基础进行创作，你只能采用与本协议相同、相近或者相容的许可协议发布基于本作品的演绎作品。

Full Circle杂志完全独立于Ubuntu项目的赞助商——Canonical公司，并且杂志中的观点和想法不应当被认作为获得了Canonical公司的认可。



编辑寄语 *EDITORIAL*

欢迎阅读新一期的Full Circle杂志

说

真的，我真不知道该如何开始本期的编者寄语才能让它不显得那么喋喋不休或是哗众取宠；不过，不管怎样，你已经在阅读它了。上一期（FC杂志第24期）是我们改版后的第一期。坦率地讲，我原本料想肯定会收到很多的电子邮件来指出我们的小失误、给我们一些改进的建议，甚至是要求我们改回到原来的版面。但结果是，关于新版面的电子邮件一封都没有。当然了，头一次嘛，我也不是那么确定。不过我们肯定还有一些需要改进的地方。

在这次改版中，我们还曾试图通过提供Digg, Reddit和Slashdot链接按钮的方式来努力争取更多的读者，但结果非常不理想。我们有超过13000份的下载量，却只有300人“发掘到”我们。当然说这些并不是想表达我们的失望！而是希望依靠读者们来帮助我们更多地传递讯息，让更多的人阅读FC杂志，更重要的是，让更多的人继续使用Ubuntu。

也谈谈关于需要帮助的问题。我们迫切需要更多的投稿来保证FC杂志能够继续走下去。在过去的两年中对于收到的每一篇投稿，我们几乎都采用了，我们确实需要更多的投稿。正如我以前多次表明过的，不一定非得是专家才能写文章进行投稿，哪怕您只是把关于Ubuntu/Linux新闻故事的链接通过电子邮件发送给我们也将是莫大的帮助。在我们Ubuntu.com的维基网页上也有一些关于文章的小创意可供参考：<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>

希望很快就能看到您的投稿！

祝好！

FC杂志主编 *Ronnie*

ronnie@fullcirclemagazine.org

本杂志采用如下软件创建：



什么是Ubuntu？

Ubuntu是一份完整的计算机操作系统，可以完美地运行在笔记本、台式机和服务器上。无论在家里、学校或是在办公室里，Ubuntu都包含所有你要用到的应用程序，如字处理、电子邮件程序和Web浏览器。

Ubuntu是免费的，现在是而且永远都将是。你无需支付任何的授权费用。你完全可以自由地下载、使用并且和你的朋友、家人以及学校一起共享Ubuntu，乃至商业应用。

一旦安装完成，你的系统即可投入使用，并拥有完整的生产力办公套件、互联网应用、图形图像处理程序以及游戏娱乐。

小技巧：点击这个新的“回目录”链接即可从任意页快速跳回到杂志目录页！



新闻 NEWS

来源 : LinuxToy



Linux Kernel 2.6.30放出

Linus已发布了2.6.30版Linux内核。在Linux Kernel 2.6.30中较大的变化包括：改善了文件系统、加入了完整性检验补丁、TOMOYO Linux安全模块、可靠的数据报套接字(data-gram socket)协议支持、对象存储设备支持、FS-Cache文件系统缓存层、nilfs文件系统、线程中断处理支持等等。

请参阅 [KernelNewbies](#) 的2.6.30页面，可以了解完整的更改信息；其源代码可从 [Kernel.org](#) 网站下载。



Linux 2.6.30

[Kernel Hacking](#)
[Kernel Newbies Frontpage](#)
[Kernel Hacking](#)
[Kernel Documentation](#)
[Kernel Glossary](#)
[FAQ](#)
[Found a Bug?](#)
[Kernel Changelog](#)
[Linuxnews Main Page](#)

Linux 2.6.30

Linux 2.6.30 was released on
Summary: This version adds
 which delivers high-performance
 renames/truncates in ext3, ex-

Canonical为最新惠普服务器提供Ubuntu 9.04服务器版授权认证

Canonical公司与惠普公司强强联手，为Ubuntu客户提供高性能、低能耗的硬件基础设施

Ubuntu项目的商业赞助者Canonical公司于2009年6月15日在伦敦正式宣布，Ubuntu 9.04服务器版在最新的惠普ProLiant G6系列服务器上授权认证成功。这使得Canonical在现有的对惠普ProLiant服务器上的Ubuntu服务器版支持扩展到17款配置之多，藉此Ubuntu用户可以在世界上最具能源利用效率的服务器上运行他们的商业软件。同时它也让用户可以在他们的商业应用中自由选择采用开放系统平台，而不需要妥协于他们对硬件的选择。

Ubuntu 9.04服务器版在惠普ProLiant G6服务器上的授权认证是在Canonical实验室进行了全方位测试后的结果。Canonical公司同时对所有通过测试的惠普服务器的认证级别从“validated”更新到“certified”。除此以外，惠普公司还将为用户提供ProLiant服务器的Ubuntu支持服务包，包括代理、驱动程序以及增强惠普ProLiant的Ubuntu服务器版可管理性的实用工具等。

“我们致力于在用户选择的硬件平台上授权认证Ubuntu服务器版本，而惠普ProLiant服务器无疑是这些最受欢迎的平台之一。能有惠普参与到这个授权认证程序中来，是对我们的工作的极大认可和肯定，这是相当激动人心的。” Canonical商业服务部主管Steve George说到。“寻找开放性平台或是准备在基于Ubuntu的系统上建立云计算基础设施的用户，需要在硬件强壮性和兼容性测试方面能有更进一步的保证。这个授权认证和强大的硬件一起，为用户着手建立他们的数据中心提供了信心的保证。”

“客户需要一个开放的操作系统，以降低商业风险和更低的维护费用”，惠普工业标准服务器市场部主管John Gromala说到。“Canonical对惠普ProLiant G6服务器上Ubuntu服务器版的授权认证为用户提供了强大、经济、节能的操作系统平台”。

Ubuntu服务器版可以在 www.ubuntu.com/getubuntu 免费下载。Canonical公司可以提供包括服务器迁移、技术支持、培训以及云计算咨询等系列服务。



Linux Multi-touch 技术展示

据 LinuxDevices 报道，法国的ENAC开发组已为Linux内核开发了类似iPhone的Multi-touch(多点触摸)技术支持。该开发组提供了一段视频用来展示Linux的Multi-touch技术。除了需要相关硬件的驱动及固件支持外，要在Linux上实现此Multi-touch技术，你还将需要Linux Kernel 2.6.30和包含DBus插件的Compiz窗口管理器。



原视频及相关源代码可在 [ENAC](#) 网站找到。

LINUX TOY



命令与征服 COMMAND & CONQUER

作者：Lucas Westermann

当

你正在对大量的历史命令进行筛选，努力寻找着你想要的那一条时，你是否也曾经想过“一定还有更好的办法来完成这项工作...”。当然有简单的办法。不仅如此，你还可以在终端以及shell里面做些非常有用的事情来让你的生活变得更加简单些。那么现在跟我一起开始吧，您可能也注意到了，我用的是两个词“终端”和“shell”，然而据我所知，有不少人认为它们是同一个东西且完全是一回事，为此我要在这里花些时间解释一下他们之间的不同。

终端事实上是一个显示shell提示符的程序，一点不错，但你可以轻易改换所显示的shell，并且任何提示符下完成的设置都是在shell中进行的，而非终端。我所知道的两个最常用的shell，一个是BASH (Bourne Again Shell)，在多数情况下它会是默认的shell，另一个是Zsh (被创造性地命名为“Z Shell”）。如果您想尝试一下新的shell，需要做的只是安装并且运行它，例如：

zsh

如果你觉得你非常喜欢它，想将它设置成默认的shell（就像我所做的那样），你可以在一个运行中的Bash shell下运行下面这个命令：

sudo chsh <username>

当然，你要用你实际使用的用户名替换命令中的“<username>”。接下来你就要回答类似下面这样的问题：

```
Changing the login shell for
<user>
Enter the new value, or press
ENTER for the default
Login Shell [/bin/zsh]:
```

译注：

正在更改 <user> 的 shell

请输入新值，或者按回车键以使用默
认值

登录 Shell [/bin/zsh] :

你只需要键入shell文件所在的路
径（通常是在/bin/下面）。方括号

中的进入方式是你当前所选择的shell
(就像你所看到的，我所使用的是Z
shell)。

回到主题。你的shell历史记录有时会变得冗长并且十分很混乱（我想即便是从我不久前最后一次清除它之后到现在，它仍旧富含1000条甚至更多的命令）。我发现我总是经常反复地运行相同的命令，有些时候附带很多的参数，而有的时候则很少使用参数。从很早以前我就习惯于列出我的历史记录，并搜寻我需要的命令。例如：

history|grep cd

返回了：

996 cd Dropbox/Scripts/C

显示了我最后一次运行过的cd命令，或者如果我运行过不止一次cd命令的话，则列出所有我运行过的cd命令。如果你有注意到的话，在命令的左边还显示了一个数字（我的例子中显示的是996）。所以，当你想要再



一定还有更好的办法来
完成这项工作...

!996

它将自动运行历史记录列表中id为996的那一条命令。哇！我回到了我的C脚本目录，多么简单！只需要输入4个字符的命令。这无疑很吸引我（极其）懒惰的一面。这样做也比使用上/下键一行一行地在历史记录中穿梭寻找正确的命令要快捷得多。希望这样对你也足够吸引力。最后还有一招，你还可以运行：

!cd

再次运行最后一次运行过的cd命令。

我知道的另外一非常有用的东西就是你可以为你的Bash shell添加自定义的功能（这在Z Shell下也同样有效，但我主要精力还是集中在标准命令上）。要实现这一点你需要打开你的.bashrc（使用gedit, vim, nano或者任何你喜欢的编辑器）。

vim ~/.bashrc

你将看到一个非常长（而且看起来很混乱）的文件。我通常会把自定义的命令添加在文件的末尾，以保证它和原来的内容区分开，并且加上注释，当然你也可以选择你最喜欢的方式来做这个工作。如果你只是想让某个命令运行起来更简单，比如说使用命令：

update

来运行下面这条：

sudo apt-get upgrade

那么我会建议你使用别名，因为它只需要很少的输入（并且对我来说，当创建快捷方式的时候击键次数显得格外重要）。所以如果你想对它使用别名，那么下面这一条可以用来加入到你的.bashrc文件（我增加了一条

说明来让它变得更加清晰易懂，如果你喜欢的话可以不用理睬它）。

```
#Alias for updating the  
system  
alias update = "sudo apt-get  
upgrade"
```

另一个我经常使用的别名是这个：

```
#An alias to make the ls  
command more detailed  
alias ls = "ls -la --  
color=always --classify"
```

就像你可能会注意到的，我很有有效地将ls命令替换成可以输出更多信息的命令。现在你有可能在问你自己“但是，如果我需要使用这个命令，而不附带任何参数的话，那该怎么办呢？”答案是这样的：

\ls

反斜杠可以跨过所有绑定这个命令的别名，运行命令本身。

现在，重新把注意力集中到功能上面。这是一些很基本而非常实用的脚本，可以直接加入到你的shell配置文件里。是我准备在第七页使用的范例（不用担心，你看完之后我会对它进行详尽的解释）。



