

özgürlük için .com e-dergi

Chromium

Oyun

incelemesi



-Xfce: Küçük, Hafif Ama Güçlü

-Pinar Yanardağ ile Röportaj

-Rosegarden: Bülbülün Şarkısı

-KoolDock

-PyQt Dersleri

Gimp Filtreleri

Pardus ile Renkliler Daha Renkli



H. Gökhan Sarı

Editörden...



İÇİNDEKİLER

03. [Bir GSoC Projesi: Pardus Notification Manager](#)
- 04-06. [Haberler](#)
- 07-10. [Xfce: Küçük, Haff Ama Güçlü](#)
- 11-12. [Rosegarden: Bülülün şarkısı](#)
- 13-14. [Panelinizi Özelleştirin](#)
15. [KoolDock](#)
- 16-17. [Oyun değil, hastalık...](#)
- 18-21. [PyQt Dersleri-2](#)
- 22-25. [Gimp Filtrelerini Tanıyalım -1](#)
- 26-27. [Pardus'ta Ağ Kameraları ve Uygulamaları](#)
- 28-31. [Röportaj: Pınar Yanardağ](#)
- 32-33. [Özgürlük İçin... Stencil](#)

Bu yayın, Türkiye'nin en büyük özgür yazılım topluluğu olan Özgürlük için tarafından hazırlanmaktadır.

Bu sayının editörü:
H. Gökhan Sarı

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hıçılmaz, Akın Ömeroğlu, Ali Erkan İmrek, Ali Işingör, Aydın Gündüz, Ceren Çalıcı, Cihan Okyay, Deniz Ege Tunçay, Fahri Dönmez, Gökmen Görgeç, Görkem Çetin, Gökhan Sarı, Hakan Öztaş, M. Ozan Kabak, Necmettin Beğirer, Samed Beyribey, Seda Akay, Serhat Özkıray, Server Acım, Seyit Gönenc Çalıcı, Şaban Kuş, Uğur Çetin, Umur Pulat

Tasarım:

artistanbul (Pınar Eskikan)

Özgürlük için e-dergisi,

Creative Commons

(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu, TÜBİTAK UEKAE'nin tescilli markasıdır

Hazır mısınız?..

Merhaba,
Linux ile tanışmam geçtiğimiz yılın bu dönemlerine denk gelir. Önceleri pek kimsenin haberdar dahî olmadığı bir kavram olan Linux, bugün - Pardus'un da göz ardı edilemeyecek katkısıyla - alternatif bir işletim sistemi olarak göz dolduruyor. Bunu ben değil, sayıları günden güne artan Linux kullanıcı ve yazılım geliştiricileri söylüyor. Gözle görülür adımlarla gelişimini sürdüren Linux, samimi işletim sistemimiz...

Pek çok yerde söz konusu Linux olduğunda bahsedilen konular genelde açık kaynak, özgür yazılım kavramları ya da sistem güvenliği olur. Ben ise, sizlere Linux'un dizinlerden, dosyalardan uzak tarafından, topluluk mantığından bahsetmek istiyorum; çünkü, Linux'un kullanılabilir oluşunun en önemli sebeplerinden biri bu 'topluluk' mantığı diye düşünüyorum.

Daha önce de söylediğim gibi, sistemin çok değil, bir yıl kadardır kullanıcıyım. Ancak bu kadar kısa bir süre içerisinde kendimi geliştirmem çok da zor olmadı (İlk kurulumumda, biçimlendirme aşamasındaki veri kaybımı ve kurulum

sonrasındaki saatler süren çözünürlük yükseltme çabalarımı saymazsak tabii =]). En ufak bir sorunun olduğunda, başarısız aramalarım sonrasında koştuğum bir wiki, topluluk sitemiz Özgürlük için, bir IRC kanalı ve sevecen 'jabber buddy'lerim olduğu için çok mutluyum. Samed Beyribey ile sabahlara kadar IRC muhabbetleri, Akın Ömeroğlu ile e-postasal dürtüşmeler, Gökmen Görgeç ile sık olmayan sohbetler...

Fazla uzatmadan bu sayımızdaki içerikten de biraz bahsetmek istiyorum. Ağ kameraları, paket incelemeleri ve geçen sayımızda temelini attığımız PyQt yazısının devamı bu sayımızda bulabileceğiniz içeriğin sadece bir kısmı. Bunun haricinde Pardus'unuza istediğiniz görünümü kazandırmanız için işinize yarayacağını düşündüğüm bir iki ipucunu da unutmamak gerek.

Pek çok Pardus kullanıcısının bu sayıyı da heyecanla beklediği zaten mâlum... Peki siz? Yoksa Pardus'u denemediniz mi?

Özgürlük İçin... Pardus!



M. Ozan Kabak

Bir GSoC Projesi: Pardus Notification Manager

GSoC Projelerinden olan PNM'nin geliştiricisi Mehmet Ozan Kabak projesini anlatıyor.

Bildiğiniz gibi son dönemlerde masaüstü yazılımlarında kullanıcı arayüzünü daha homojen hale getirme eğilimi gittikçe ivme kazandı. Hatırlarsınız, eskiden her masaüstü aracı birbirinden bağımsız kullanıcı arayüzlerine sahip olurdu ve masaüstü paketinde bir bütünlük havası olmazdı. Bu problemi çözmek ve masaüstü araçlarının kullanıcıya olabildiğince tutarlı ve benzer arayüzler sunmalarını sağlamak için masaüstü yazılımı projeleri bir takım altyapı hazırlıkları yapıyorlar. Pardus Notification Manager (PNM) da esas olarak böyle bir altyapı projesi.

Günlük bilgisayar kullanımınızdan deneyimlediğiniz gibi masaüstü paketinin araçları zaman zaman kullanıcıya bir takım bildirimler (notification) gösterirler. Mesela bir USB flash disk taktığınızda masaüstü yazılımınız diski tanıdığını ve dosya sistemi üzerinde bir noktaya bağlandığını size bildirir. Diğer bir örnek olarak e-posta hesabı kontrol eden programları verebiliriz. Bu programlar da belirli aralıklarla e-posta hesabınızı kontrol ederler ve yeni bir e-posta geldiğinde bunu size bildirirler. Eskiden (şimdi dahi önemli bir kısmı) bu programlar bildirimlerini kendi arayüzleri ile kullanıcıya sunarlardı. Tabii bu durum yukarıda bahsettiğim trende ters düşen bir görüntü oluşturuyor. Bu problemi çözmek için masaüstü yazılımları bütün bildirimleri tek elden kullanıcıya iletecek yazılımlar geliştirmeye başladılar. GNOME notification-manager adlı bir yazılım geliştiriyor. Benzer şekilde KDE'de knotify adlı bir yazılım üstünde uğraşılıyor. Mac OS X in bildiri yöneticisinin adı ise Growl. Pardus Notification Manager'da Pardus GNU/Linux işletim sisteminin bildirim yöneticisi yazılımı olma amacıyla yola çıkan bir proje. Eğer proje başarılı bulunursa, ileride Pardus'un araçları kullanıcıya bildirim sunmak için PNM'yi kullanabilecekler.

Hangi noktadayız?

Google Summer of Code programı 26 Mayıs – 18 Ağustos tarihleri arasında yazılım geliştirmemizi öngörüyor. Ben biraz erken başladım ve hedefim işi olabildiğince erken bitirmek :-). Şu anda PNM'nin diğer araçlarla iletişimini sağlayan kısmı bitmiş durumda. Kullanıcı arayüzü kısmında da epey ilerleme

var. Burada önemli bir nokta şu: PNM'nin kullanıcı arayüzü tamamen değiştirilebilir olması için tasarlandı. Yani, PNM'nin her ne kadar öntanımlı bir arayüzü olsa da Qt Designer ile tanımlayacağınız başka bir arayüzü de kullanabilme yetisine de sahip. Sanırım nerede olduğumuzu ekran görüntüsü en güzel şekilde anlatacaktır:

Neler yapacağız?

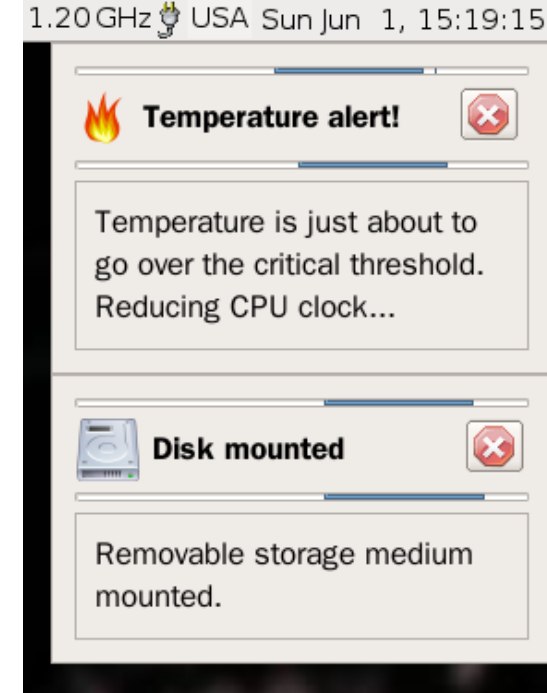
PNM şu an bir takım öntanımlı parametreler ile çalışıyor. Mesela "bir bildirim penceresinin yüksekliği ekran yüksekliğinin en çok yüzde 13'ü olabilir" gibi programın içine gömülmüş bir takım ayarlar var. Bu ayarları da olabildiğince kullanıcıya bırakmak gerekli, bunun için ilk etapta yapılacak şey ayarların bir XML dosyasından okunması. İkinci olarak da bu XML dosyasını yaratacak bir grafik arayüzlü bir "PNM Ayarları" programı eklemek gerekli. Bunları hallettikten sonra neler ekleyeceğimiz kalan zamana ve proje rehberim Gökmen Göksel'e kalmış :)

Ben kimim, Summer of Code'dan nasıl haberim oldu?

Eğer bir aksilik olmaz ise ODTÜ Elektrik-Elektronik Mühendisliği / Bilgisayar Mühendisliği bölümlerinden çift anadal yaparak mezun olacağım, seneye ABD'ye yüksek lisans yapmaya gideceğim. Google Summer of Code programını geçen sene bu programda yer alan arkadaşım Çağatay Çallı'dan duydum, yazın ABD'ye gidene kadar olan sürede yararlı bir iş yapmak için GSoC programına başvurduğum.

İletişim

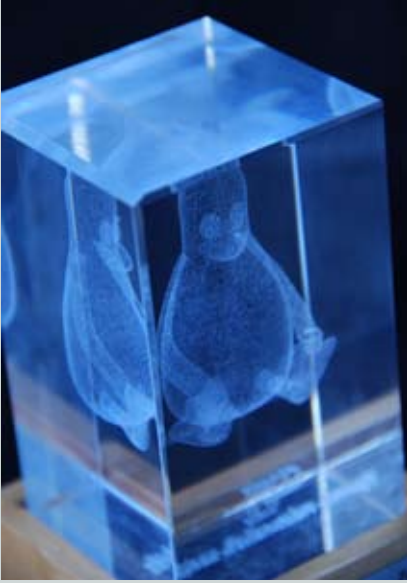
Projenin gidişatını [web günlüğüm](#)den takip edebilirsiniz. Herhangi bir soru ve öneri için yorum yazarak benimle iletişime geçebilirsiniz.





Haberler...

Yılın Pengueni: Özgürlükçin



LKD'nin gelenekselleşen Yılın Penguenleri Yarışması'nda yılın "En İyi Basılı/Görsel Çalışma" ödülünü kazanmış olmaktan ötürü mutluyuz, gururluyuz...

Ödülü kazandığımız 21 Haziran'ın Özgürlükçin açısından bir özelliği daha var. Özgürlükçin tam bir yıl önce, 21 Haziran 2007 tarihinde, beta.ozgur-lukicin.com adresinde ilk test yayınına geçmişti. Sitenin kendi adresinde yayına girmesi ise 2007 Temmuz'unda gerçekleşmişti.