我经常使用这个脚本来将.m4a文件转换为.mp3文件，从此我再也没有看到自己用手来输入那么多命令了（不管同样的操作多么频繁）。在这个脚本的第一行把该功能定义为一个函数，在第一个大括号（花括号）后则是真正的脚本了。它检查参数是否为空，如果是的话，在这个脚本的最后部分输出一个错误信息（倒数第二行）。如果检查到参数，则继续检查第一个文件是否存在，然后创建一个文件用于输出（在这个应用中将生成的是.mp3文件），如果发现这个文件不存在的话，就会在屏幕上输出一条“File <filename> doesn't exist!”（“文件<filename>不存在！”）的信息。这一步正常完成后，它接下来还会继续检查用于输出的文件是否存在（.mp3文件），以便确定第一个循环是否全部顺利完成。如果没有完成，就不会移动文件。在取得了用于输出的文件名后（这样你才可以分辨哪一个m4a文件和哪一个mp3文件相对应），它将会移动.m4a文件到你的“Music”目录下，并把m4a文件转换为mp3文件，然后把mp3文件移动到“Music”目录下，最后告诉你它被移动到了那里。这个脚本还会检查“Music/m4a”目录是否存在（m4a注释前的if行）。如果不存在，则在

运行前创建它。我把其余的一些从iTunes搜集到的m4a文件都转换成我现在看到他们的样子，真希望大家知道它有多好用。我需要进一步说明的一件事情是函数引用的文件名需要加上引号（否则反斜杠以及空格之类的符号将无法被正确地识别）。所以函数要像这样来运行：

```
m4a "2-10 You're the  
Inspiration.m4a" "You're the  
Inspiration.mp3"
```

运行结束后文件将会被分别保存在“~/Music”目录下以及其下的子目录“~/Music/m4a”下。但遗憾的是，mp3文件将会丢失id3标记。

我会把这点当作是一个挑战留给希望搞定它的读者。有些命令行工具可以让你访问标记信息，而做为一个小小的提示，我为你介绍archlinux的perl-mp4-info这个软件包（在Arch用户响应网页上可以找到），是一个可以用来读取m4a文件标记信息的工具（或至少它可以），并且它也应该可以在Ubuntu下运行。如果你想要扩展这个脚本的功能，让它可以自动增加m4a的标记信息到mp3文件中，我希望你能与我分享你的方法，你尽可以把代码发送email给我，我

会把它加入到下一篇文章里（当然我也会给予你应得的荣誉）。虽然我并没有真正写过这段代码，但是我还是有些好主意来实现它（在我将我所有的m4a文件全部转换成功后，我觉得已经没有必要再对我的算法进行验证了）。但无论我认为该如何去实现，或者是否是有我从没有想到过的实现方法，我还是会把我得到的所有代码与我的算法进行比较，并在下一篇文

章中提及。而到目前为止以我所了解到的，使用ffmpeg还没有办法传输这个信息。

我希望这个小技巧能对你有所帮助，而且你至少已经发现它的某些部分还是很实用的。它们已经让我省去了很多的键盘输入，使命令行模式下的工作变得非常有效率（我甚至在我的主系统中使用平铺窗口管理器—

```
m4a(){
if [[ "$1" != "" && $# == 2 ]]; then
    #check if files exist
    if [ -e "$1" ]; then
        #convert audio
        ffmpeg -i "$1" "$2"
    else
        echo "File \"$1\" doesn't exist!"
    fi
    if [ ! -d "$HOME/Music/m4a" ]; then
        mkdir $HOME/Music/m4a
    fi
    #move the .m4a file to the m4a folder if the files exist in
    #the current directory
    if [ -e "$2" ]; then
        mv "$1" $HOME/Music/m4a/"`echo "$2" | sed 's/mp3/m4a/'`"
        echo "m4a file was moved to the ~/Music folder"
        mv "$2" $HOME/Music/
        echo "Moved the mp3 to the ~/Music folder"
    else
        echo "File \"$2\" doesn't exist!"
    fi
else
    echo "Invalid arguments (or too few/many), please run this
script with \"m4a <input> <output>\""
fi
}
```

Awesome，这样我最近就基本上很少去碰鼠标了）。我期待着能有人能迎接挑战，让上面这段脚本的功能变得更加完善。



Lucas 通过不断地搞乱自己的系统而学到了很多有用的经验。系统搞坏以后唯一的出路就是去研究怎样修复它。有空的时候他喜欢写写博客：
<http://lwest-ubuntu.blogspot.com>

The cover of the book features a small potted pine tree on the right side. At the top left is the MacFreda Publishing logo. A diagonal banner across the top right reads "Ubuntu Pocket Guide and Reference" and "For Ubuntu 8.04 LTS, 8.10 and beyond". Below the title, it says "A concise companion for day-to-day Ubuntu use". The author's name, "Keir Thomas", is at the bottom right.

Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com

or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



HOW-TO HOW-TO

作者: Yoga Sukma

参阅:

第24期 - 使用Inkscape - 系列一

适用于:



类别:



设备:

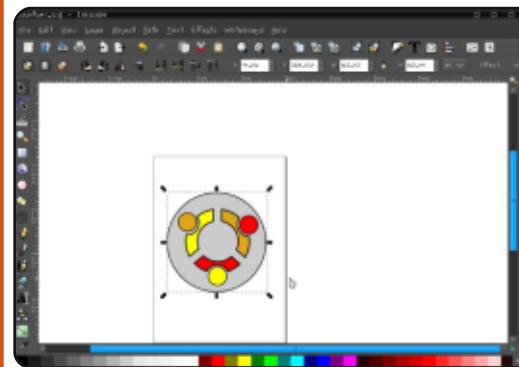


上一个教程你保存了没有呢？如果还没的话，那你应该先完成上次的教程，因为这部分是要告诉你如何在上一次的基础上做得更好。

我们开始吧

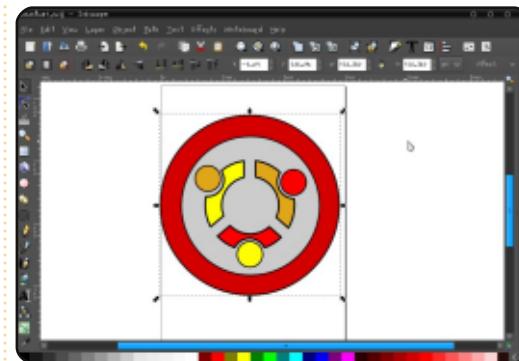
画一个可以盖住你Ubuntu标志图标的大圆圈，然后通过选取OBJECT>LOWER (对象>降低) 把它放在图标

下面。它看起来就像这样：



你可以给它指定一个你喜欢的颜色。

然后，我们再画一个圆圈，将其放在整张图片的后面，像这样：

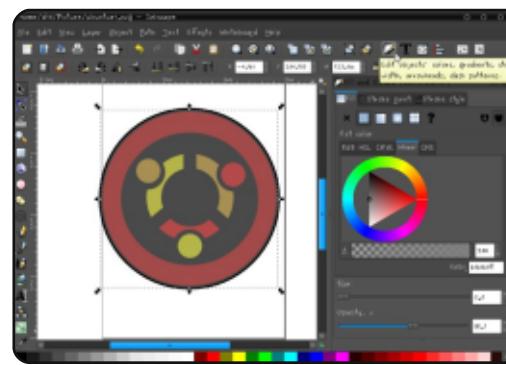


现在，我们让它变得平滑一些。

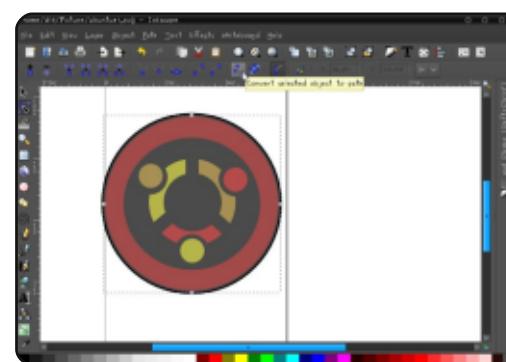
首先，复制最大的那个圆圈——我希望你还记得可以用CTRL+D来复制——然后用灰色填充。在填充属性

使用Inkscape — 系列二

里，设置Opacity (透明) 项使它有半透明效果。像这样：

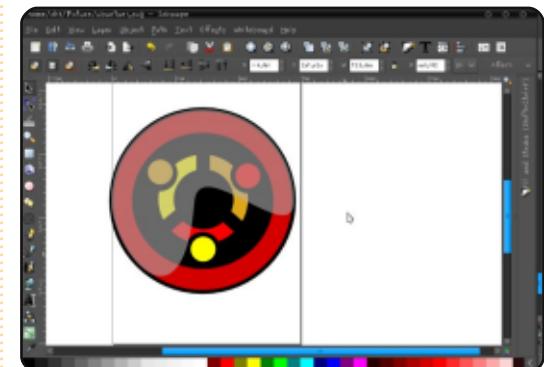


至此，下面这一步是我喜欢的，选取灰色圆圈并按SHIFT+F2，（经FC中文团队验证该功能的快捷键应该是F2，请中文读者注意）或者你也可以点击位于左侧屏幕工具栏里的第二个图标，这个图标看起来是一个连着线条的箭头。



点击Convert selected object to path(把已选对象的描边转化为路径)

这个图标（悬停定位装置在图标上，就可以看到图标的功能描述），然后再选择 Convert selected object's stroke to the path (把已选对象的描边转化为路径)，最后选Show the bezier (显示已选节点的贝塞尔控制点)。现在点击下方的节点。它会显示另外一个节点，拖动它。你可以通过选择并拖动另一节点的方法修改路径。这是我最终得到的：



现在你可以将其打印出来，然后用大头钉钉起来了。下回再见！



Yoga Sukma 是印度尼西亚人，今年19岁，计算机科学专业学生，喜欢图形设计和编程。

有任何意见或建议请发送到：
juzt_atkinson@yahoo.com



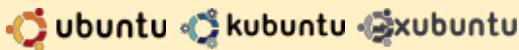
HOW-TO HOW-TO

作者 : Carlo Angelo Marcelo

参阅 :

N/A

适用于 :



类别 :



设备 :



记得我曾经在一个技术专栏里看到过关于如何在Mac OS X Leopard系统下将Ubuntu作为客户系统运行的文章，但由于作者可能是站在代码的角度来讲述的，我几乎没看懂所讲的东西。我在Ubuntu中搜索下“虚拟化”，然后就发现文档有点过时了，于是决定从软件仓库里面下载“虚拟化”软件，亲自试试。这几乎也是学习任何事情的最佳途径。

在“添加/删除”程序中，我输入“virtual”之后找到了VirtualBox OSE (OSE意为开放源代码版本)。虽然还要从新立得软件包管理器中下载一些附加软件，但我很快就运行了Mandriva One 2009作为我的客户系统。

建立一个新的客户操作系统相当简单。只需要点击VirtualBox左侧窗格的“新建”按钮，然后按照提示操作。软件会提示你输入操作系统的名称并从一个下拉列表中选择操作系统类型。在这些截屏中我将用作例子的客户操作系统是我刚用BT下载下来的openSUSE 11.0。

下一步是配置给客户操作系统分配的内存。我发现分配的内存最好是默认值256M的两倍，这样的话可以获得更佳的用户体验。

然后，我们需要创建一个虚拟硬盘。

下一步最好保留默认设置。

等我们创建好了虚拟硬盘，我们将会看到一个设置概要，然后你会发现你的客户操作系统出现在主窗口左侧的窗格中。

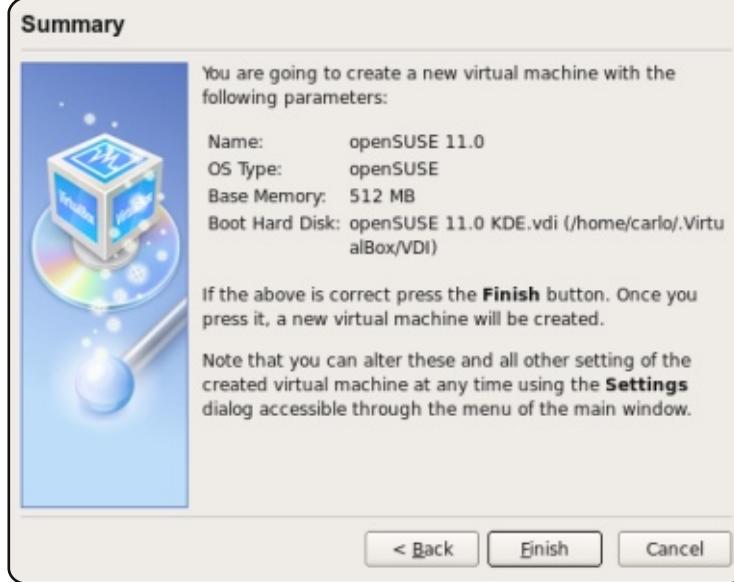


如果你双击选中的客户操作系统(或者单击开始按钮)，那你会看到一个“首次运行向导”。单击“下一步”然后选择客户操作系统的来源(CD或者ISO)。我选择了刚刚下载

Virtual Hard Disk
Select a hard disk image to be used as the boot hard disk of the virtual machine. You can either create a new hard disk using the **New** button or select an existing hard disk image from the drop-down list or by pressing the **Existing** button (to invoke the Virtual Disk Manager dialog).
The recommended size of the boot hard disk is 8192 MB.
Boot Hard Disk (Primary Master): **<no hard disk>** **New...** **Existing...**

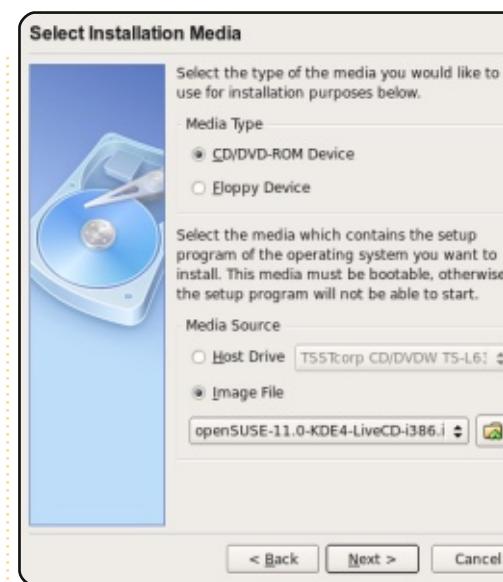
Virtual Disk Image Type
Select the type of virtual hard disk image you want to create.
A dynamically expanding image initially occupies a very small amount of space on your physical hard disk. It will grow dynamically (up to the size specified) as the Guest OS claims disk space.
A fixed-size image does not grow. It is stored in a file of approximately the same size as the size of the virtual hard disk. The creation of a fixed-size image may take a long time depending on the image size and the write performance of your harddisk.
Image Type:
 Dynamically expanding image
 Fixed-size image

Virtual Disk Location and Size
Press the **Select** button to select the location and name of the file to store the virtual hard disk image or type a file name in the entry field.
Image File Name: **openSUSE 11.0**
Select the size of the virtual hard disk image in megabytes. This size will be reported to the Guest OS as the size of the virtual hard disk.
Image Size: **8.00 GB**

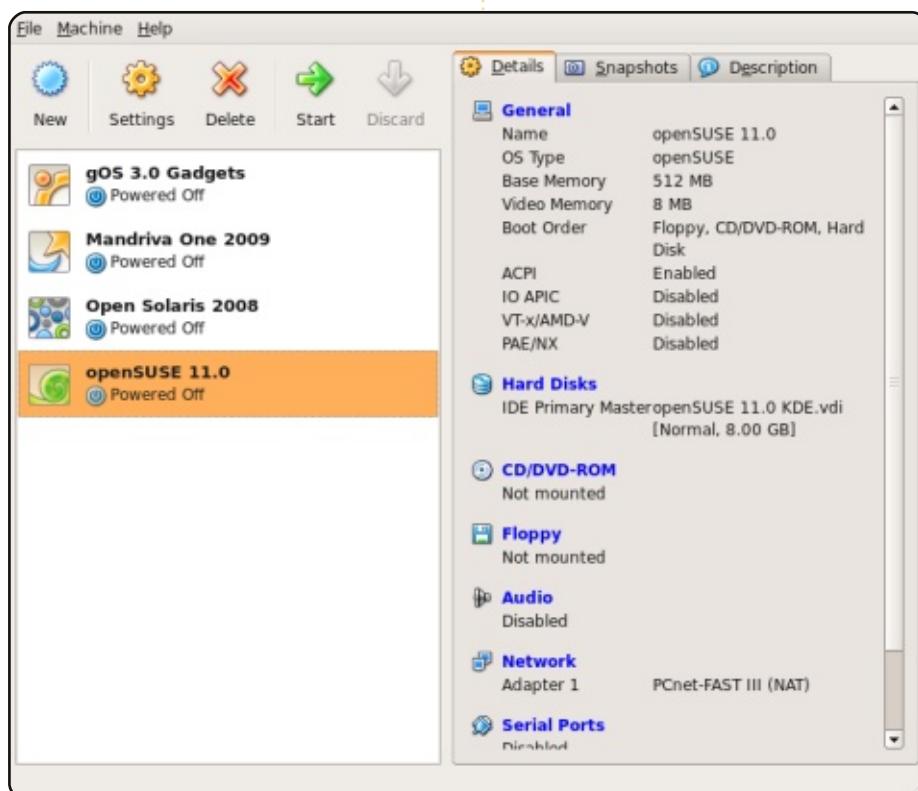


好的openSUSE 11.0
KDE ISO镜像。

然后就搞定了！
现在VirtualBox OSE会启动我的OpenSUSE。
你可以把ISO文件安装到虚拟硬盘中去，就像在真实的硬盘中一样。然后你可以在完成安装后移除这个ISO文件。



我发现VirtualBox OSE简单而又高效，但我不敢想像它在低配置机器中的表现（我的笔记本配备了Intel酷睿双核1.86GHZ CPU和1G内存）。尤其是如果你想用它尝试不同风格的Linux发行版的时候，它是一个值得一用的好工具。我只是随便玩一玩我的客户操作系统，还没有尝试用它来做什么正事—比如打印。我注意到一件事情，就是我的音频设备没被所有4个客户操作系统所识别。然而尝试不同操作系统主要目的是满足自己的好奇心（我非常喜欢Intrepid Ibex，而且没有打算取代它），VirtualBox OSE正好可以满足我的需要。





HOW-TO HOW-TO

作者 : Dimitar Boichev

参阅 :

N/A

适用于 :

类别 :



设备 :



你是不是曾经因为当你在全屏模式玩游戏的时候，如果突然有人想和你用Skype或ICQ之类的软件聊天，而你却没办法使用Alt+Tab切换到聊天窗口上，而不得不在窗口模式下玩？你有没有因为游戏中过低的帧率 (FPS) <译者注：FPS - 每秒画面刷新的次数>而放弃玩这款游戏？你是不是曾经配置了一个电视输出端口 (TV-out) 作为你的扩展桌面，但是你却没法从《星际争霸》或者其他即时策略类游戏中切

换出来？如果是这样的话，和你的新朋友打声招呼吧——在新的X进程中进行游戏！

我尝试找出这三个问题（就是上面提到的）的答案，并且我惊奇地发现我在新的X进程中玩游戏时，游戏可以运行得更快。比如说我想顺畅地运行《反恐精英——起源》，就得在640x480的分辨率下并且特效全都设为最低才行，但是当我在新的X下运行的时候，我就完全可以顺畅地开到1024x768的分辨率并且设置特效为一般。听起来不像是真的，对吗？没关系，让我来告诉你你是怎么做到的。

首先，我们需要做的是启动一个新的X进程（Ubuntu的默认设置是不会让我们这么做的），所以要打开一个终端然后输入：

**`sudo nano
/etc/X11/Xwrapper.config`**

nano——一个简单的终端文字编辑器<译者注：可以用图形化的gedit替代nano>

要了解更多的关于/etc/X11/Xwrapper.config的信息可以打开一个终端输入：

`man Xwrapper.config`

打开Xwrapper.config文件后，用方向键找到：

“allowed_users=console”

这行，并将其改成：

“allowed_users=anybody”。

然后按下Ctrl+X保存文件，nano会询问你是不是要保存所做的修改，按下Y，然后它会问你保存到哪，我们是修改这个文件，所以就只需要按回车键就行了。

现在我们可以在现有的X服务下运行新的X服务了，接下来我们要做的就是重启我们的X——我不知道这是不是必须的，不过重启一下也不会要了你的命吧：）。好了，我们回来以后，为了让游戏在新的X进程中启动，我们需要进行一些设置。为此我们先要确认这个游戏不是设置在一个“winecfg”下的虚拟桌面中运行。如果你不确定的话，打开一个终端，

输入“winecfg”，或者到应用程序> Wine>配置Wine。如果在程序的标签页中有游戏的.exe，点击它就来到图形 (Graphics) 标签页，然后确认

“Emulate a virtual desktop (在虚拟桌面中仿真)” 的钩选框没有被钩上。如果这个方框是钩选状态的话，当你在另一个X下启动游戏时游戏画面就会显示在你屏幕的左上角（这不是我们所希望的）。

完工后，我自己写了一个Bash脚本来启动在另一个X中运行的游戏。这样我就可以在我正常的X或者另一个X下玩这些游戏了。如果你不知道怎么制作Bash脚本，下面就将为你介绍：

打开一个文本编辑器（如果你用Ubuntu就用gedit，如果是Kubuntu的话就是Kwrite），然后录入下面的脚本：

```
#!/bin/bash
X :2 -ac -terminate
-config
only_one_monitor.conf &
```



```
sleep 2
DISPLAY=:2 nice -20 env
WINEPREFIX="/home/cherva/.win
e" wine
"C:\Games\Starcraft\Starcraft
.exe"
```

X—就是启动另一个X进程的命令。

-ac—用于禁用基于主机的访问机制 (host-based access control mechanisms)。如果启用的话，任何主机都可以访问你的电脑，而且他们可以修改访问控制列表 (access control list)。使用这个的时候要非常小心。这个选项主要是为了远程调试而存在的。

-terminate—因为在系统重启的时候X也要终止，不这样系统就将继续运行。

-config—这是告诉系统用不同的配置文件来运行X服务（还记得Starcraft里的滚屏吗？），这个only_one_monitor.conf和/etc/X11/xorg.conf是一样的文件，所以当我把鼠标移动到屏幕的边缘的时候，我的鼠标还是留在我的显示器里继续让星际滚屏，而不是跑到电视机那边。更多的选项可以参阅：

<http://linux.die.net/man/1/xserver>

通过sleep命令，我们让程序等上两秒再继续，因为新的X服务需要一定的时间来启动和运行。

DISPLAY=:2—在我们新的X里运行下一个命令，而不是在原来的那个X里运行。

nice -20—以最高优先级来运行程序（可以获得更好的性能效果），后面是正常的Wine启动命令，就像它在你应用程序菜单或者桌面上的那样。

env WINEPREFIX—wine目录所在的位置。

wine—用这个来运行wine。
"C:\Games\Starcraft\Starcraft.exe" 是游戏程序。

当你做好了Bash脚本，随便保存到一个地方。然后用文件管理器打开保存那个脚本的文件夹。因为我们得让这个文件运行。所以，对着那个脚本单击鼠标右键然后选择属性。切换到“权限”标签页并勾选“执行”右边的勾选框。然后关掉那个窗口，双击那个新的脚本。在Ubuntu下它会问你要干什么：“在终端中运行/显示/取消/运行”——点击运行，然

后开始享受+20 FPS的游戏快感，可以滚屏以及随意地聊天的乐趣吧。现在，如果你想要切换回你以前的X进程，按下Ctrl+Alt+F7，想要回到游戏的话就按Ctrl+Alt+F9——按F8可以产生出更多的X。我可不是Linux大专家，所以呢，还可能有更好的方法，但是这个方法在我这却很管用，而且我玩得十分开心。