Django tabanlı, altyapısı Python dili ile pek çok noktada baştan yazılan Özgürlükçin, bir yılı geçmeden Türkiye'nin en büyük özgür yazılım portalı oldu.

Birinci yaşımıza girmeden aldığımız bu ödülün; paket tanıtımı yapan, oyun incelemesi yazan, "Nasil" belgesi hazırlayan ve forumda diğer kullanıcılara yardımcı olmayı görev benimseyen siz katkılarımıza verildiğini düşünüyoruz. Hepinize, herkese teşekkür ederiz!

Yine de bazı özel kişilere teşekkür etmeden olmayacak.

Ahmet Aygün, Koray Löker, Necmettin Begiter, Mirat Can Bayrak, Atilla Aktuna, Server Acim, Gökhan Sarı, Seyit Gönenç Çalıcı, Ahmet Yaman, Mehmet İpek, Oğuz Taçyıldız, Fahri Dönmez, A. Murat Eren, Aydın Gündüz, Samed Beyribey, Ali E. İmrek, Kenan Pelit, Onur Çetinkaya, Cihan Kaya, İşbaran Akçayır, İlker Kesen, Hüseyin Öngül, Alper Somuncu, Eren Türkay, Ekrem Seren, Denis Kürov, Ahmet Hiçyılmaz, Akın Ömeroğlu, Seda Akay, Uğur Çetin, Deniz Ege Tunçay, Gökmen Görgen, Abdülkerim Aydın ve isimleri şu an aklımıza gelmeyen tüm diğer katkılarımız... Bu ödülü asıl sizler kazandınız!

Daha nice ödüllere...

OOXML'e İtirazlar Bitmiyor

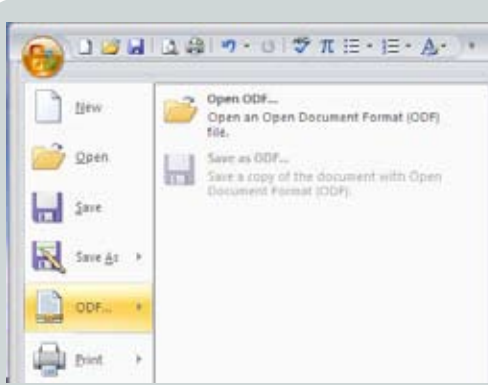
Oylama Çözümleme Toplantısı'na (BRM) katılan teknik komitenin başkanı Morten Kjaersgaard (sağdaki fotoğraf), ISO Başkan Yardımcısı, aynı zamanda Danimarka Standartlar Kurumu Başkanı olan Jacob Holmblad'a rahatsızlıklarını belirten bir mektup yazdı. Kjaersgaard, mektubunda, Danimarka Standartlar Enstitüsü ile olan sürece ve ISO seviyesindeki teknik gereksinimlerin eksikliği hakkındaki şikayetlerini ilettili.

Özü itibariyle bir protesto mektubu olan, bir temyiz başvurusu niteliği taşımayan yazı, bununla birlikte, BRM'de bulunmuş ve ciddi konuları gündeme getirmiş teknik komiteden gelmesi nedeniyle önem arz ediyor.

Danimarka'nın şikayetlerinin nedenlerini XML şemalarının eksikliği, birbiriyle çelişkili ifadeler, Microsoft Office formatlarının birlikte çalışılabilirliğin önünde engel olması ve standardın sürekliliği hakkındaki endişeler oluşturuyor. Ayrıca OOXML'in taslak

metninin hazırlanmakta ve dağıtılmakta geç kalınmış olunması yine üzerinde durulmuş bir neden olarak yer alıyor. Kjaersgaard, mektubunda, tamamlanmış metnin BRM'den en geç 30 gün sonra yayımlanması, böylece komitenin metin üzerine görüşlerini oluşturabilmesinin sağlanması yerine, toplantının tamamlanmamış metin ve BRM notlarını esas alarak yapılmasının yanlışlığını vurguluyor. Danimarka Standartlar Kurumu'nun kurallarına göre, karar alınırken konsensusa varılması gerekiyor. Ancak Kjaersgaard, metne yapılmış 168 değişiklik önerisinin bu kadar kısa sürede ve bu koşullar altında yapılmış bir toplantıda değerlendirilebileceğine ve konsensusa varıldığına inanmanın güç olduğunu söylüyor.





bulunacağını vaat ediyor. Bu durum sonucunda, Microsoft'un Office 14 kod adıyla çıkaracağı Office 2007 SP2 sürümünde ODF biçimindeki dosyaları kullanabileceğiniz gibi, isterseniz dosya kayıt ederken, öntanımlı olarak ODF biçimini kullanmak mümkün olabilecek.

Microsoft'un açıklamasının detaylarına buradan ulaşabilirsiniz. Öte yandan bu durum Office Open XML karşısı <NOOOXML>

cephesinde de sevinçle karşılandı. Microsoft'un bu açıklamasının ardından, özgür yazılım hareketinin dünya genelinde ses getirip, Microsoft'a diz çöktürdüğü, dolayısıyla özgürlük için mücadele eden insanların çabalarının boş yere olmadığını gözler önüne serilmiş oldu.

Ülkemizde Özgürlük için .com'un öncülük ettiği <NOOOXML> kampanyası, dünyanın aynı anda pek çok ülkesinde yüz binlerce özgür yazılım savunucusu birey ve kurumun katkılarıyla yürütülmüştü. Bu kampanya, OOXML'in tartışmalı bir oylama ile ISO standardı olarak kabul edilmesini engelleyemediyse de, hükümetler ve uluslararası kuruluşlar düzleminde büyük bir destek kazandı. Nitekim, bu büyük kampanya, Microsoft'u ODF biçimini desteklemeye zorladı...

Özgürlük için .com ekibi olarak tekelleşme karşısında "Özgürlük İçin" diyen herkese teşekkürü bir borç biliriz.

Office 2007'den ODF Desteği!

Kısa bir süre önce tartışmalı bir biçimde Office Open XML'yi ISO standardı olarak kabul ettiren Microsoft, ilginç bir U dönüşü yaparak, 2009 yılının ilk çeyreğinde çıkaracağı Office 2007 SP2 paketi ile birlikte ODF'yi (OpenDocument Format) destekleyeceğini duyurdu.

Microsoft'tan yapılan açıklamada, 2009'un ilk çeyreğinde yayınlanacak olan SP2 (Service Pack 2) ile birlikte, Office 2007 tarafından desteklenecek doküman biçimlerinde çeşitliliğin yer alacağı ve bu çeşitliliğin içinde OpenDocument'in de yer alacağına değiniliyor.

Microsoft açıklamasında, yakın zamanda, OASIS OpenDocument komitesine yeniden dâhil olarak, ODF'nin gelişimine de katkıda

Öğrenciler İçin Linux Dizüstü



Düşük fiyatlı, Linux yüklü dizüstü bilgisayarlar kervanına bir tane de İngiltere'den katılıyor. İngiliz eğitim pazarı için geliştirilen Elonex One, 200 dolar altı fiyatıyla görücüye çıkıyor.

One, her öğrencinin kendine ait bir bilgisayarını olmasını ve bilgisayar okur yazarlığının artmasını amaçlıyor. Bilgisayar, Linux tabanlı Linos işletim sisteminin üzerinde bir öğrencinin tüm temel gereksinimlerini karşılayacak uygulamaları barındırıyor. Elonex'in söylediğine göre bilgisayar üzerinde kelime işlemci, PDF görüntüleyici, internet tarayıcı, e-posta istemcisi, anında mesajlaşma yazılımı, MP3 oynatıcı ve hatta 11 adet oyun bulunuyor.

Elonex, bu düşük fiyatlı bilgisayarları her çocuğun internete ve diğer eğitim

kaynaklarına erişmesinin bir yolu olarak görüyor. Bu bağlamda Elonex One, One Laptop Per Child (Her Çocuğa Bir Bilgisayar) projesiyle de benzeşiyor. Ayrıca, Elonex her yüz satışta bir tane Elonex One bağışlayacağını söylüyor. Böylelikle olanakları kısıtlı çocukların da bu bilgisayarlara sahip olabilmesi sağlanmış olacak.

7 inçlik çıkartılabilir dokunmatik ekranıyla Aware'in AW-300'üne benzeyen Elonex One, 128 MB RAM ve 1 GB Flash diskin yanında bir üst modeli de seçenek olarak sunuyor. Donanım özelliklerinin ikiye katlanmış olduğu, 256 MB RAM ve 2 GB flash diskli model de Elonex One+ adını taşıyor. Bu bilgisayarlar haziran ayından itibaren İngiltere'de 100 ve 120 Pound'dan sipariş edilebilecek



Haberler...

Açık Yazılım Okullarda



aktarıyordu. Pardus'a yönelik hazırlanan müfredatın bir kısmı hazır

Milli Eğitim Bakanlığı'nın Mesleki Eğitimi Geliştirme Programı çerçevesinde, bir süredir üzerinde çalışılan "Açık Yazılım" dersinin müfredatı öğretmenlere

olmasına rağmen öğretmenlerin bilgi eksikliği nedeni ile derse girmemesi ve yoğun bir eğitim sunulamaması nedeni ile derslerin çok verimli geçmediği söylenebilir.

Derslerin verimini arttırmak ve dersleri veren öğretmenleri eğitmek amacıyla seçilecek 75 öğretmen, proje kapsamında 3 aylık eğitim alacak ve formatör öğretmen unvanı ile şubat ayından itibaren 500'den fazla lise öğretmenine bildiklerini anlatacak. Eylül ayında başlayacak bu uzun soluklu eğitim programı için en az 3 öğretmenin çalışması öngörülüyor. Eğitimciler belirli

bir süre ile formatör öğretmenleri eğitecek ve Linux/açık yazılımların MEGEP (Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi) çerçevesinde İstanbul ilinde bir pilot bölgede başlatılması sağlanacak. Örgün öğrenci eğitimlerinin ise 2009-2010 eğitim ve öğretim yılında başlayacağını şimdiden müjdeleyebiliriz. Eğitimciler, azami 13 kişilik salonlarda, keyifli bir ortamda Linux bilgilerini öğretmenlere aktaracaklar. Eğitimlerin akşam saatlerinde yapılacağı düşünülürse, ilgililerin iş çıkışı bu projede yer almaları da mümkün.

Tekir 1.2.1 Yayınlandı

Türkiye'nin önemli özgür yazılım projelerinden biri haline gelme konusunda yol alan Tekir Ticari Otomasyon ve Ön Muhasebe programının yeni sürümü yayınlandı. Uygun Teknoloji tarafından geliştirilen Tekir, GNU AGPL ile yayınlanan özgür bir yazılım. Web tabanlı olarak çalışan program, KOBİ'lere yönelik hazırlanmış bir çözümdür.



Platform bağımsız olan Tekir, Java EE teknolojileri ile hazırlanmış ve uygulama sunucusu olarak ise JBoss kullanıyor. PiSi paketleri de hazırlanmak üzere olan Tekir'i indirmek için bu sayfayı kullanabilirsiniz. Tekir'in bu sürümü ile gelen değişiklikler ise şöyle:

- PDF rapor desteği eklendi
- Hareket ve Durum Raporları'nın PDF biçiminde alınabilme özelliği eklendi
- Fişlerin, özet ve detaylı PDF dökümlerinin alınması eklendi
- Cari kart erişim hatası düzeltildi. Tekir ile ilgili daha fazla bilgiyi şu adreste bulabilirsiniz

Kubuntu "Miyav" Dedi

Geçtiğimiz günlerde Ubuntu Developer Summit'de Pardus yönetim araçlarının Kubuntu'nun yeni sürümünde kullanılması konusunda son derece ilginç gelişmeler yaşandı.