推出2.5.7
Bug修订版

支持多种协议的即时通讯客户端Pidgin已推出了新的2.5.7版本。这是一个次要的Bug修订版本，主要对Yahoo协议的支持进行了修正。

详情请见LinuxToy.org。

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book?
Order the eBook now at [http://eBookshop.apress.com!](http://eBookshop.apress.com)

Apress
THE EXPERT'S VOICE™

<http://apress.com>



我的故事 MY STORY

作者：Chris Burmajster

我从DOS6.22时代就开始使用计算机了，经历了Windows 3.11、95、98SE和XP。但是，使用它们越久，我就越不满意了。在我意识到付了那么多钱之后，自己却仅是从微软公司借用它，我不能合法地在我其他计算机上使用它，而微软的商业惯例又模糊其词地来搪塞我。显然，在某些场合下，微软甚至可以插手审查你使用其软件的方式！

一个同事曾跟我提到过开源的理念，尔后我马上喜欢上这种理念了！他给了我一份Suse10.1的拷贝，然后我马上将其装到我的电脑上去了。不幸的是，它用起来真是不咋的。Yast(译者注：Suse的系统管理工具)艰涩难懂，为了让我的Canon打印机工作起来我都快抓破头皮了。我很不情愿地回到了Windows舒适的环境下面。然而，开源的种子却已在我心中悄然种下。

我曾听说过Ubuntu，但因为有了Suse的那段试用经历之后，我已经没有想尝试尝试它的那份心情了。然

而，微软自己不断地把我推回到企鹅扑腾翅膀的温暖怀抱。Windows的正版增值计划（Windows Genuine Advantage），这也算是工具？它天天往我家打电话还要花我的钱已是糟到极点了，而在我想从微软网站上下载软件的时候，让我对微软彻底死心的事终于发生了。在允许我下载软件之前，它坚持要验证我所用的Windows拷贝。那你天天打电话叫我交钱算是什么意思呢？要是这还不算够糟，在我最终下载了软件后，它又坚持要在安装之前验证我的Windows。难道是微软得了疑心病不成？从那一刻起，我受够了。我可是一个付了不少钱的守法公民，现在我受够了这样的折磨和他们对于自己顾客的不信任。于是我下定决心再次尝试Linux，安装了Ubuntu系统，当时还是6.06版



使用Ubuntu让我感觉到了自由...

我为什么换到Linux



ubuntu

本。

其余的事，大家都知道，不必多说。安装没有任何问题，甚至我的打印机安装起来也毫不费事。其使用和设置都非常简单。使用Ubuntu让我感觉到了自由，我知道没有人会监视我或者对我使用这个系统的方式强加无理限制。当我确实遇上了难题时，Ubuntu社区论坛总是最能帮上忙。他们耐心听取那些他们之前肯定已经听过无数遍的问题，然后很有风度地为我解答。随着每个新版本的发布，Ubuntu已经变得越来越好了，我完全迷上它了。

现在我再也不会回到Windows下了，而且我还让家人、朋友和同事扔掉Windows，换上Linux。作为一个Linux的皈依者有几年时间后，我再





作者：Kris Gielis

我有一位多年来都在各种Unix和Linux环境下工作的朋友听说我已经开始使用最新的Kubuntu发行版后，就提醒我应该去看一看Full Circle杂志。就这样，在一个慵懒的星期天下午，我坐在安乐椅上，在因为感冒导致的咳嗽让我快把肺都咳出来的情况下，开始阅读我的第一份Full Circle杂志——第21期。

我跳过了那些写给高级用户（C语言编程）或游戏玩家（或许我儿子会感兴趣,但我就没那个兴致了）的文章，直接翻到了“FCM 第20期调查结果”。文章编辑在文中提到：“因为英语不好，或是对Linux（或者说是Ubuntu——我至今还是没搞明白为什么要对Ubuntu是不是Linux这个问题小题大作）了解甚少，而无法为杂志作贡献，并不能作为一个可以让人接受的理由。”他的这番话是说给我听的吗？我的母语不是英语，而且，除了将我的上网本配置成公司笔记本电脑灾难恢复所用，在上面安装过Kubuntu系统，从而学到点相关知识外，我几乎对Linux, Ubuntu或者Kubuntu一无所知。不过认真回想起

来，这些经验说不定还能给碰到类似问题的人们一些启示，于是我打开了Openoffice.org Writer并开始输入。

就在几个月前，我买了台ADVENT 4211上网本（一个微星Wind u100的克隆版），买回来才发现里面预装的是法语Windows XP家庭版。我进行了些研究：我能否在保留Windows XP使用授权的情况下，把这个上网本的语言设置更改成我的语系（荷兰语）或者英语吗？最终我还是放弃了，转而寻思着能不能在这个上网本上安



装个Linux发行版（但是选择哪个好呢？）。这一方面是个积累Linux经验的好机会，另外一方面还能摆脱那

Kubuntu之初体验

恼人的法语系统。我当时已经在电脑杂志上读到过一些介绍Linux以及其不同之处的文章，最终选择了最新的（在当时来说）使用KDE 4.1桌面环境的Kubuntu 8.10发行版。

但是紧跟着麻烦就来了：这个上网本没有配置光驱，而网上所能下载到的都是些用于刻录光盘的ISO镜像文件。幸运的是有Google。经过在网上的一番研究，我发现了一个运行在Windows XP下的程序，可以让我利用ISO文件里的Kubuntu发行版制作一个可引导的U盘（这对于How-to栏目来说可是个不错的主题，大部分这种类型的上网本都是预装XP系统而且不带光驱的）。这样我的电脑就可以直接从USB驱动器启动，开始对新系统进行初体验了。

对这个全新的系统我还是不太自信，或者说事实上是因为我自己对新系统的了解还不是太多，我想还是暂时先保留上网本上现有的XP系统。幸好以前知道有个叫Wubi的软件——能直接引导Kubuntu系统启动而无须创建新的磁盘分区。而且它对任何人

来说都很易于安装，从而使你完全能够在保留你所熟悉的系统仍然可用的情况下，尽可能地熟悉新的系统。

至此，我已经可以使用新装好的Kubuntu系统引导我的上网本了，可是很快下一个麻烦又不期而至：内置无线网卡无法工作。于是，我再次在Google上进行了大量的搜索，了解如何查看这块网卡的生产厂商以和型号信息（Realtek rtl87se），以及如何使它能够在我所安装的Kubuntu下正常地工作。后来得知，在对WiFi进行配置前需要先下载新的驱动程序并对它进行编译。然而这还不是故事的结局。在一次重启之后，WiFi又不工作了，更多的Google搜索后又得知，编译后的驱动程序还需要复制到/lib/modules下的某个很深的子目录下。那样做确实很奏效——直到有一天，在系统进行了一次自动更新之后，它在我的引导列表中生成了一个新版本选项。当我选择进入到那一个新版本之后，WiFi又再一次地罢工了。

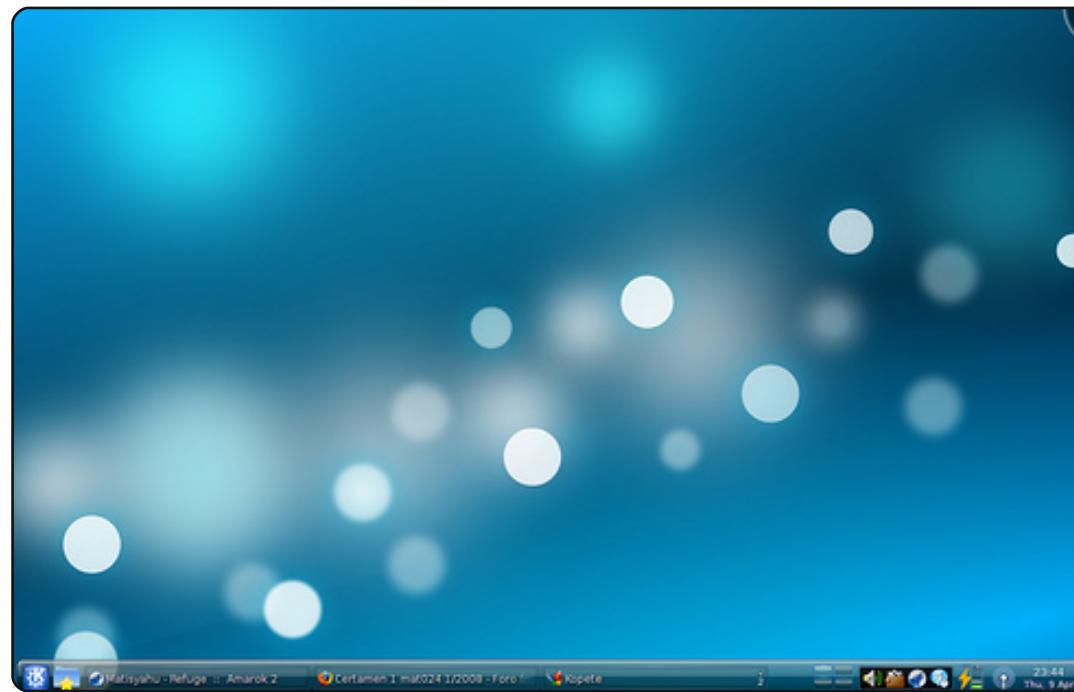
所以，我要给准备在PC上安装新系统的朋友们一点小小的建议：对



你所遇到的问题和所采用的解决的方法都做个记录。这很有可能在某一天你再次面对同样问题时成为一个有力的解决工具，而此时那些在你第一次碰到问题时曾给予你最大帮助的页面或许已经不在线上了。我再也找不到第一次完美地一步步引导我从下载直至编译我的rtl8187se驱动程序所用的那篇教程了，因而我不得不再次重新搜寻正确的教程，但是后来再找到的教程都没有当初的那一篇完整详实了。

这些经历看起来似乎非常简短而直接，但我可以向你保证，我可是的的确确又花了好几个星期时间来寻找资料、做了相当多的测试，并犯了很多错误之后才最终使得系统恢复正常。说实在的，如果换作是我认识的其他人可能大多数很早就会放弃了。换句话说，对于时下大多数个人电脑用户来说，安装(K)Ubuntu系统还是显得过于复杂了。只有当市场上出售的个人电脑预装了Ubuntu系统，并且零售商已经解决了大部分当前存在的问题——比如安装好在发行版中所不包含的驱动程序的情况下，才有可能真正在市场销售上取得突破。

这个经历又使我想起了另外一个



故事。我经常到西非的一些国家去出差。旅途中曾有几次亲眼目睹同事的便携式电脑崩溃的经历。这经常是由硬盘故障引起的，而他们存储在里面的准备为客户展示的演示文档和数据资料也随之丢失了。

所以，我开始思索有什么可以用来应急的措施。我购买了一块西部数据My Passport Essential 2.5英寸移动硬盘，它可以让至少在旅途中能对文件进行一下备份。但问题是虽然数据有了备份，如果没有可以用来访问它们的电脑，那么备份的数据

也起不了什么太大的作用。由于大多数电脑系统崩溃都与硬盘故障有关，我便开始着想如何把这个外接移动硬盘变成一个可引导的系统盘。我再一次地选择了在上面安装一个Kubuntu系统。于是我使用U盘引导我的电脑（如同我前面提到过的），然后告诉安装程序将Kubuntu系统安装到外置的USB移动硬盘中。这个办法非常有效。之后我只要接上USB驱动器就能用Kubuntu系统进行引导，取下USB驱动器，就可用原来的XP系统进行引导。目前为止用这个办法一直工作得非常好。