Freenode sunucularında bulunan #pardus-devel (pardus-geliştirici) sohbet kanalına giren Kubuntu geliştiricisi Martin Böhm, Pardus 2008'in KDE4 ile gelip gelmeyeceğini ve Pardus araçlarının KDE4 ile uyumluluğu ve Qt4'e port edilip edilmeyeceği konusunda bilgi istedi. Geliştiricimiz Eren Türkay ile iletişime geçen Martin Böhm'ün ardından tam zamanlı Kubuntu geliştiricisi olan Jonathan Riddell da COMAR ve PiSi hakkında bilgi aldı. 2008 ile gelecek olan

Policy Kit / Dbus entegrasyonu hakkında da bilgi alan Ubuntu geliştiricileri, bu konuda yapılan çalışmalardan etkilendiklerini gizlemediler. Eğlenceli bir sohbetten sonra Kubuntu geliştiricileri, Pardus ile ilgili bu meraklarının nedenini açıkladılar. Ubuntu Developer Summit'de Kubuntu'nun yeni sürümü hakkında konuşulurken -ki bu sürüm KDE4'ü ve KDE 3 serisinden gelen bazı bileşenleri içerecek- yönetim araçları olarak Pardus araçlarının kullanılması gündeme gelmiş ve geliştiriciler bu konu hakkında bilgi almak istemişti! Bu gelişmeler Pardus'un dünyada yaygınlığı ve bilinirliği hakkında fikir vermekle beraber, ülkemizde özgür yazılıma gönül veren herkesi eminiz çok mutlu edecek. Nitekim, Kubuntu-Wiki'sinde açıklanan yol haritasında yazıldığı üzere, Kubuntu



gelecek sürümde ağ yöneticisi olarak Pardus Ağ Yöneticisi'ni kullanacak. Bununla da yetinmeyen Kubuntu ekibi, kullanıcı yöneticisi olarak da Pardus Kullanıcı Yöneticisi'ni kullanmayı düşünüyor...



Gökmen Görgen

Xfce: Küçük, Hafif Ama Güçlü

"Xfce, çeşitli Unix sistemlerde kullanabileceğiniz, sistem kaynaklarını verimli şekilde kullanarak koruyan, uygulamaları hızlıca çalıştırabileceğiniz hafif bir masaüstü ortamıdır."

Xfce yazarı Olivier Fourdan'dan gelen bu sözler, Xfce'nin ne olduğunu, diğerlerinden ne gibi farklılıklar gösterdiğini genel bir ifadeyle anlatıyor aslında. Ama bu kadar bilgi bize

XFCE

yetmeyeceği için bu makaleyi okumaya davetlisiniz.

Xfce, bir pencere yöneticisidir ve KDE, Gnome gibi diğer pencere yöneticilerinden farklı bir kulvarda yer alır. Amaçlarının arasında daha basit, daha hızlı ve daha az karmaşık bir masaüstü ortamı sunmak vardır. Her ne kadar çok kolay olmasa da Xfce, yapmak istediğinizi en güzel şekilde gerçekleştirmenizi sağlar: Resim aç, çift tıkla, kapat, terminal aç, rahat ol, sakinleş, özgürsün vs... Ve işin en güzel tarafı, Xfce kullandıkça bir şeylerin hızlıca yol aldığını ve sisteminizin rahat nefes almaya başladığını hissedebilirsiniz.

Xfce, "X-Face" ile aynı şekilde okunuyor (Eks-Feys) ama ilk görenler "Eks Ef Si İi" şeklinde okumayı tercih ediyorlar (şahsen ben "İks-Fe-Ce-E" şeklinde okuyorum). Nasıl okuduğunuz aslında çok önemli değil ama yazarken dikkatli olmamız gerekiyor. Çünkü xface, xcfe, xcafe diye internette araştırma yaptığınızda Xfce hakkında pek bir bilgiye rastlayamazsınız.

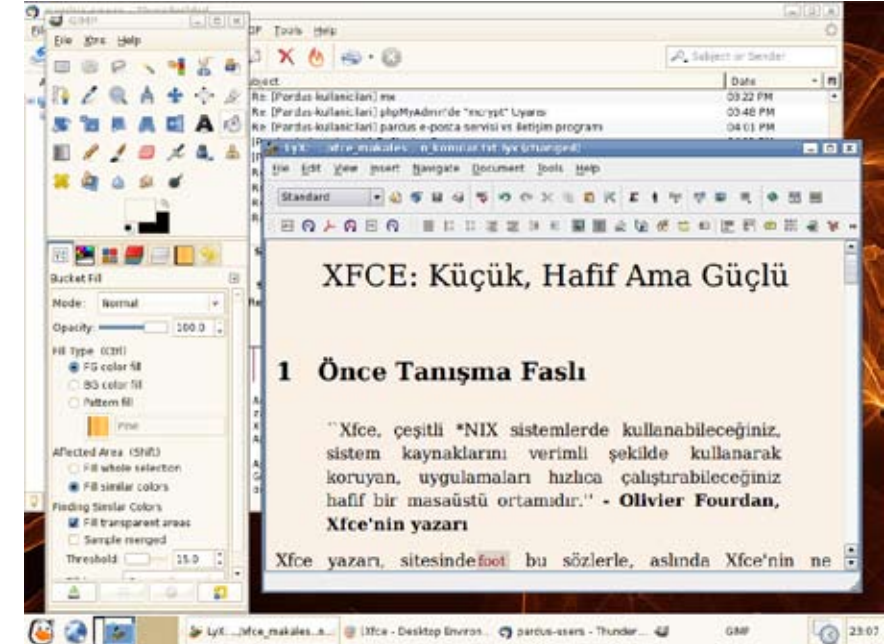
Xfce'nin başlarda "XForms Common Environment" şeklinde bir kısaltması varken, yeni sürümlerinde "X Freakin' Cool Environment" gibi yeni anlam arayışlarına girilmiş. 2. sürümden 3'e ve 4'e geçişinde Xfce baştan kodlanarak

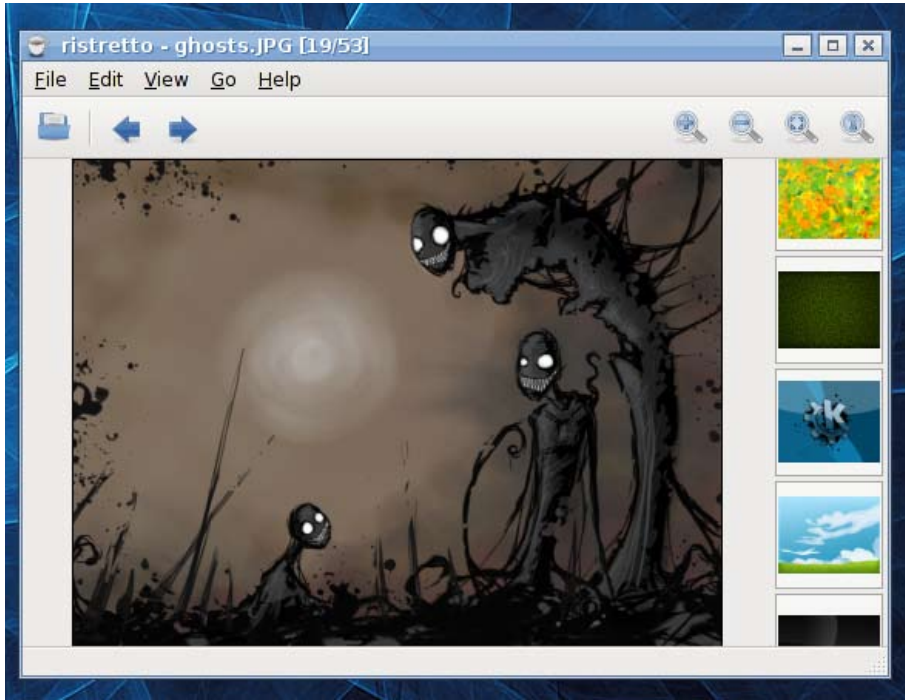
2003 yılında Xfce4-rc1 sürümü duyurulmuş. Xfce, GTK+ kütüphanelerini kullandığı için Gnome ile görsel benzerlikleri ve pencere davranışları bulunuyor. Böylece bir taraftan amaçlarını gerçekleştirirken, diğer taraftan da görsel güzellikten taviz verilmiyor. Ayrıca KDE'deki gereksiz ayrıntılar da Xfce'de yer almıyor.

Eğer sisteminizin masaüstü oturumuna geçerken vaktinizi çalmasından, uygulamaları açarken sizi fazla bekletmesinden veya sistem kaynaklarını sömürmesinden şikayetçiyse; Xfce kullanmak için güzel bir sebebiniz var demektir. Xfce için bir miktar Konsol kullanmayı öğrenmeniz gerekebilir ama çok da şart değildir. Gerekli paketleri silmediğiniz sürece Ağ Yöneticisi, Güç Yöneticisi gibi KDE masaüstü ortamı araçlarını yine kullanabilirsiniz.

Sanki Bir Şeyler Eksik...

Pardus'u kurduğunuzda her şey hazır geliyor değil mi? Müzik çalarınız





(Amarok), CD / DVD yazıcınız (K3b), e-posta istemciniz (KMail), rss (Akregator) okuyucunuz, takviminiz (KOrganizer) ve daha birçok şey... Bir sonraki başlıkta göreceğiniz gibi, Xfce'nizi kurup yeni ortamınıza alıştıktan bir süre sonra KDE uygulamalarından elinizi çekmek isteyeceksiniz. Bu, yeni bir ortama, yeni programlara alışmak demek olacak. Zaten Xfce'de başka bir masaüstü ortamının kütüphanelerini kullanan bir program çalıştırmak pek garip olur, sizce de öyle değil mi?

Diğer taraftan, Xfce'nin de kendi içinde birtakım uygulamaları bulunuyor ve bunlar da Xfce'nin kendisi gibi basit ve sadelikten taviz vermeyecek şekilde kaliteli uygulamalar oluyor. Örneğin amacınız sadece resimleri açmak ve gözden geçirmekse Ristretto'yu pek tatlı bulacaksınız. Kurulumu anlatmadan önce son bir şey ekleyelim; Pardus bir KDE dağıtımdır, dolayısıyla KDE'yi tamamen ortadan kaldırmak şimdilik mümkün değildir. Ama bu sisteminizin disk sürücüsünde kapladığı alanı düşüremeyeceğimiz veya hızını artıramayacağımız anlamına gelmez. Bunu elbette yapabilirsiniz. Nasıl mı? İşe bu belgeyi okumakla başlayabilirsiniz...

Xfce Kurulumu

Artık Xfce kurmak, sıradan bir paket kurmak kadar basit. Pardus geliştiricileri

sizin rahat olmanızı istiyor. Aşağıdakileri adım adım uyguladıktan sonra sevimli pencere yöneticimiz, siz değerli kullanıcılara hizmet vermeye hazır hale gelecek.

Xfce paketlerimiz katkı deposunda yer aldığı için önce Contrib depomuzu ekliyoruz. Eğer ekliyse, bir sonraki adıma geçin.

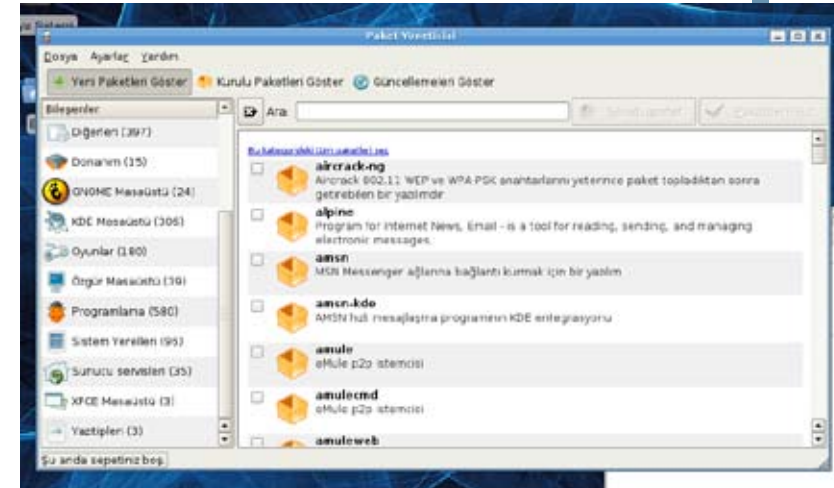
1. Paket Yöneticisi'ni çalıştırın (Alt + F2 tuş kombinasyonunu kullanarak açılan pencerede, package-manager yazarak bunu yapabilirsiniz).
2. Ayarlar sekmesinden Paket Yöneticisi Programını Yapılandır deyin.
3. Açılan pencerede Yeni Depo Ekle seçeneğini kullanın.
4. Şu bilgileri girin:

- Depo Adı: Contrib
- Depo Adresi: <http://paketler.pardus.org.tr/contrib-2008/pisi-index.xml.bz2>
- 5. Depoları güncelleyin.

Not: Pardus 2007 kullanıcılarının aşağıdaki depo adresini kullanmaları gerekir: Daha fazla bilgi için ÖzgürlükÇin'de contrib diye aratın.

Xfce paketlerini kurmak için:

1. Paket Yöneticisi'ni çalıştırın ve Yeni Paketleri Göster'i seçin.
2. Bileşenlerdeki Xfce Masaüstü sekmesine gelin ve oradaki tüm paketleri yükleyin.
3. slim diye aratın ve Slim'i de yükleyin. Bu bizim giriş yöneticimiz olacak. İlerleyen aylarda, Pardus'a özel tema da hazır olacak.





Son Ayarlar
Önce home dizininizdeki gtkrc-2.0 dizininin ismini değiştirelim. Root olmadan aşağıdaki komutu konsolda verin:
\$ mv ~/.gtkrc-2.0 ~/.gtkrc-2.0.backup

Şimdi de, KDE'yi devre dışı bırakıp, giriş yöneticisi olarak Slim'i çalıştıralım. Root olarak aşağıdaki komutları

```
konsolda yazıyoruz:  
$ su  
# service kdebase stop  
# service slim start
```

Not: "service" komutu hakkında birkaç şey bilmeniz gerekiyor. Örnek vererek açıklayalım, eğer KDEBase servisinin sistem açılışında devreye girmesini istemiyorsanız, "service kdebase off"; KDEBase servisini o anki oturum için geçerli olacak şekilde sonlandırmak istiyorsanız "service kdebase stop" demelisiniz. Sisteminizdeki tüm genel servisleri görmek için "service" komutunu Terminal'de (konsol) verin. Servislerle ilgili yapacağınız işlemlerin çoğu root hakları gerektirmektedir. Daha fazla bilgi almak için şöyle yazın:

```
# service help
```

"Son ayarlar"da önce "service kdebase stop" diyerek kdebase servisi pasif hale getirdik. Ardından "service slim start" diyerek Slim giriş yöneticisini çalıştırdık.

Eğer yukarıdaki üç adımı doğru bir şekilde uygulayıp Slim'i doğru bir şekilde

başlatabildiyseniz, başardınız demektir. Ama yine bir sorunla karşılaşırsanız, "ctrl + alt + f1" tuş kombinasyonunu kullanarak konsola düşüp, root giriş bilgilerinizi yazdıktan sonra, aşağıdaki komutu verin:

```
$ su  
#service kdebase start
```

Normal şekilde KDE oturumunu başlatın, ardından ilk üç adımı tekrar gözden geçirin. Eğer hala bir şeyler ters gidiyor ve Xfce'yi başlatamıyorsanız, doğrudan konsoldan başlatmak gibi bir alternatifiniz daha bulunuyor:

1. Sisteminizi yeniden başlattığınızda KDEBase servisinin devreye girmemesi gerekir. Bunu nasıl yapacağımızı az önce söyledik. Açılıştaki konsola düşmediyseniz "ctrl + alt + f1" tuş kombinasyonunu kullanın.
2. Kullanıcı bilgilerinizi girin.
3. Aşağıdaki komutla -root olmadan- Xfce'yi başlatın:
\$ startxfce4



Baktınız, Pardus'u Slim ve Xfce'yle daha çok beğendiniz; hep bu şekilde çalıştırabilirsiniz. Xfce'yi varsayılan masaüstü oturumu olarak başlatmak için Son Ayarlar başlığında KDEBase'i sonlandırıp Slim'i başlatmak işi sadece bir oturum geçerli olan bir işlemken, sisteminizi Slim ve Xfce ile başlatmak için aşağıdaki komutları root kullanıcı haklarını kullanarak terminalde yazmalısınız:

```
$ su  
# service kdebase off  
# service slim on
```



Masaüstüne sağ tıklayıp Sistem sekmesine baktığınızda, Ayar Yöneticisi'ni göreceksiniz. Ayar Yöneticisi'nden Xfce ile ilgili tüm ayarlara erişebilirsiniz.

Xfce'yi iyi kullanmak ve masaüstü ortamı üzerinde hakimiyetinizi sağlamak için sadece edindiğiniz bilgilerle yetinmeyin, sürekli kurcalayın. Ayar Yöneticisi'nde yapmanız gereken kurcalamak. Xfce masaüstü arkaplanını veya renk düzenini değiştirmek için sakın boşuna Tasma'ya uğramayın. Xfce'de ayarlar ile ilgili ne varsa, hepsi Ayar Yöneticisi'nde bulunuyor.

Xfce'ye Alışmak

İtiraf etmeliyim ki, Xfce'ye alışana kadar onu belki beş defa yükleyip silmişimdir. Benim zamanımda hem kaynaklar kısıtlıydı, hem de yalnız bir Xfce kullanıcısıydım. Artık Xfce kullanıcı kitlesi gelişmiş durumda ve Türkçe kaynak sayısı da gittikçe artıyor. Bu sayımızda Xfce ile ilgili bir giriş yapmayı amaçladık. Ne olduğunu, nasıl kurulacağını, sistem açılışında Xfce'yi nasıl

başlatabileceğimizi kabaca anlattık.

Bundan sonraki sayılarımızda ise Xfce ve Thunar, Ristretto, Squeeze ve diğer saz arkadaşları ile ilgili daha ayrıntılı bilgiler vermeyi planlıyoruz. O nedenle, eğer hala değişimde istekli ve ısrarlıysanız, bir sonraki aya kadar aşağıdaki önerileri uygulayın:

- Bazı KDE uygulamalarını doğrudan çalıştıramayabilirsiniz. Terminal'i açın, "kbuildsycoca" komutunu verdikten sonra tekrar çalıştırmayı deneyin.
- Eğer yazmaya yatkın ve elinizi fareye kadar taşımakta üşengeçseniz, "alt + f2" tuş kombinasyonuna kendinizi alıştırm. Firefox mu çalıştıracaksınız, o zaman "alt + f2 firefox" yazın.
- Masaüstündeki Ev Dizini, Sistem ve Çöp kısayolları çalışmayacaktır. Bunun sebebi, Xfce'nin Konqueror yerine Thunar kullanmasıdır. Masaüstünüzde herhangi bir simgeye sağ tıklayıp, Masaüstü sekmesinden Başlatıcı Oluştur seçeneğini seçin:
- Çöp Kutusu için Name kısmına Çöp, Command kısmına ise konqueror trash:/ yazın.
- Sistem için Name kısmına Sistem, Command kısmına ise konqueror sysinfo:/ yazın.
- Ev Dizini için Name kısmına Ev Dizini, Command kısmına ise konqueror ~ yazın.

konqueror ~ yazın.

• Bir önceki maddede belirttiğimiz şekilde, herhangi bir masaüstü öğesi oluşturabilirsiniz.

• KDE'deki konsolle uygulamasının Xfce'deki muadili "Terminal"dir. Sevin onu, ilgi gösterin. Terminal, sizi fare kullanma zorunluluğundan kurtaracak kadar işlevlidir.

• Xfce'nin de [sanat sitesi](#) vardır. Arada siteye girip, orada diğer Xfce kullanıcılarının masaüstü görüntülerini inceleyin ve neler yapabildiklerini görün.

Son olarak [PardusWiki](#) ve [Özgürlük için](#) sitelerindeki Xfce kaynaklarını okumayı unutmayın. Sonraki sayılarda yine Xfce üzerine görüşmek üzere...

Özgür kalın..



Server ACİM

Rosegarden: Bülbülün şarkısı

Evinize Pardus ile küçük bir müzik stüdyosu mu kurmak istiyorsunuz? O halde Rosegarden ile tanışmalısınız!

Rosegarden'ı birebir Türkçeleştirmek gerekirse "gül bahçesi", daha serbest bir çeviriyle "Gülistan" diye okumak mümkün. Esin kaynağını Şirazlı Sadi'nin hayalinden, her sabah bülbülün güle söylediği şarkıdan alan Rosegarden, son derece yetenekli ve profesyonel bir müzik yazılımı.

Rosegarden, Cubase, Sonar, Logic gibi ticari yazılımları kullanan profesyonel müzisyenlerin yapmakta olduğu çalışmaları, benzer bir şekilde gerçekleştirebilecekleri bir özgür yazılım uygulamasıdır. Konuyu

biraz daha açmak gerekirse, bir midi klavye ve eğer varsa ses modülü ile yapılabilen müzik üretimi, bu uygulamayla kolaylıkla gerçekleştirilebilir. Ses modülü (Sound Module), bilgisayar ve midi klavyeye bağlanabilen ve içinde ses kütüphanelerinin yüklü olduğu bir aygıttır. Son yıllarda, ses modüllerini harici olarak bağlamak yerine, bu ses kütüphanelerinin bilgisayarların sabit belleğinde bulunması yoluyla haricen bağlanan cihazlar devre dışı bırakılmıştır. Ancak, buna rağmen yine de bu cihazları bilgisayardaki ses kütüphanesiyle birlikte kullanmayı tercih eden müzisyenler vardır. Bu ses kütüphaneleri "soundfont" adı verilen, bilgisayarın tanıyabileceği bir yapıda kullanılmaya başlanırken, bir yandan da ilk çıktıkları zamanda ayrı bir aygıt ile birlikte kullanılan "sample" ses kütüphaneleri, gerçek çalgıların ses verisi olarak kaydedildikten sonra, bilgisayar verisine dönüştürülmesinden sonra

kullanıma sunulmuş olup, günümüzde bu ses kütüphaneleri farklı dosya biçimlerinde bilgisayarların sabit belleklerinde yerlerini almaya başlamıştır.