接下来，第一个意外的惊喜到了。当我想对我的便携式电脑（运行XP系统）内置硬盘里面的数据进行同步时，系统竟然无法识别出外接移动硬盘了。XP系统中的磁盘管理器显示硬盘上有两个主分区，但却完全无法识别出分区的格式。我又去下载了另外几种分区管理软件，结果都不管用。直到我用Kubuntu系统进行引导，并安装了Gparted磁盘工具后，我才明白是怎么回事。原来是由于我安装了Kubuntu系统，硬盘上原有的数据被集中存放到一个很小的分区里（小得不能再小了），而剩下的空间全部被用作Kubuntu的启动分区了。

在用U盘进行引导，并且运行了Gparted后，我终于可以对最后一个分区的空间进行修改了，并且，我在腾出的空间里又创建了一个NTFS分区，专门用于对笔记本上的数据进行备份。由于我的西数My Passport Essential 上有自带了一些工具软件(wdsynch)，可以用来对Outlook的邮件文档及联系人信息进行同步，所以我选用它来同步电脑和USB移动硬盘里面的数据。这个软件甚至还可以对移动硬盘里的数据进行加密。不过遗憾的是目前还没有能够在Linux / Kubuntu下运行的版本，因此无法用





kubuntu

它来阅读加密 / 同步后的数据。目前我一直在寻找与wdsynch功能类似，并且同支持XP和Linux / (K)Ubuntu的软件——那样不论在Kubuntu还是Windows XP下我都能方便地访问同步的数据了。另外我还在寻求能够在Kubuntu下读取存储在Outlook PST文件里所有邮件的解决方案。

这让我想到下面几个问题想与广大读者探讨：

* 我确信前面提到的灾难恢复方案一定会有人感兴趣的，特别是那些经常出差的人。所以我打算就该主题单独写一篇文章，包括如何在外置驱动器上安装(K)Ubuntu系统，以及对应其它类型的备份/存储软件的使用方法等内容。

* 对How-to栏目提个问题：有没有兼有Windows和Ubuntu两种版本的

数据同步(包括加密功能)软件？

* 由于我工作的公司把Outlook作为默认的e-mail客户端和日历工具，我如何才能够在我运行的Kubuntu系统中访问存储在内置硬盘上的PST文件中所有的历史邮件数据呢？

希望大家能喜欢我的故事。尽管从1985年起我就在多个版本的DOS和Windows下使用电脑进行工作，但这还是我在Kubuntu世界里迈出的第一步，遗憾的是，这一步并不是不太容易！



10套不错的GNOME主题

这10套主题均来自zgegblog，适用于GNOME桌面环境，其中包含壁纸、GDM/GTK2/Metacity/Emerald/图标主题等内容。

Ubuntu 9.04 用户可以通过以下源安装：

```
## ZgegBlog Themes: Project Bisigi
deb http://ppa.launchpad.net/bisigi/ppa/ubuntu jaunty main
deb-src http://ppa.launchpad.net/bisigi/ppa/ubuntu jaunty main
```

将上面的内容添加到 sources.list 后，执行

```
sudo apt-key adv --recv-keys --keyserver keyserver.ubuntu.com
0x1781bd45c4c3275a34bb6aec6e871c4a881574de
```

来添加 key，然后即可使用如下命令安装这些主题：

```
sudo aptitude update
sudo aptitude install zgegblog-themes
```

使用其他 Linux 发行版的用户可以下载 tar.gz 包自行安装。

下面是这 10 套主题的部分截图：

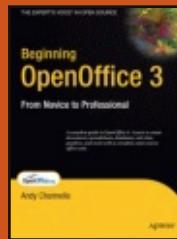


更多截图请访问LinuxToy.org



图书评测 *BOOK REVIEW*

作者：Ronnie Tucker



平装本

488页

出版商：Apress

出版日期：2008.12.8

ISBN: 978-1430215905

这是一本适时出版的好书——Ubuntu的最新版本9.04(Jaunty)正式版已发布，并将

OpenOffice3设为默认的办公套件。这本书首先简单介绍了OpenOffice的起源、研发背景、发展历程，紧接着就将主题转到了OpenOffice3(OpenOffice)的五大套件：文字处理(Writer)，电子表格(Calc)，演示(Impress)，图画(Draw)以及新加入的组件，数据库(Base)。

书的第一章讨论了如何用Writer创建文档，然后在第二章详细探讨了如何设计一份新闻报道。从中我们可以了解到用Writer来制作一份新闻报道是毫无问题的，这使得新闻工作者们可以不必为了制作一份新闻报道而去学习类似Scribus那样复杂的桌面

出版软件，从而节省了大量的时间。在这章中有很多的截屏来帮助你一步一步地学习（遗憾的是这些截屏都是黑白的）。Writer自动化这一章写得很长，但是这些毫无疑问都是被文字处理高手们所广泛使用的特色功能。第四章介绍了Calc，OOo的电子表格软件。这章开始于创建一个简单的家庭帐目，然后介绍如何逐渐为其添加其它的功能，比如说给表格附上图表等等。接下来一章讨论的是Impress，可以让你学会免费地制作出非常棒的演示文档。本章中也同样是通过很多的截屏来指导你制作出具有专业水准的演示文档。在Draw这一章中首先介绍了海报的制作过程。然后介绍了如何制作流程图以及各式各样的图表——这些我没想到可以用Draw来完成。第七章介绍了新的数据库应用程序组件——Base。在这章中，作者创建了一个含有姓名、地址、邮编和其他条目的数据库，而且还为它创建了一个很好的背景，让数据清单看起来非常专业。作者还给我们展示了如何方便地通过标题来分类和排序。这对于OOo来说是一个很有用的新功能，在这之前人们或许都是通过Calc

来完成类似的工作。

在书的第二部分介绍了如何利用OOo的所有应用程序协同工作，以完成更大的项目。从开始介部分绍如何用Writer来创建出网页的布局，并向其中加入链接、图片和热点。到介绍如何用Writer通过多人协作完成一个文档，以及更重要的文档变动的跟踪功能。直至结尾部分介绍如何在文档中嵌入信息和链接等。而作为全书的结尾，作者还向读者介绍了一些非常有用的插件。

如果你想对OOo有足够详细的了解，并能够用它来制作内嵌媒体的文档（文字、表格等等），那么这就是一本非常好的参考书。除了有大量的截屏以外，作者还用了浅显易懂的语言来进行叙述。而对于OpenOffice 3的初学者来说，这本书也将非常地适合，就像本书的书名所描述的那样——*Beginning OpenOffice 3*。

Full Circle杂志就APRESS出版社为本栏目慷慨提供评测书籍，并将其作为这次活动的奖品表示真诚的感谢！

Beginning OpenOffice 3

Parted Magic 4.2 加入Clonezilla工具

Parted Magic是我平时喜欢用的Linux维护工具之一，其开发者于前天推出了新的4.2版本。Parted Magic4.2增加了一个新的工具——Clonezilla，使得Parted Magic的实用性大为加强。

对于咱们这些中文用户来说，Parted Magic所带来的另一个利好消息是，通过对国际化字体的引入，现在无论是浏览文件，还是访问网页，都能正常显示中文，之前中文乱码的时代已经一去不复返了。当然，如果能够进一步集成中文输入法，那么就更加完美了。

此外，Parted Magic 4.2还对一些既有的组件和程序进行了更新，包括：

- 2.6.30的Linux内核
- Firefox 3.5 b99
- TrueCrypt 6.2
- Testdisk 6.11



等等。

Parted Magic的ISO映像、HDD及USB安装文件可从其[官方网站](#)下载。

来源：LinuxToy.org





MOTU访谈 *MOTU INTERVIEW*

节选自：behindmotu.wordpress.com

Behind MOTU 是一个以采访那些“Universe软件源管理者”(MOTU是Masters of the Universe的缩写)为特点的网站。MOTU们是维护Universe和Multiverse软件源的志愿军。



年龄：15

来自：法国(靠近与瑞士相邻的边境)

IRC 昵称：smarter(智慧星，是我姓氏的重新排序)

用Linux有多久了呢？还记得用的第一个发行版是哪个吗？

迄今，我用Linux已经有3年半的时间了。我的第一个发行版是Kaella，那

是一个基于Knoppix而适合法国用户使用的Live - CD。这也许就是为何我会对基于Debian的发行版和KDE那么着迷了。

那你用Ubuntu多长时间了？

自从我有笔记本电脑后就一直在用，有3年了。

你是什么时候加入到MOTU团队的，怎样加入的？

我很早就希望有机会为Ubuntu的开发帮上些忙了，最终有一天（要是没记错的话，是一年前），我在IRC上加入了几个MOTU开发者的频道（此前，我只用过IRC几次，大部分是为其他用户提供支持或者提问），然后询问我如何才能帮上忙。

你是怎么学会做软件包的？Ubuntu团队是如何开展工作的呢？

法语和英语wiki在我学习打包的时候相当有用。在IRC和REVU上我也有大量关于我的软件包的注解，这可以帮助我制作更好的软件包。我主要是通过留心看IRC上的讨论来了解团队是如何工作的。

Guillaume Martres

在你的MOTU工作中，你觉得哪部份是你最喜欢的？

学习新东西以及与优秀的人在一起工作。

对于想要加入MOTU的人们有什么建议吗？

加入到开发者IRC频道中来提问吧，不要犹豫了！

你是否也受邀参加其他的一些本地的Linux/Ubuntu团体？

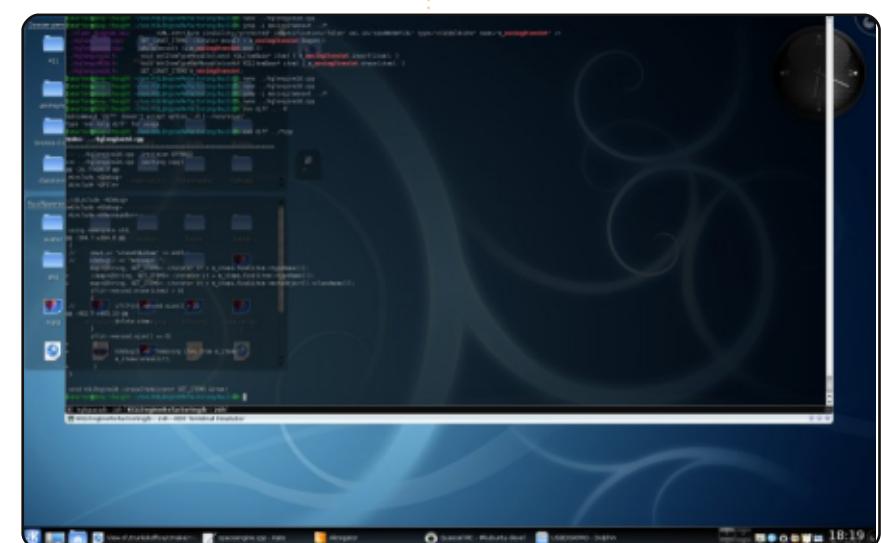
我是法语论坛的管理员之一，但是从来没有参与过任何当地与Ubuntu有关的活动。

在Jaunty版本中，你打算把精力集中在哪些方面上呢？

目前，我正在学习C++/Qt和PyQt。在Jaunty中，我希望可以改进一下我们的发行版工具（如升级管理器或者语言选择器）。我还要集中精力以确保KDE4在补上从KDE3中遗漏的一部分特性后能和KDE3一样好用，或者甚至更好用。

在你其余的空闲时间里，你都做些什么呢？

我读很多的书，也玩非常多的视频游戏。





读者来信 LETTERS

更新

我在windows下学习的C语言技能能够在这里得到温习感觉真的很不错，现在我正步入到完全使用Linux和自由软件的道路上。但是，如果作者能在发表的文章内，或者是专门的独立文章中，给我们一份如何应用这些知识来编写软件的教程，那岂不是更好？比方说从编写一个简单的GUI界面下的计算器软件开始。我热爱FCM，也常在IRC上进入Full Circle的频道，但却发现IRC上空空如也。我真希望那里能够热闹一点。