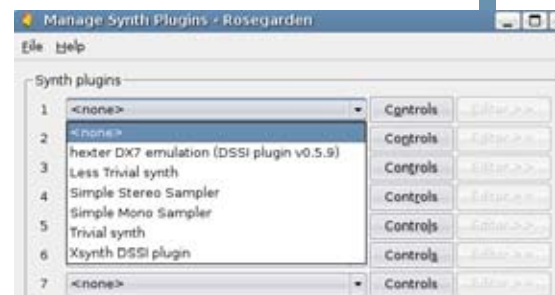
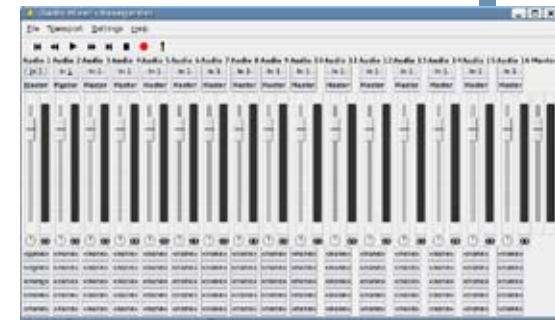
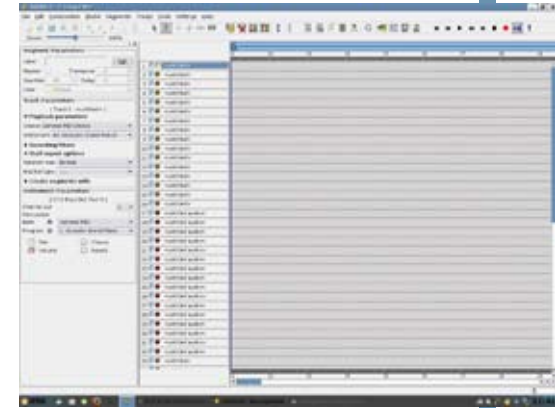
Rosegarden ile birlikte, bilgisayara bağlı bir ses modülünün sesleri kullanılarak müzik kompozisyonları oluşturulabileceği gibi, Linux ses sisteminin önemli bir uygulaması olan "jack ses sunucusu" aracılığıyla bilgisayarın ses kütüphaneleri kullanılabilir, ayrıca bir mikrofon bağlayarak midi kanallarının yanı sıra, aynı parça içinde ses kaydı da yapılabilmektedir. Bu bir çalgı veya insan sesi kaydı olabilir.

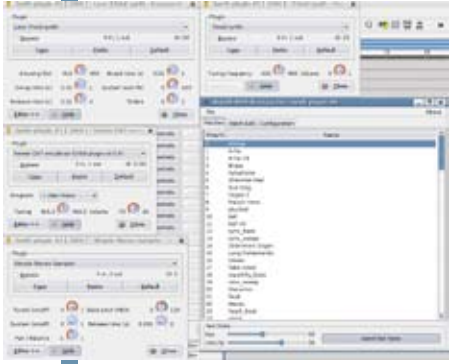
Jack Ses Sunucusunu başlattıktan sonra, Rosegarden uygulamasını başlattığınızda, 16 adet Midi kanalı ve onun altında da ses kayıtlarını yapacağınız "audio-ses" kanalları karşınıza çıkar.

Audio-Ses kanalları için, "Audio Mixer" adını taşıyan editör ile üst üste kaydını yaptığınız birden fazla çalgının kendi içindeki ses yüksekliği dengesini, "panlama" denilen ve sesin sol veya sağ hoparlörden gelmesini ayarlayabileceğiniz bir pencere vardır.

"Midi Mixer" ile yaptığınız midi kanal kayıtlarının yine kendi içindeki ses yüksekliği ayarlarını, pan, chorus ve reverb ayarlarını yapabilirsiniz.

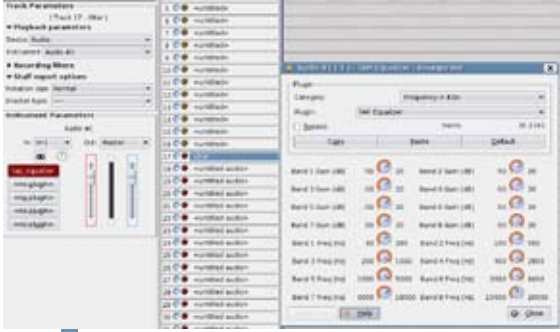
"Synth-plugin" aygıtları, sentetik ses modülü olarak düşünülebilir. Bu eklenti ile ses üretimi





bilgisayar tarafından gerçekleştirilen ve sesin elektronsal parametrelerini ayarlayabileceğiniz yapay aygıtları istediğiniz kanallara, eklentinin sunduğu olanaklar çerçevesinde kaydedebilirsiniz. Rosegarden'ın son sürümü ile birlikte kullanabileceğiniz eklentilerin denetim pencerelerini toplu olarak sizler için görüntüledik.

Ses kaydı yapabileceğiniz ve "Audio" kanalı olarak gözüken kanala isterseniz, harici bir mikrofon bağlayarak çalgınızın kaydını yapabilir; aynı Audio kanalında isterseniz o kanala sentetik eklentileri ekleyebilirsiniz. Sesin giriş ve çıkış seviyesini ayarlayabileceğiniz düğmeler kanalın sol tarafında yer alır.



Ses kaydını yaptığınız kanala, kaydettiğiniz çalgının sesinin yapısına göre ayarlamalar yapabilirsiniz. Eğer bir rock parçası hazırlıyorsanız ve ses kanalına elektro gitar kaydı yaptıysanız, harici bir aygıt kullanmadan gitar sesine "distortion" etkisini bu eklentilerden uygun olanını kullanarak verebilirsiniz. Ya da halk ağzında "ekolayzır" diye telaffuz edilen, sesin frekans

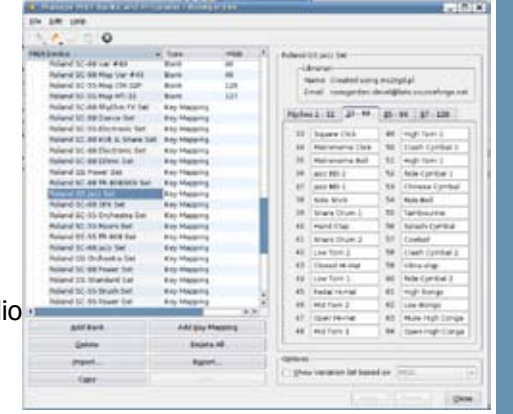
skalasından istediğiniz frekansın seviyesini yükseltip alçaltabileceğiniz bir eklenti kullanabilirsiniz.

Midi kayıt yapmak için, bilgisayarınıza bir "Midi arabirimi" ile bağlı bir ses modülü varsa, üst üste kayıt yapabilirsiniz. Rosegarden uygulaması ile çalışacaksınız mutlaka bir "Master Keyboard"unuz olmalı. Burada bahsettiğimiz, bilgisayar klavyesi değildir. "Midi Klavye" denilen aygıt, bir piyano klavyesi yapısına sahip ve bilgisayara USB veya FireWire gibi bağlantı yollarıyla bağlanabilen mesleki terim olarak "MIDI Keyboard Controllers" adıyla adlandırılan bir aygıttır. Eğer ses modülünüz yoksa, Pardus'ta Timidity Ses Kütüphanesi'ni pisi deposundan indirebilir ve sesleri bu kütüphaneden kullanabilirsiniz. Rosegarden uygulamasının önemli özelliklerinden birisi de, nota editörü olarak "Lilypond" ile birlikte çalışıyor olmasıdır.

Yandaki ekran görüntüsünde ses modülümü ayarlardan yükledikten sonra,

cihazın içindeki kütüphaneleri bilgisayardan inceleme ve seçme imkanı veren bir pencereyi görmekteyiz.

Buradaki linkte, "Midi Klavye"ler hakkında daha farklı modellere ulaşabileceğiniz M-Audio firmasının ürettiği ürünleri inceleyebilirsiniz.



Aşağıdaki resimde ise "M-Audio" firmasının "Keystation Pro88" modeli yer almaktadır.



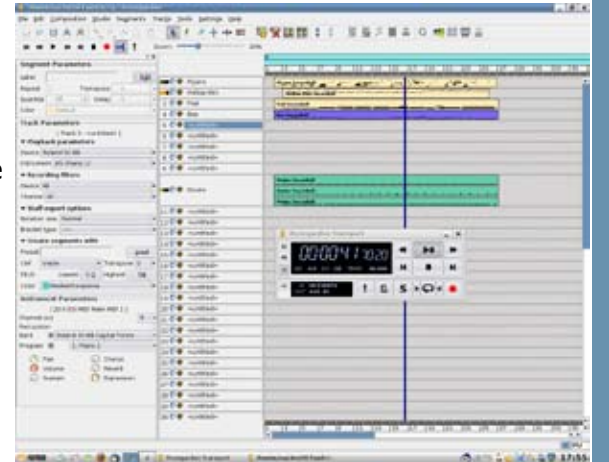
Rosegarden ile yapılabilecekler, uygulamanın tanıdığı olanaklar çok geniştir. Ancak, dergideki yerimiz sınırlı olduğu için sadece genel anlamda bazı

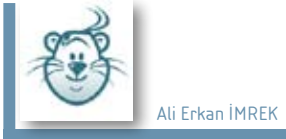
konulara değinebildik. Rosegarden uygulaması ile ilgili yazılmış bir kitap var. D. Michael McIntyre tarafından yazılan "Rosegarden Companion" başlığını taşıyan 184 sayfalık bu kitaba sahip olmak isterseniz Amazon'dan sipariş edebilirsiniz. Bu kitap sayesinde Rosegarden uygulamasını daha sistematik olarak öğrenme imkanı var. Kitabın linkini [burada](#) bulabilirsiniz.

Bu tanıtım yazısı için bestelediğim parçayı hazırlarken ses modülü olarak Roland SC-88 Pro kullandım. Bu parçanın çalışma penceresinin ekran görüntüsü aşağıdadır:

Sizler için bestelediğim parçayı dinlemek isterseniz lütfen [buradaki](#) linke tıklayınız. Bu parçayı elbette PCMagazine dergisi DVD'si içinde de bulabilirsiniz!

Evinde minik bir "Home Studio" kurmak isteyen, meraklı, ilgili, eli çalgı tutan herkesin kurcalamaktan zevk alacağı, kullanıcıya geniş olanaklar tanıyan bu uygulamanın giderek daha geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşacağına inanıyorum.





Panelinizi Özelleştirin

Sistem panelinde işinize yarayacak özelleştirmeleri nasıl yapacağınızı anlatıyoruz

Pardus ile KDE Masaüstü ortamının tüm özelliklerini çok kolayca kullanabilme imkanına sahibiz. KDE ortamı kişiselleştirme yapmak için çok esnek olduğundan biraz zaman ayırarak eşî benzeri olmayan bir masaüstü görünümüne ve ihtiyaçlarınıza en uygun kullanım ortamına sahip olabilirsiniz. Bunu yaparken ilk düzenleyeceğimiz masaüstü resmi ise ikincisi Pardus panelidir.

Pardus ilk yüklendiğinde panelde; Pardus menüsü, uygulama kısayolları, masaüstleri arasında geçiş yapmamızı sağlayan sayfalayıcı, çalışan programları gösteren sistem çekmecesi ve saat öntanımlı olarak bulunur. Ancak bunlar sadece bir buzdağının görünen yüzü olabilir. Bu sayılan her öğe, aslında panele eklenip çıkarılabilen pek çok uygulama ve programcıktan bazılarıdır.

Panel öntanımlı olarak düzenlemeye karşı kilitlidir, çünkü kilit açık olduğu zaman panel üzerindeki öğelerin yerlerini basit fare hareketleri ile değiştirmek mümkündür, bu da yanlışlıkla istemediğiniz değişiklikleri yapmanıza neden olabilir. Bu nedenle paneldeki düzenleme işleminiz bitince tekrar kilitlemeyi unutmayın. Şimdi Pardus menüsü veya uygulamalara farenin sağ tuşu ile tıklayın, açılan menüden "Panel Kilidini Aç" ögesini seçin ve başlayalım;

Panele Uygulama Ekleyin

Kilidi açınca paneldeki her bir programcığın sol tarafında küçük ve ince bir sütun belirecek, bu sütun sayesinde saat, sayfalayıcı, görev çubuğu gibi programcıkları panel içerisinde yer değiştirebilirsiniz, ayrıca bu sütunun üstündeki küçük ok işaretleriyle de o programcığın ayarlarına ulaşabileceğiniz bir menü açılır. Bu menülerin hepsinde "Panel Menüsü" ögesi bulunur ve bu öğede panele ait düzenlemeleri yapabileceğiniz seçenekler vardır.