Amar

编者按：遗憾的是，因为考试迫在眉睫，这个月我们的作者中有很多人，包括C语言编程系列的作者，都无法提交稿件，同时Top5作者也临时出现了空缺。希望这些作者们考出好成绩，顺利过关并迅速回到FCM中来。就如Amar在他的来信中所指出的，我们的IRC频道总是开放的，请顺便过来聊聊。我确信当 Robert (mrmonday) 看到一些新“面孔”

的时候一定会很高兴。请登录 <irc.freenode.net>，然后输入/join #fullcirclemagazine。

更正

我只是想指出杂志里一个关于 Midori 浏览器的错误。Midori 浏览器的网站是 http://software.twotoasts.de/index.php?/pages/midori_summary.html 而在 sorceforge 上的那个 Midori (译者注：一个发布小型设备上的系统软件的项目) 与 webkit 毫不相干。

我也想谈谈 midori 和 webkit 的 PPA 网址：

<https://edge.launchpad.net/~midori/+archive/ppa>

<https://edge.launchpad.net/~webkit-team/+archive/ppa>

... 使用以上 PPA，你将得到一个新版本。

Stéphane

每个月我们都要发布一些我们收到的读者来信。如果你也想提交关于本杂志出版、感谢抑或是抱怨的信件，请把它电邮到：letters@fullcirclemagazine.org 特请注意：由于排版空间的限制，你的信件可能被裁剪编排。

每月一信

获选《每月一信》的作者将赢得两枚 Ubuntu 金属机箱标牌



十七年前，我得了一次严重的中风，从此只能与轮椅相伴。抱着不能整日无所事事的念头，我成了一家残疾人日托中心的助理。

一年前，我将我们旧电脑中的几台转换到了 Ubuntu 系统，在几月之后，我又草拟了一份提议，希望着手用 Ubuntu 完全替代 Windows。

我们的活动内容包括音乐、教育、网络等等。但事实上我们所做的事情却相当特别。纵观

Ubuntu 的各个发行版本，我们对于选择哪个版本最适合我们进行工作却举棋不定。我们遇到的主要问题是：辅助功能（诸如特殊键盘，鼠标的替代品，声音控制）。而在这些问题的解决方案上我们所能得到的援助及其有限，因为我们是只是用户而非程序员。

感谢您提出的任何建议。

Bodhi Coutinho

页）引起了我的极大关注，请郑重考虑一下这个想法。我对学习 GIMP 小窍门，自己动手练习从入门到进阶的 Scribus 项目特别感兴趣。使用一些指向与这些程序相关的在线或出版的书籍的链接或者注释，也会使这个系列增色不少。



此外，对于你们提到的使用wiki来勘校FCM，我也十分感兴趣。你们是如何利用它的？为什么你们会认为它更适合FCM，而不使用OpenOffice Writer的“交换/注释”功能？一篇这样的文章肯定会使前面提到的系列文章锦上添花。

我从第24期开始成为了你们杂志的新读者，我与你们的邂逅缘于我最喜欢的播客之一——Ubuntu - UK最近的一集，我跟随其中的链接找到了你们的杂志。

下面是我每个月都必须下载回FC杂志的理由：

- 我正开始接触Inkscape，因此我期待Yoga Sukma的系列文章。
- 通往CLI（命令行）和编程的冒险是那么迷人。
- 向故事中富于Ubuntu人文主义精神的Irene老奶奶致敬的意思。

总而言之，发现Full Circle杂志是一个愉快的意外。感谢你们在这份杂志上做出的所有努力。

Jim Kerwin

编者按：谢谢Jim。我一定会试着写一篇或者两篇这样的文章，以介绍我们制作Full Circle杂志所走过的路，因为其中确实有一些特殊的小困难需要克服。至于书籍，我们可能会评述一些GIMP和Scribus方面的书。先来看看本月我们评测的一本极好的介绍OpenOffice 3的书吧。

少即是多

我很喜欢我现在所看到的这本杂志。从另一个角度来看，你们可正在用你们的辛劳惯坏我们。

尽管如此，我仍然希望杂志能够恢复到原来的分量。你们也许也听说过音乐家们广泛采用的一个原则，用他们的话说就是“少即是多”。我认为，当读者看到杂志的结尾时如果还觉得意犹未尽，则这个分量就刚好合适。如果到达结尾的时候，他们觉得要十分吃力才能看完杂志，那么杂志的分量也许就太大了。

因此，如果你们不至于因为投稿太多而被迫筛选杂志，我是不会抱怨

的。感谢你们带来这样一份十分有用且制作精良的杂志。

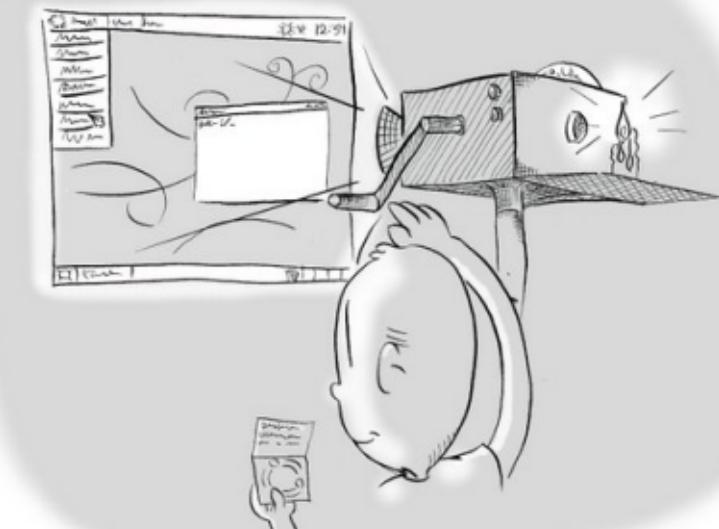
Victor Moisey

编者按：文章太多？我们倒是宁愿真能如此幸运！对于FCM的长度问题，我完全同意你的“少即是多”的观点，读者绝不应当辛辛苦苦地翻过一页一页的广告和文章来获得好的东西。谈到文章，我们现在的文章储备严重紧缺。我们真的期待文章达人！

没有文章就意味着没有杂志。我知道这听起来似乎有点危言耸听，但是我们确实非常需要文章来维持杂志的运转。你不一定必须是一名专家才可以为我们撰写文章。不妨写一写你使用Ubuntu做的事情。

The Simple Life Line by el criollo

Linux proven reliable in old machines





UBUNTU游戏 UBUNTU GAMES

作者 : Edward Hewitt

新闻动态

- Quake Live即将登陆Linux - id software工作人员Marty Stratton表示他们的团队本月将在Linux上测试Quake Live，可以预见该游戏离发布日期已不远。



- Sacred Gold已登陆Linux - Sacred是Windows下的一款很受欢迎的角色扮演游戏，它终于被移植到Linux平台上，并且已经开始订购了！



这个月我将评测一款以我们的吉祥物Tux为主人公的游戏！**Extreme Tux Racer**是一款下坡滑雪竞速游戏。这款游戏目标是让Tux以最快速度滑至各种各样的坡道底端。

当你开始一场比赛，你将发现自己处在一座白雪皑皑的雪山顶上，而Tux已经整装待发准备下滑。向前方向键用来让Tux加速，向后方向键用来减速，左右方向键用来转向。你要让Tux以最快速度滑下山，并抓住路上的鱼。游戏的画面非常精美，在低配置的机器上也同样能够获得流畅的游戏体验。游戏音乐颇为动听而且贯穿始终。当你引导Tux滑下雪山时，游戏有着很好的操作感（除了当你撞上树的瞬间会产生一些小问题外）。看到Tux在空中以120kph的速度飞过的感觉真的挺爽！

这个游戏自带很多不同的赛道，你必须通过完成当前赛道的比赛来解锁下一个赛道。一旦所有赛道均被解锁，游戏也就玩到头了。虽然让你在相同的赛道上挑战自己的最好成绩还是有一定的吸引力，但是重复地玩同

样的赛道肯定会逐渐地失去刺激感，所以这个游戏比较缺乏持久的娱乐性。不过，或许我对这个游戏在其重复娱乐性上过多地吹毛求疵也并不公平。因为游戏开发者显然倾向于让其成为一个让Tux以尽可能快的速度滑下雪山的趣味游戏，而非一个持续耗时的游戏。这个游戏玩起来还是相当有趣的，它可以在你无所事事之时让你快乐上那么5分钟。

你可以从Ubuntu软件仓库中下载Extreme Tux Racer 0.4！



Ed Hewitt, aka chewit (玩游戏时的名字)，是一个PC游戏高手，有时也喜欢玩些控制台模式下的游戏。他同时也是Gfire项目 (Pidgin的Xfire插件) 开发组的一员。

加入Ubuntu游戏团队吧！

最近有一个叫Ubuntu Gaming Team的新的launchpad团队组建了。快点加入进来吧
<https://launchpad.net/~ubuntu-gaming>



Q来A去 Q&A

作者 : Tommy Alsemgeest

Q 我想创建一个USB启动盘(100GB)但是所谓的FAT16, FAT32, NTFS, EXT2, EXT3, ETX4都是些什么东西?

A 要想创建USB启动盘, 你应该使用所要安装操作系统的文件系统格式。比如说, 如果你想要在硬盘上安装Ubuntu, 那么就应该将硬盘格式化为Ext3格式。

Q 我正用着的是Ubuntu9.04 i386桌面版, 我的音频一直都好好的, 而我今天进行了一次系统更新后, 系统就没有声音了。

A 你是否检查过你所有的音量控制都已开到最大? 在音量控制中, PCM是最容易被忽略的。

Q 我尝试更新我的Jaunty。系统告诉我将要安装54个更新, 然后它让我进行部分更新。我单击了确定, 但是什么反应也没有。更新包还在等待下载和安装, 但就是没有反应, 然后更新窗口就自动关闭了。我应该如何解决这个问题呢?

A 我也遇到过同样的问题, 但是:

`sudo apt-get update`

`sudo apt-get upgrade`

`sudo apt-get dist-upgrade`

可以很好的解决所有问题。

Q 在重装Windows XP后, 我的grub引导器(grub bootloader)不见了。我想通过Ubuntu 8.10桌面版和终端来找回grub引导器。请帮帮

如果你有任何与Ubuntu有关的问题, 请把它们电邮到:
questions@fullcirclemagazine.org。Tommy将会在下一期的杂志中予以回答。请尽可能详尽的附列同你的问题有关的信息, 以便其回答。

忙啊!

A 最好是用“grub”程序, 而非Live CD上的“grub-install”。所有细节可以参考这个教程的第一节:
<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1014708>

Q 当我正在使用OpenOffice工作的时候, 忽然出现了一个提示信息, 告诉我没有足够的磁盘空间继续工作。我无法保存任何东西, 程序总是随机地自动关闭, 并且文件浏览器报告说我的文件系统剩余空间为0。

A 如果你真的是磁盘空间不足了, 我建议你至少运行一下下面这条命令

`sudo apt-get clean`

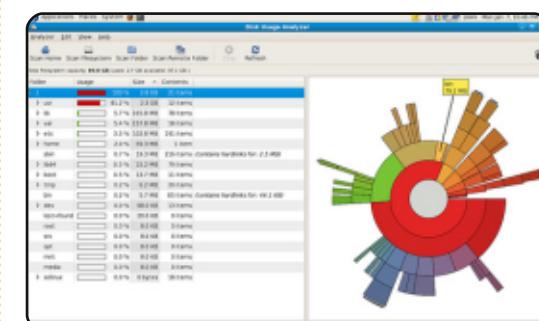
这样做将会清除存储在本地的软件恢复包。这或许并不能释放出非常多的

空间, 但是还是可以让你有足够喘息的空间能够通过一些其他的工具来检查出另外一些其他可以清除的东西。

你或许也想通过运行

`df /`

来检查你的磁盘剩余空是否真的如此不足...