Panel menüsündeki "Uygulama Ekle" ögesini açtığınızda Pardus menüsündeki programların listesi sizi karşılar, buradan seçtiğiniz her uygulamayı panele alabilirsiniz. Ancak uygulama eklerken hangi programcığın menüsünden girerek ekleme yaptığınıza göre uygulama simgesi o programcığın

yanına eklenecektir. Paneldeki diğer uygulamaların yanına eklemek için uygulamalara sağ tıklayınca açılan menüden ekleme yapın. Uygulamaları panelden silmek için yine Panel menüsündeki "Panelden Sil > Uygulama" ögesi ile açılan listeyi kullanmalısınız.

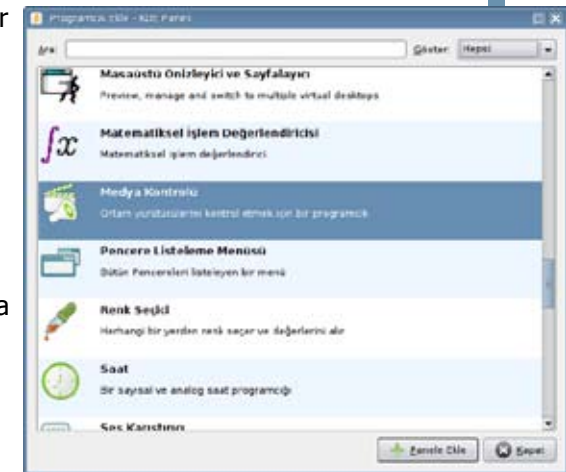
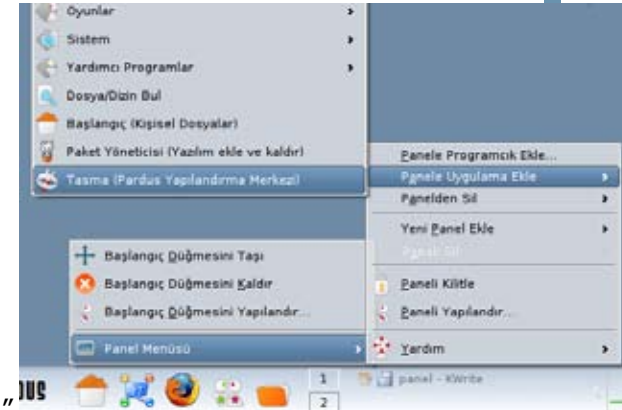
Kullanışlı bir öge "KDE dışı uygulama ekle" seçeneğidir. Bu seçenek sayesinde Pardus menüsünde bulunmayan bazı uygulamalar veya komutların parametrelerini de belirterek panelden kullanabilme imkanınız olur.

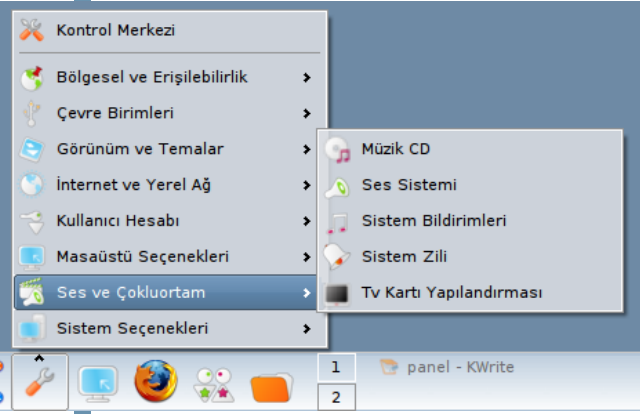
Panele Program Ekleyin

Şimdi en eğlenceli bölüme geçelim; programcıklar. Bunlar da panele yerleşerek masaüstü kullanımını kolaylaştıran özelliklere sahip pek çok programdır ve panele eklemeniz için yine panel menüsünden "Panele Programcık Ekle" ögesini seçmeniz yeterlidir. Karşınıza onlarca programcığın olduğu heyecan verici bir liste çıkacak.

Şimdi bunların bazılarını bakalım;
Ağ Dizinleri: Bu programcığa tıkladığınızda bir menü açılır ve açılan menüden Ağ dizinleri ve Samba paylarına iki tıklamayla ulaşma imkanınız olur. Hatta sık kullandığınız uzak bilgisayardaki bir ağ dizini veya bir ftp alanı için bir simge ekleyebilirsiniz.

AYARLAR: Eğer sistem ayarlarını çok sık değiştirdiğiniz bir dönemdeyseniz veya Pardus'u yeni kurmuş ve her yerini kurcalama heyecanınız doruktaysa bu programcık tam size göredir. Tıkladığınızda açılan menüsü Tasma'daki kontrollerin yanında Tasma'da göremediğiniz bazı ek kontrolleri de bulundurur.





Bul: Eğer içeriği çok sık değişen dizinlerde hep bir şeyler arayarak vakit kaybediyorsanız bu programcık işinize yarayabilir. Tıkladığınızda açılan menüsünden "Dosyalarda Bul" öğesini seçerek hemen aramaya başlayabilirsiniz.

Karakter Seçici: (CHARACTER SELECTOR): Merak etmeyin Pardus sizin karakterinizi sorgulayıp sizi değiştirmeye çalışmaz, size uyum sağlaması için onu değiştirmek sizin için bir zevk olmalı :). Şaka bir yana, bu programcığın özel karakterleri sık kullanan kişiler için bir kurtarıcı olduğu açık, mesela çevirmenler. Üzerindeki simgelerden hangisine tıklarsanız bunu panoya kopyalıyor ve sizin tek yapmanız gereken belgenizde "yapıştır" işlemini yapmak. Karakterleri düzenlemek için panelin kilidi açıkken solundaki küçük sütundan açılan menüsünden "yapılandır" öğesini seçmeniz yeterli.

Depolama Ortamı: Eğer pek çok disk bölümünüz varsa bunlara panelden erişmek isteyebilirsiniz belki bir DVD yerleştirdiğinizde veya USB Disk bağladığınızda bunu panelden görmek, açmak, bağlamak, ayırmak, güvenli kaldırmak, DVD'leri çıkartmak, yakmak isteyebilirsiniz, gerçekten çok kullanışlı bir programcık. Hangi tür ortamların gösterileceğini seçmek için sağ fare tuşuyla tıklayıp "Configure" öğesini seçin, samba paylarından kameralara kadar ayrıntılı bir listeden seçiminizi yapın.

Haber Gözlemcisi: Bu programcık sayesinde takip ettiğiniz RSS beslemelerini panelden bir şerit halinde okuyabilirsiniz. İlk kullandığımda bana TV'deki ekonomi programlarında hisse senetlerini gösteren kayan yazılar geçiyormuş gibi gelmişti. Sağ fare tuşu ile tıklayınca açılan menüden "Haber Alıcıyı Yapılandır" seçince çok ayrıntılı bir pencere ile karşılaşıyorsunuz. Genel sekmesinden tazeleme sıklığını seçip haber kaynakları sekmesinden rss beslemesi ekleyip çıkartabiliyorsunuz, hatta haberler arasından belli kelimeleri bulunduranları süzmek için süzgeç bile kullanabilirsiniz. Fare tekerleği ile de kaydırmayı kontrol edebilirsiniz. Habere tıkladığınızda içerik sayfası Firefox ile açılacaktır.

Medya Kontrolü: Müziksiz duramam, bilgisayarım açıksa müziğim de açıktır diyorsanız sizin için de bir şeyler var. Medya kontrolü ile Amarak veya Juk'un çal, durdur, sonraki-önceki parça, parça durumu görevlerini panelden kontrol edebilirsiniz. Yine sağ fare tuşu ile açılan menüden yapılandır öğesini seçerek



programcığı özelleştirebilirsiniz. Ayrıca Ses Karıştırıcı programcığına da bir göz atın mutlaka.

Pencere Listeleme Menüsü: Resimde görebileceğiniz gibi bazen görev çubuğu açılan pencerelerle dolar ve neyin ne olduğunu anlamak zor olabilir, eğer böyle küçük tek bir panel kullanıyorsanız ve aynı anda pek çok pencere açıyorsanız açık pencerelere bir menüden ulaşmak daha kolay olacaktır. Hatta belki görev çubuğunu tamamen panelden kaldırıp yerine bu menü programcığını kullanabilirsiniz.

Sonuç

Bunlar sadece benim kullandığım bazı programcıklar, ancak programcık ekleme listesinde daha başka sürprizler de var, bence kullanmasanız bile hepsine bir göz atın, ihtiyacınız olduğunda çok işinize yarayabilir.

Ayrıca panel menülerinde gezerken görmüş olduğunuz gibi "Yeni Panel Ekle" menüsünden masaüstünüzün istediğiniz yerine yeni paneller ve çubuklar yerleştirebiliyorsunuz. Bu sayede farklı panelleri pek çok programcık ve uygulama için kullanabilir, her birini özelleştirebilirsiniz. Dahası Tasma'dan Panellerin arka planlarını şeffaf yapabilir, kendi yaptığınız bir grafikte süsleyebilir veya panel ve simge boyutlarını da değiştirebilirsiniz.

Aslında ben bir süre panelinizin kilidinin açık kalacağından eminim :)



Masaüstünüzde Bir Liman: KoolDock

Günlük yaşamınızda kullandığınız programlar masaüstünüzü çok kalabalık yapıyorsa derdinize deva bir program olan KoolDock ile tanışın.



Kelime anlamlarından biri "kısaltma" olan "dock", tüm işletim sistemlerinde kullanılabilen bir programdır. Docklar, günlük yaşamınızda çok kullandığınız programlara masaüstünde kolay erişim olanağı sağlarlar. Örneğin, bir çevrimiçi mesajlaşma aracı olan Kopete, Programlar > İnternet yolu ile açılır. Masaüstünde kısayol oluşturmak, Kopete'ye daha kısa yoldan ulaşmak için bir çare gibi gözükse de bir süre sonra masaüstümüzün simgelerden geçilmez hale gelir. Otomatik gizlenme, az yer kaplayıp çok programa erişim kolaylığı sağlama gibi özellikleriyle docklar imdadımıza yetişir.

Linux'a ait pek çok "dock" bulunmasına rağmen bu yazıda inceleyeceğimiz KoolDock, özellikleriyle bir adım öne çıkıyor.

KoolDock Nedir?

KoolDock, masaüstümüze Mac OS X görünümü kazandıran KDE ortamı için hazırlanmış bir dock programıdır. Kullanımı ve yönetimi çok basit olan KoolDock, şeffaf arkaplanı ile göz yormaz, düzeninizi bozmaz.

KoolDock sayesinde "konsolda aç" komutu ile konsol tabanlı programlarınızı kolayca açabilirsiniz. Ayrıca sürükleyip bırak yöntemiyle programlarınızı listeye ekleyebilir ve böyle bir dock uygulamasıyla hayatınızı kolaylaştırabilirsiniz.

Kurulum ve Kullanım

Öncelikle, "Paket Yöneticisi"nden KoolDock paketini seçiyor ve "Paketleri Kur"a tıklıyorsunuz. Programı açmak için Programlar > Yardımcı Programlar > KoolDock yolunu takip etmelisiniz.

Çıkan panele sağ tıklayıp "Hızlı Başlatma Menüünü Düzenle"yi seçerek programın ayarlarını yapabilirsiniz. Panele kısayol eklemek için programları tutup sürükleyebilir ya da "Elle Ekle" tuşuna basabilirsiniz. Bu pencereden yazıların rengi ve bunun gibi çeşitli ayarları yapabilirsiniz.

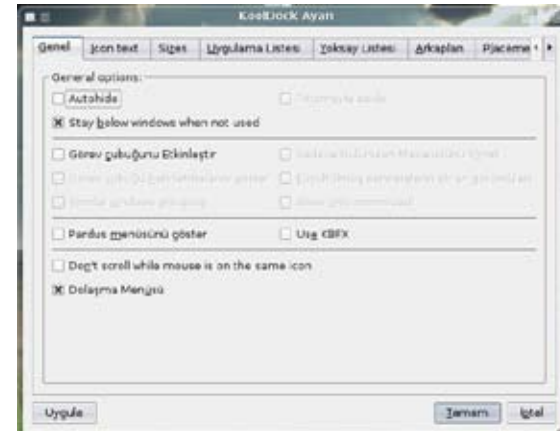
Bu işlevsel paneli öntanımlı Pardus paneli yerine



de kullanabilmek için "Ayarlar"dan "Genel" sekmesine gelip "Görev Çubuğunu Etkinleştir" ve "Pardus Menüünü Göster" demeniz yeterlidir.

Pardus'un görselliğini ve işlevselliğini bir kere daha kanıtlayan KoolDock, eminim çoğu Pardus kullanıcısının vazgeçilmezi olacak.

Bol Pardus'lu günler...





Fahri DÖNMEZ

Oyun değil, hastalık...

Atari salonlarının unutulmazlarından biridir uzay gemisiyle önünüze geleni pataklamak. Son derece basit görünümüne rağmen Chromium B.S.U, atari çağının büyüsünden hiç bir şey kaybetmeyen, bağımlılık yapan bir oyun



Chromium, televizyona bağladığımız atari veya atari salonlarından bağımlısı olduğumuz, bilgisayar ile ilk tanıştığımızda DOS işletim sistemi altında bu bağımlılığımızı iflah olmaz bir hastalık haline getiren uzay gemileri ile uzayda savaştığımız eğlenceli platform oyunlarına çok güzel bir örnek. Chromium temelde; uçağımız ile uzayda tüm düşmanlara karşı savaştığımız önüne geleni vur, karşına çıkan ödülleri topla oyunlarından bir tanesi. Elbette bir konusu var: Oyunda Chromium B.S.U. kargo gemisinin kaptanısınız ve savaş alanına teçhizat taşımakla görevlisiniz. Kargo uçağınızı düşman savaş uçaklarından korumak için kargo uçağınızın içinde uzaktan yönettiğiniz dört adet son teknoloji insansız savaş uçağınız var. Ancak aynı anda sadece tek bir savaş

uçağınızı kontrol edebiliyorsunuz. Göreviniz, karşınıza gelen düşman uçaklarını yok etmek. Uçakların hiçbirini arkanıza kaçırmamanız gerekiyor. Malumunuz arkada kargo uçağınız ve siz varsınız. Her kaçırdığınız düşman uçağı sizin bir savaş uçağınızın (canınızın) yok olması demek. Oyundaki dört savaş uçağı aynı zamanda sizin canınız. Canlarınızı tüketirseniz oyunu kaybedersiniz.

Oyunun zorluk derecesini 8 seviyeden oluşuyor. Oyunun başında menüde yuarıdan aşağı doğru en kolay seviyeden en zor seviyeye doğru sıralananlardan istediğiniz seviyeyi seçip oyuna başlayabilirsiniz.

Savaş sırasında malumunuz bu tarz oyunlarda vurduğunuz düşmanlardan sadece puan kazanmıyorsunuz. Aynı zamanda ek silah (kuru kafalar), can ve zirhlar da (penguenler) geliyor.

Bunlar:



Sarı ışıklı kuru kafa: Makineli tüfek. Atış gücü en zayıf silahınızdır. Ama yokluğunu aradığınız da olmuyor değil.



Mavi ışıklı kuru kafa: İyon topu. Arka arkaya dizilmiş hedefleri ek bir atış ile vurmak için en iyi silahınız.



Mor ışıklı kuru kafa: Plazma. En güçlü silahınız. Bu tarz oyunlardan da bildiğiniz gibi en az bulunan silah, aksi taktirde oyunun hiç bir zevki kalmaz değil mi!



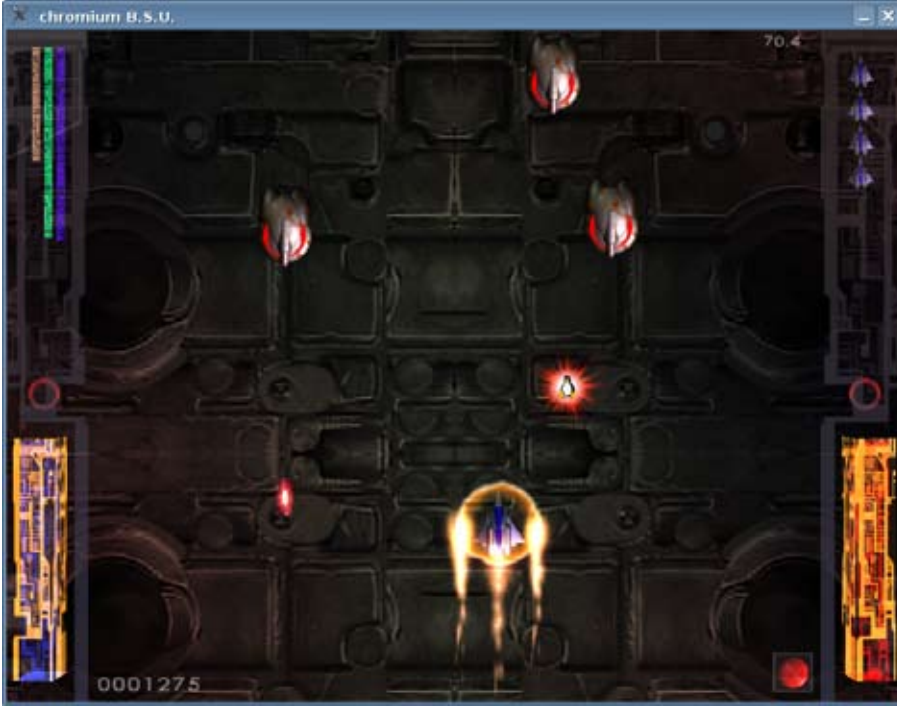
Mavi ışıklı penguen: Kalkanlarınızı tamir eder. Almazsanız 10.000 puan kazanırsınız.



Kırmızı ışıklı penguen: Kalkanlar hariç uçağınızı yeniler. Almazsanız 10.000 puan hanenize eklenir.



Sarı ışıklı penguen: Kalkanları %100 getirir. Geçici dokunulmazlık sağlar. Almazsanız ekstra geminiz (canınız) olur.



Ayrıca her 100.000 puana bir ekstra geminiz (canınız) olur.



En etkili silahınız ise uzay geminizin kırmızı düğmesi. Farenin sağ tuşuna çift tık veya 0 tuşuna iki defa bastığınızda kullanmış oluyorsunuz. Tüm cephaneniz dışarı atılır ve uçak patlar. Patlamanın etkisi ile görünürdeki tüm düşman uçakları da yok olur. Sonraki uçağınız ile gelip dışarı attığınız silahlarınızı geri toplarsınız.

Çarpışan otolar gibi uçağınızın gövdesini kullanarak da düşman uçaklarını yok etme yoluna gidebilirsiniz. Tabii ki çarpışmanın uçağın gövdesine ve kalkanlara vereceği hasarı hesaba katmalısınız.

Ekranınızda sağ altta uçağın gövdesinin durumu, sol altta kalkanın durumu, sol üstte cephane durumu ve de uçaklarınız (canlarınız) görülmektedir.

Oyunda başarılı olmak için en iyi taktik hiç bir düşman uçağını arkaya kaçırmadan tüm silah ve uçağın gövdesini kullanarak savaşmak, uçağınızın aldığı hasarlardan dolayı uçağınızı kaybetmeden önce kırmızı düğmeyi kullanarak uçağınızı havaya uçurup böylece görünürdeki tüm düşman

gemilerini yok etmiş sıradaki uçağınız ile de savaş alanın dağılmış bulunan önceki geminizin silahlarını toplayıp savaşa devam edersiniz.

Chromium B.S.U. OpenGL grafik desteği ile basit atari oyunlarından çok daha kaliteli bir grafik performansı ile fare kontrolünü birleştirerek oynanabilirliği en üste çıkartmış.

Oyunu tam ekran veya pencere içerisinde oynayabilirsiniz. Chromium BSU beş farklı çözünürlüğe sahip. Oyunun seslerini kapatıp sessiz oynamayı da tercih edebilirsiniz. Chromium da gördüğüm tek eksik, ağ üzerinden çok oyunculu oynama seçeneğinin olmaması.

"Oyunun canavarı oldum" dediğinizde Özgür Yazılım Şenliği'nde gelenek haline gelmiş Chromium turnuvalarına katılıp Linux camiasına bu oyunda ne kadar iddialı olduğunuzu gösterebilirsiniz.



Bilgiler

Lisans: Artistic License

Paket boyutu: 1.4 MB

Kurulu boyutu: 2.2 MB

[Web sitesi](#)

Değerlendirme

Öğrenme süresi: 10 dakika

Oynanabilirlik: 9

Grafik: 8

Ses: 7

Senaryo: 8

Atmosfer: 9

8.2

Menüdeki yeri

Programlar > Oyunlar >

Oyun Makinesi > Chromium

Etiketler

aksiyon eğlence oyun
platform



Uğur ÇETİN

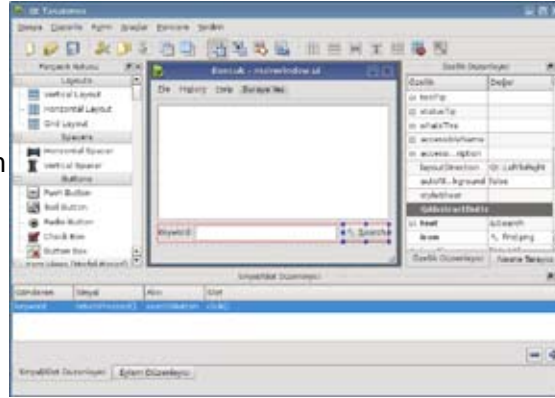
PyQt Dersleri - 2



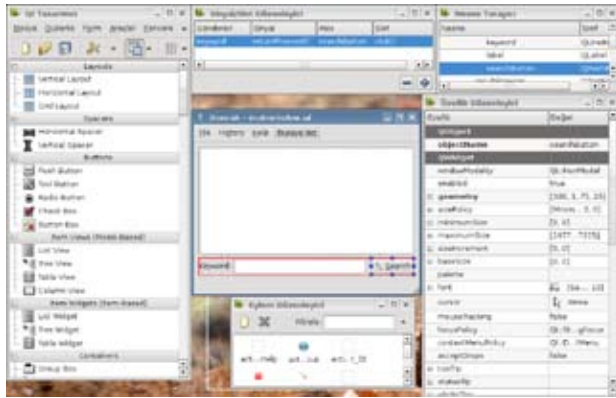
Bu ayki yazımızda, Qt Tasarımcı (Designer) aracını, programın içine resim, ses gibi dosyaları gömmeye yarayan Qt'nin kaynak sistemini ve PyQt'nin sağladığı yerleştirme alt yapısını inceleyeceğiz. Bu özellikleri kullanarak daha çok göze hitap eden ve diğer dillere kolayca çevrilebilen programlar yazabileceksiniz.