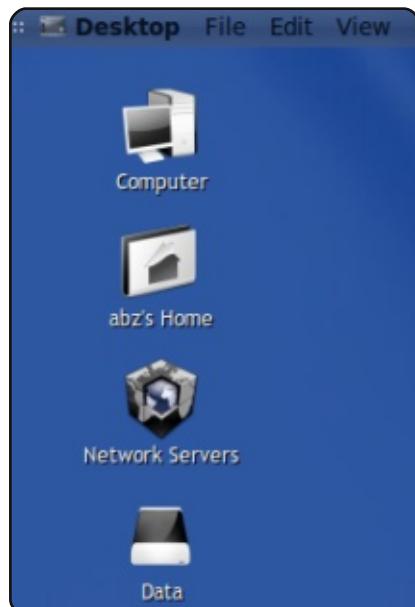
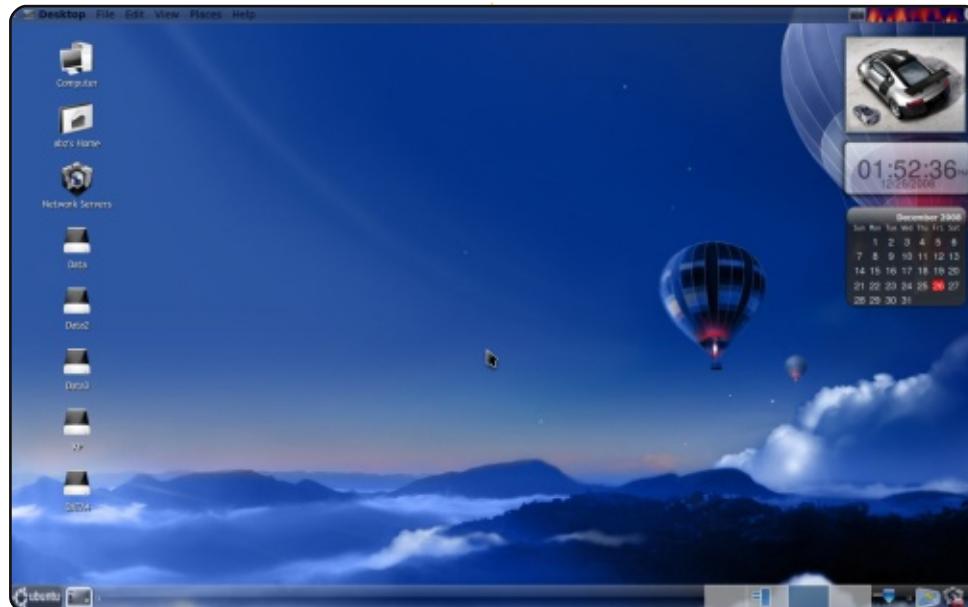


而我会使用baobab (上面的截图中所显示的) 或者filelight来得到一个图形化的报告, 更便于你了解磁盘空间的使用情况。从这里, 你可以更加容易地发现哪些东西你可以安全地删除。





我的桌面 *MY DESKTOP*



我在宏碁 Aspire 4520 上运行 Ubuntu 8.10 Intrepid，这台便携式电脑配置有 AMD Turion 64 X2 1.9 GHz 的处理器，1.5 GB 内存，nVidia GeForce 7000m 显卡。它可以完美地运行 Compiz - fusion 和 Emerald 窗口主题工具。

我装了 GlobalMenu、GnoMenu 以及 Screenlets，效果如同 Leopard 和 Vista 的混合，并且用一张 Fedora (Linux 的一个发行版) 官方壁纸作为背景。“Black - white 2 Vista”图标可以从 gnome-look.org 上找到。

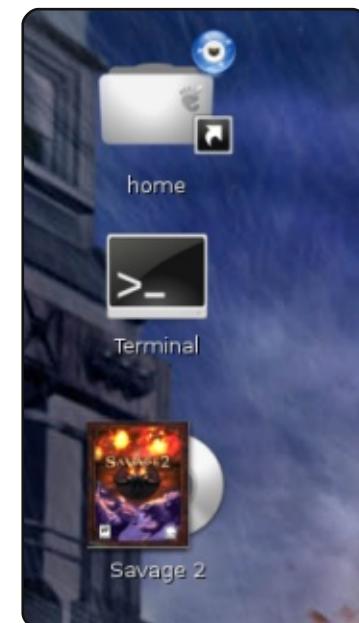
Abz

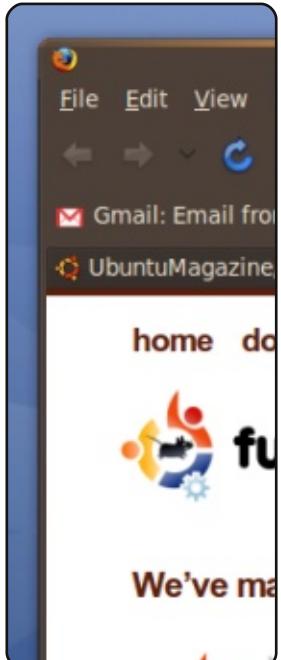
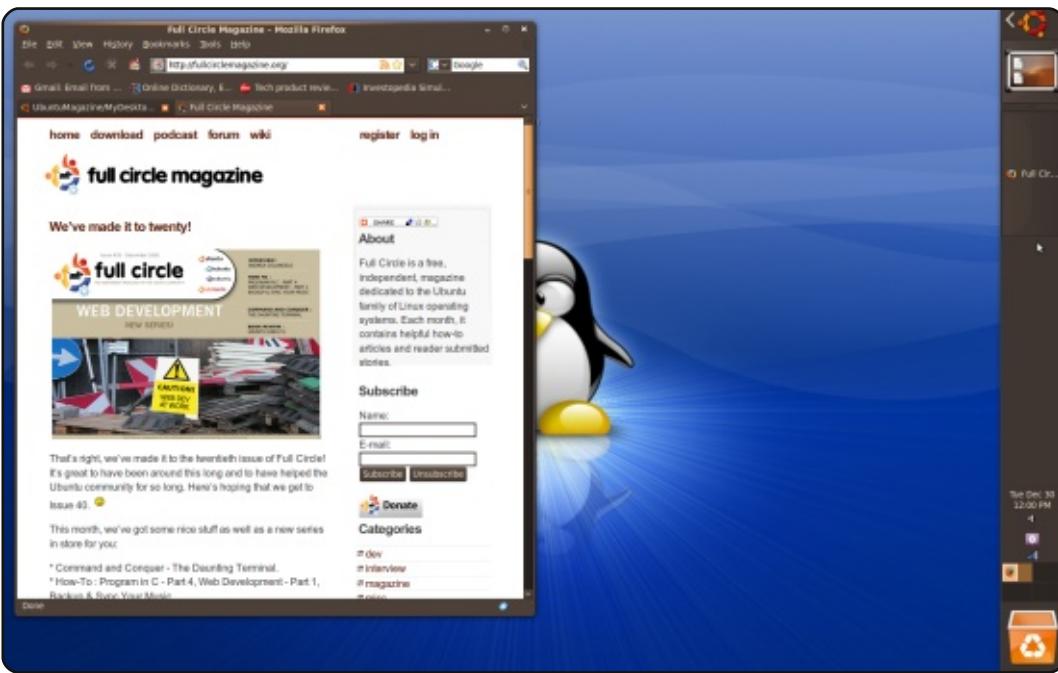
你有机会向全世界展示你漂亮的电脑或桌面设置。请把你的截图或照片发送至：misc@fullcirclemagazine.org，并请简要介绍你的桌面、电脑配置，以及有关你配置过程中的任何新奇有趣的故事。



我在一台自己组装的电脑上使用 Ubuntu 8.10 (Intrepid Ibex)，AsRock (华擎) 主板，AMD Athlon 64 X2 4000+ 的处理器，ASUS (华硕) nVidia 8600GT 256 MB 的显卡，3G Corsair (海盗船) 的内存，320G 的硬盘。整个系统运行得流畅完美，几乎没出过什么大问题！我喜欢 Ubuntu (以及 GNU/Linux) 的一个原因可能是可以自定义桌面的外观。在这个截图中我所使用的主题名字是 Infinity，并自带了匹配图标，背景图片来自《星球大战：原力释放》。

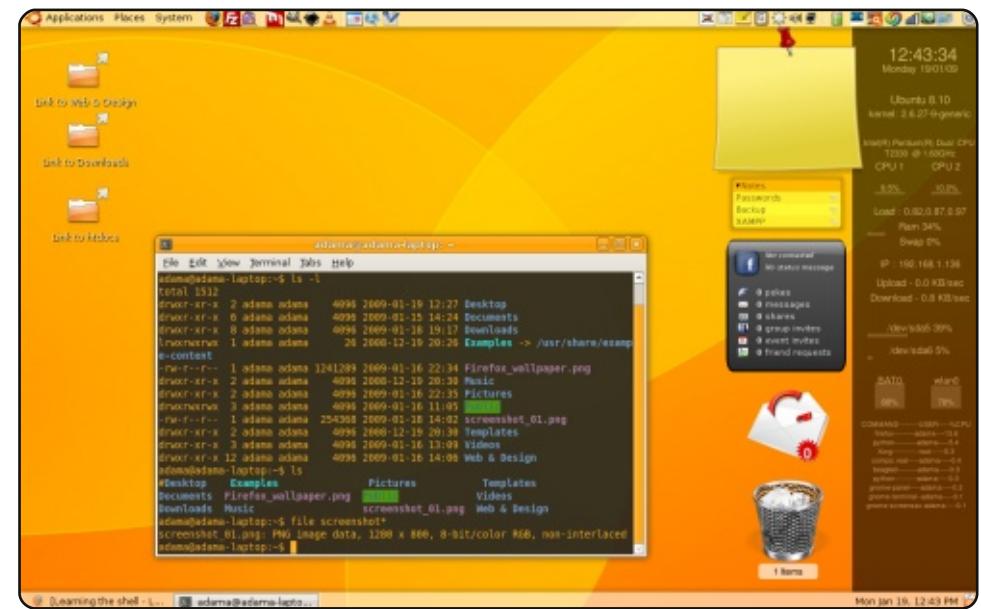
Casper Hansen





我的桌面相当简约，我去除了底部面板，将顶部的面板移到了右侧，并且在里面放置了Ubuntu的主菜单、“显示桌面”图标、窗口列表、时钟、工作区域切换栏、回收站以及一些常用工具。并且我将其设置为自动隐藏，这样我在工作的时候就能保证程序运行在全幕状态下，而不会让其它东西占用到屏幕空间。我安装了一个很酷的叫做Gnome Do (<http://do.davebsd.com>) 的软件，那样就可以不用点击菜单而使用键盘来运行所有的程序了，并且我使用Alt+Tab在不同的应用程序间自由切换—这样我就可以省去许多不必要的鼠标操作。我正在使用的主题是Ubuntu 8.10自带的DarkRoom主题。我是去年从我爸爸那里了解到关于Linux的点点滴滴，也是从那时开始使用Ubuntu系统的。我热爱Ubuntu系统，尽管我目前还只是一名高中生，但是我还是希望能够继续学习Linux，或许进入大学后还要就读计算机科学专业。

Christopher Turney



作为一个长期使用Mac的用户，我思量了几个月才决定试用一下像Ubuntu这样的新鲜玩意。我为此买了一部便宜的二手便携式电脑（1.60GHz双核处理器、X3100显卡、2GB内存）并尝试安装了多种Linux发行版，最后我选择使用Gnome作为桌面环境，而最喜欢的发行版当然是Ubuntu了，这都要归功于强大的论坛。或许我只是极少数从Mac转向Linux的用户中的一个，但我确实希望像我这样的用户能够越来越多。因为Gnome是一个伟大的桌面环境，非常稳定，快速且灵活易用。用得越久你就会越明白为什么自己会“忠于”于一个免费的系统而如此“不可自拔”了。现在我用这台简陋的便携式电脑来做几乎所有的事情，用它看电影、将Inkscape配合绘图板一起使用，我特别喜欢GIMP，还有OpenOffice等等，我永远也不会再回头了！

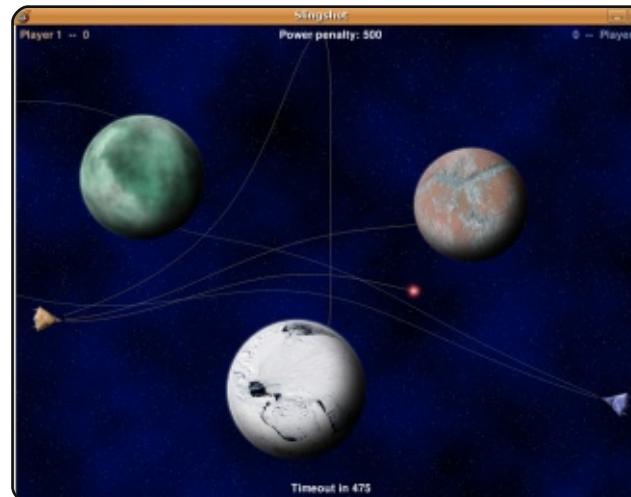
Alex



Slingshot

<http://happypenguin.org/show?Slingshot>

这款游戏非常简单。你和另一艘飞船处在同一个太阳系中，而且你们两方显然存在些根本矛盾，都觉得你们中必须有一方要被炸成碎片。碰巧，在你们之间有随机数量的行星（有时候它们是看不见的），所以你不得不小心计划如何实施你的下一波攻击。

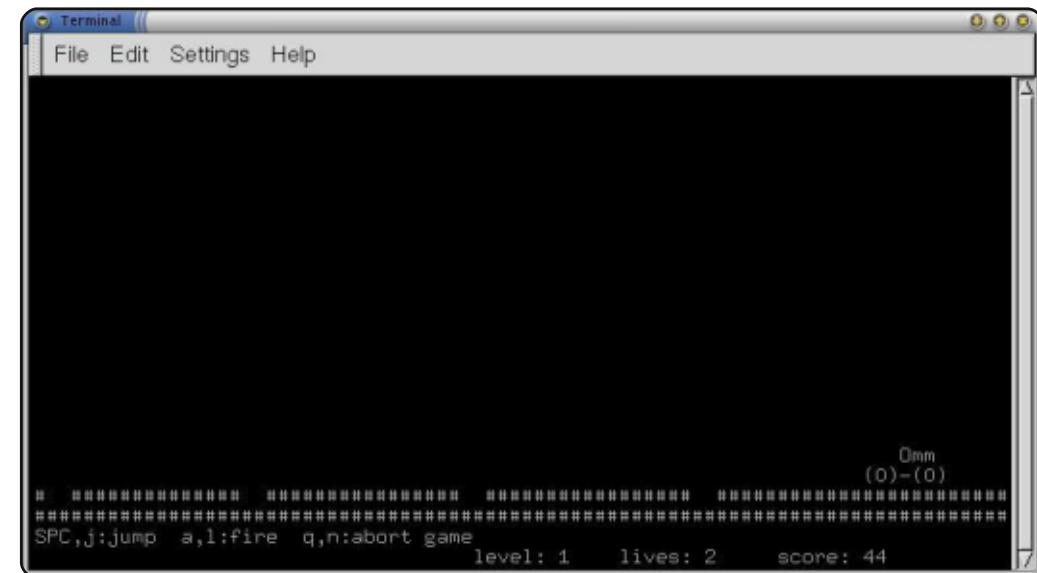


行星重力产生的引力在这里成了一个影响巨大的因素。有时，你的导弹会在一个行星的轨道附近迷失，围绕着行星遁入无限的飞行中。不过幸运的是游戏中有个体贴的“超时”设计可以避免这种情况无限地延续下去。

你可以通过安装软件仓库中的 **slingshot** 软件包来安装这个游戏。

Moon Buggy

<http://seehuhn.de/pages/moon-buggy>



这

是一个发生在月球上的可爱而又简单的游戏。它是一部完全通过ASCII码完成的艺术杰作，这真的让人惊异不已。

你的工作就是在月球的表面巡逻，越过一座座的环形山，并用激光来清除你路上遇到的漂石。游戏完全是在命令行模式下运行的。

这个游戏同样也可以在Ubuntu的软件仓库里找到，软件包的名字叫作：**moon-buggy**。



Slime Volley

<http://slime.tuxfamily.org>

通

常情况下我认为排球一类的游戏都没有什么可值得一玩的地方，然而这一个却可以让人感到意外的惊喜。它可以进行联网游戏（多至6个玩家联机），有种类繁多的排球类型，以及一种甚至让我怀疑足以灭绝人类的人工智能水平。



我还没有和其他玩家测试过联网多人游戏功能，但是就我在自己的网络中的测试来看，它玩起来真的非常爽。

这款游戏在Ubuntu的软件仓库中就找不到了，所以你不得不到它的主页上去下载：<http://slime.tuxfamily.org/down.php> 在下载区域可以找到它的deb包。

Overkill

<http://artax.karlin.mff.cuni.cz/~brain/Overkill/>

这

款游戏是我见到过的在命令行下最暴力的游戏。它是一个多人横版射击类游戏，而且像moon-buggy一样完全是ASCII字符串形式。与之相比更复杂的是，它包含了动画背景、活动的角色，还有枪支、手榴弹以及其他一切（除了硬件加速绘图以外）你可以想到的一个现代射击类游戏所应该拥有的东西。



这款游戏从2000年起就没有做过什么改动。但是对于我而言，它除了只有一个在线公共服务器以外（地址是meta.io，如果你想知道的话），还是相当不错的。假如你愿意的话，你也可以自己搭建服务器，服务器端的程序也已经随同游戏打包在一起了。

*Overkill*没有Ubuntu的包，你需要到<http://artax.karlin.mff.cuni.cz/~brain/Overkill/>去下载一个tar包。在网站上有详细的安装说明。



Paintown

<http://paintown.sf.net>

这

款游戏
定会引
起读者
中很大

一部分人的怀旧情绪。
Paintown是一款横版滚动格斗类游戏，你可能会认出其中许多角色是来自于类似于“忍者神龟”这样的一些经典游戏。它非常容易让人上瘾，沉溺其中时间总是在不觉间就很快地流逝了。敬请谨慎使用！



这款游戏同样支持联网，或者你也可以和电脑对战。我曾和它的开发者Jon Rafkind玩过对战，尽管被K死了30多次，我还是觉得非常的大快朵颐。游戏对网络对战支持非常之好，速度很快。并而游戏本身也充满了挑战性。

这款游戏也不在Ubuntu软件仓库中，不过你可以在以下主页上下载到Debian的安装包：<http://paintown.sf.net>



ubuntu-uk
local community support team

The **Ubuntu UK podcast** is presented by members of the United Kingdom's Ubuntu Linux community.

We aim is to provide current, topical information about, and for, Ubuntu Linux users the world over. We cover all aspects of Ubuntu Linux and Free Software and appeal to everyone from the newest user to the oldest coder, from the command line to the latest GUI.

Because the show is produced by the Ubuntu UK community, the podcast is covered by the Ubuntu Code of Conduct and is therefore suitable for all ages.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

Available in MP3/OGG format in
Miro, iTunes or listen to it
directly on the site.





如何投稿

*Full Circle*杂志中文译本，由*Full Circle*中文团队（*Full Circle Chinese Translation Team*）完成。目前，中文团队的主要任务是对英文原版进行翻译，收录部分中文文章，以及制作和发布*Full Circle*杂志中文译本。

如果您想了解我们的工作情况，请转到杂志中文版[工作页面](#)，这里记载着文章翻译进度和信息。我们的工作备忘录中记录着*Full Circle*中文走过的风风雨雨。

投稿指南

所投之稿必须围绕着Ubuntu展开，这只是一个必要条件。其次，稿件最好注重中文应用或者中文支持等方面。我们需要针对中文用户所特有问题的稿件。我们同时接受简体中文和繁体中文的稿件。

下列栏目接受稿件：

- **How-To** 针对具体问题，提供详尽解决方案，尽力做到让人一看就会。
- **Preview** 预览新的软件，做出新的功能上的说明。
- **Review** 系统地针对某软件或是解决方案，做出客观评价。
- **My Story** 讲述自己走的过风雨历程。
- **Website of the Month** 每个月杂志都会推荐一个比较好的Linux网站。
- **Letters** 读者反馈。

请将稿件文章发送至：wxiluo@gmail.com

FULL CIRCLE 需要你的支持！

如果没有稿件文章，一本杂志便不能成其为杂志，*Full Circle*也不例外。我们需要你的观点、桌面和故事。同时我们还需要各种游戏、软件和硬件的测评，How-To文章（内容可以是与K/XUbuntu相关的），任何潜在的问题和有益的建议也很欢迎。

Full Circle中文团队



项目负责：Michael Kang
wxiluo@gmail.com

项目经理：杨佳
maxyang2008@gmail.com

通讯联络：苏业钦
mymathersname@gmail.com

本期翻译：

heanway	Socekin	Allarem
周超	Michael Wu	Edijason
漆黑之牙	Sctronlinux	David Wu
Yumsion	Marshall	Shujingjing
Yuanjin	Kang	maxyang2008
qquchn	Tecree	Wyapples
Chunhao	Henzhouc	

排版校审：

M Ren	Michael Wu	吴卓华
Jason Jia	Semy mo Fas	Kang
漆黑之牙	Linus Wang	

特别鸣谢：

UbuntuChina提供下载服务
英文*Full Circle*团队
Ubuntu中文论坛提供版块

Full Circle 中文主页：
<http://www.freeearth.org.cn>

Full Circle 中文论坛：
<http://groups.google.com/group/FCCTT>



HOW TO CONTRIBUTE

We are always looking for new articles to include in Full Circle. For article guidelines, ideas, and for issue translation, please see our wiki:

<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>

Please email your articles to: articles@fullcirclemagazine.org

If you would like to submit **news**, email it to: news@fullcirclemagazine.org

Send your **comments** or Linux experiences to: letters@fullcirclemagazine.org

Hardware/software **reviews** should be sent to: reviews@fullcirclemagazine.org

Questions for Q&A should go to: questions@fullcirclemagazine.org

Desktop screens should be emailed to: misc@fullcirclemagazine.org

... or you can visit our **forum** at: www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE NEEDS YOU!

A magazine isn't a magazine without articles and Full Circle is no exception. We need your Opinions, Desktops and Stories. We also need Reviews (games, apps & hardware), How-To articles (on any K/X/Ubuntu subject) and any questions, or suggestions, you may have.

Send them to: articles@fullcirclemagazine.org

Full Circle Team



Editor - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Comms Mgr - Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Editing & Proofreading

Mike Kennedy

David Haas

Gord Campbell

Nicola Cappellini

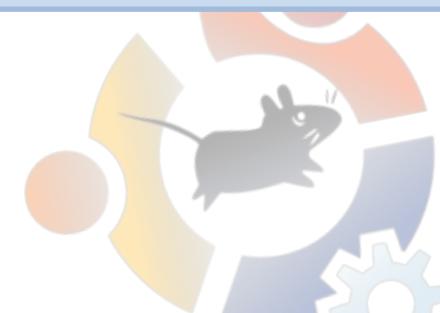
Ryan Hartlage

David Sutton

And our thanks go out to Canonical, the Ubuntu Marketing Team and the many translation teams around the world.

Deadline for Issue #26:
Sunday 07th June 2009.

Release date for issue #26:
Friday 26th June 2009.



回目录 ^