Qt Tasarımcı

Qt Tasarımcı, Qt bileşenlerinden oluşan grafik arayüzler tasarlamak için kullanılıyor. Herhangi bir dağıtımın paket yöneticisinden designer-qt4 paketini kurduktan sonra, menüden tıklayarak veya konsolda designer-qt4 komutunu vererek Qt Tasarımcı'ya çalıştırabilirsiniz. Tasarımcı, çok pencere ve pencere görünümü



yüzen pencere görünümü



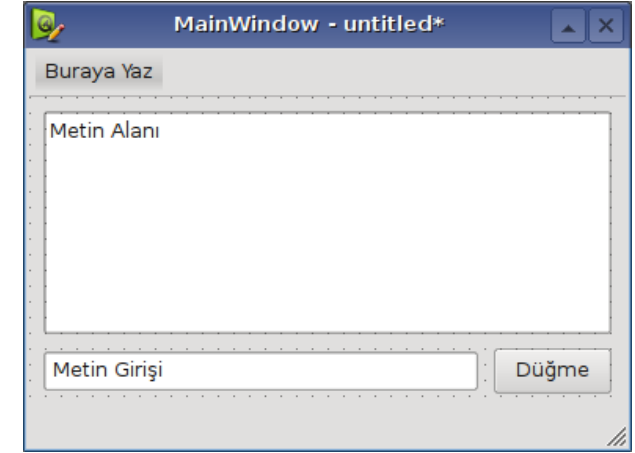
tek pencere olmak üzere iki tür görünüme sahiptir. Öntanımlı gelen çok pencere görünümünde araç kutuları birbirinden bağımsız olarak masaüstünüzde duracaktır. Toplu görünümle geçmek için Düzen>Tercihler (Edit>Preferences)'i açıp Yüzen Pencere (Docked Window)'i seçin.

Tasarımcı'nın araç kutularını farenizle sürükleyerek istediğiniz gibi bir görünüş sağlayabilirsiniz.

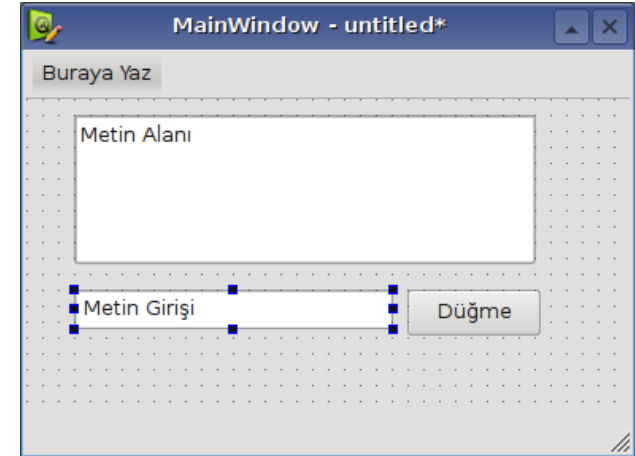
Tasarımcı'da en çok kullanacağınız araçlar parçacık kutusu (widget box), yerleşim (layout) araç çubuğu ve kaynak düzenleyici (resource editor) olacaktır. Parçacık kutusunda, pencerenizde olmasını istediğiniz parçacıkları sürükleyip istediğiniz yere bırakabilir ve yerleşim araç çubuğundaki düğmelerle bu eklediğiniz parçaların pencere boyutu değiştiğinde nasıl görüneceklerini belirleyebilirsiniz. Bunu daha iyi anlamak için bir örnek üzerinde çalışmalısınız. Tasarımcı'da bir pencere oluşturun ve bu pencereye birkaç parçacık ekleyin. Daha sonra pencerenizin üzerindeki boş bir bölgeye tıklayıp yerleşim araç çubuğundan Izgara İçine Yerleştir düğmesine tıklayın. Bunu yaptığınızda pencereye eklediğiniz parçacıklar pencere boyut değişimlerine uyum sağlayacaktır. İsterseniz Form menüsünden Önizle (Preview)'yi tıklayarak bir ön izleme yapabilirsiniz.



yerleşim araç çubuğu

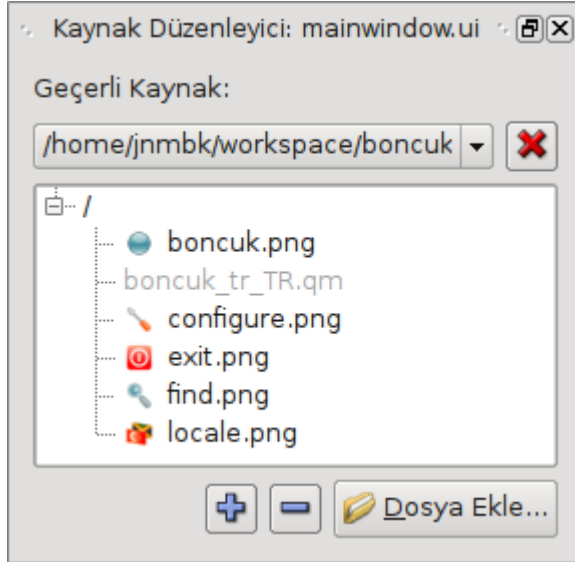


normalde pencere yeniden boyutlandırıldığında parçacıklar aynı yerde kalır



yerleşim uygulanırsa parçacıklar da boyut değişimine uyum sağlar

Yerleşim araç çubuğunda, ızgara yerleşimi dışında dikey ve yatay olmak üzere iki yerleşim türü daha bulunur. Bu yerleşim türlerini de deneyerek nerelerde kullanabileceğinizi görebilirsiniz. Eğer pencerenizdeki parçacıklardan yalnızca



Kaynak düzenleyiciye Tasarımcı'nın araçlar (tools) menüsünden ulaşabilirsiniz.

değilsiniz, istediğiniz her türlü dosyayı programınızın içine gömebilirsiniz. Şimdi bu sistemin nasıl çalıştığına bir bakalım.

PyQt'nin kaynak sistemi, Qt Tasarımcı içinde bulunan bir Kaynak Düzenleyicisi'nden ve pyrcc4 adlı bir komut satırı aracından meydana gelir. Kaynak düzenleyicisi .qrc (Qt Resource) uzantılı bir xml dosyası oluşturur. pyrcc4 komutu ise bu dosyada belirtilen kaynakları birleştirip sıkıştırarak bir Python betiği oluşturur.

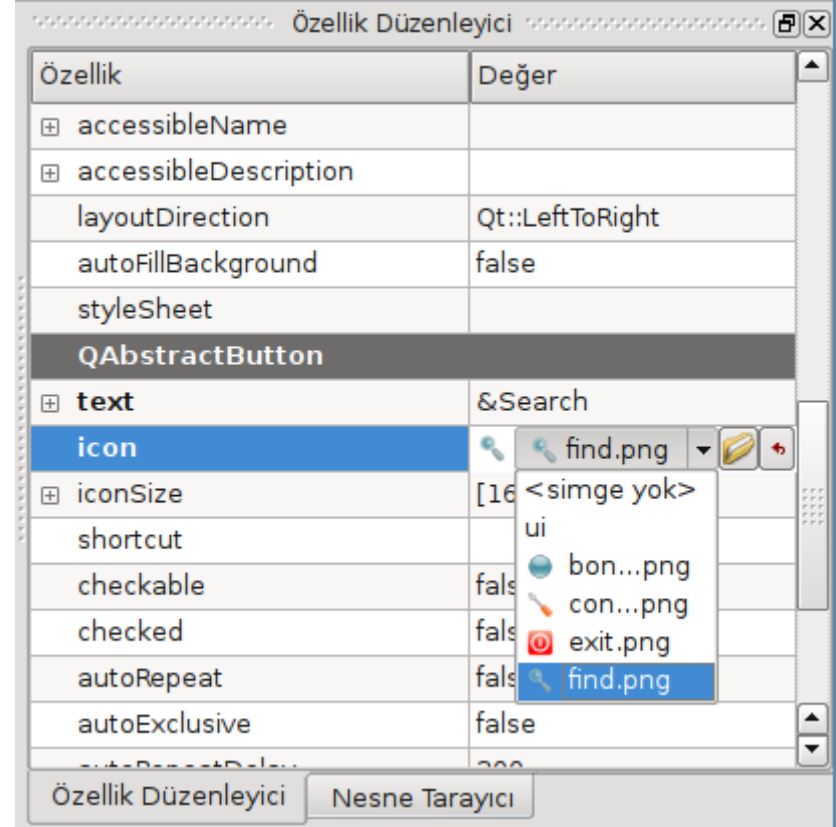
Kaynak sistemiyle çalışmak için şunları yapın:

1. Kullanmak istediğiniz simgeleri bir dizine toplayın.
2. Qt Tasarımcı'daki kaynak yöneticisi kullanılarak yeni bir kaynak dosyası

birkaçını etkileyecek yerleşim uygulamak isterseniz, CTRL tuşuna basılı tutarak birkaç parçacığı birden seçebilir ve bunlara uygulanacak yerleşimi tıklayabilirsiniz.

Kaynak Sistemi ve Kaynak Düzenleyici

Görsel kullanıcı arayüzü programlamanın en önemli öğelerinden biri simgelerdir. Simgeleri olmayan bir program çoğu kişiye itici gelecektir. PyQt'nin kaynak sistemi, programımızın arayüzüne simge ekleme işini oldukça kolaylaştırıyor. Bu sistemde sadece simgelerle de sınırlı



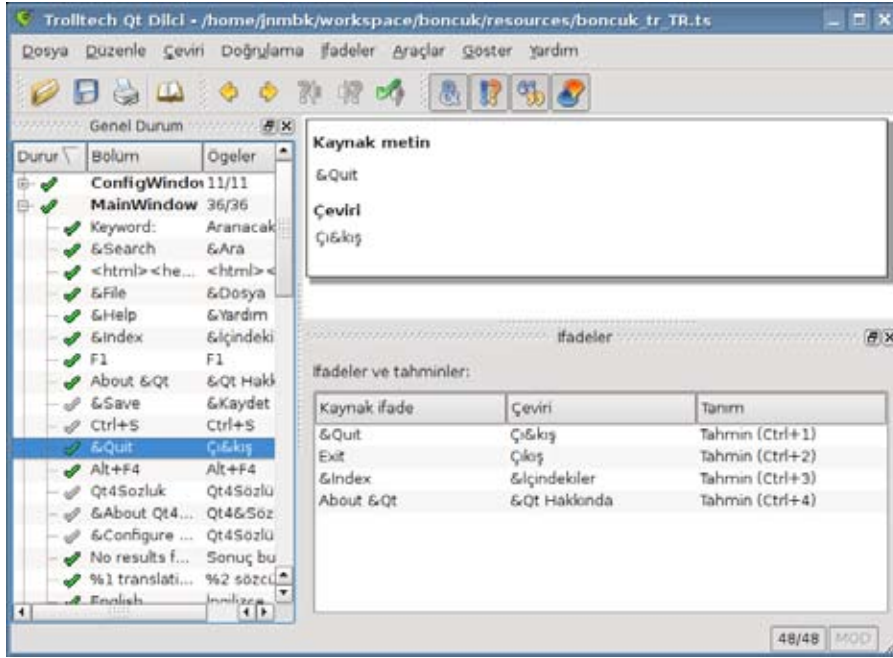
Kaynak düzenleyiciden bir kaynak oluşturduktan sonra özellik düzenleyici kullanarak kolayca simge atayabilirsiniz.

oluşturun.

3. Yine kaynak yöneticisinden kaynak dosyasına eklenecek simge, resim, çeviri, vb. dosyaları seçin.

4. Tasarımcı'daki özellik düzenleyiciyi kullanarak düğmelere istediğiniz simgeleri atayın.

5. pyrcc4 aracını kullanılarak .qrc dosyasını .py uzantılı bir Python betiğine dönüştürün. Bu komutun örnek bir kullanımı şu şekildedir: pyrcc4 kaynak.qrc -o kaynak_rc.py



Qt Dillci (Linguist) aracı çevirmenlerin işini oldukça kolaylaştırıyor.

6. Oluşan Python betiği programımızda gerek duyuldukça kullanılabilir. Kaynak dosyasından bir simgeye PyQt programınız içinden erişmek için import kaynak_rc diyerek kaynak dosyanızı çağırın ve kodun devamında QtGui.QIcon(":/simge.png") gibi dosyanın yerini belirtirken başına ':' işareti koyun.

Kaynak sistemini daha iyi anlayabilmek için bir örneğin üzerinde denemeniz gerekir. Gelecek yazımızda bu konuyu da içeren bir örnek yapacağız.

Yerelleştirme sistemi

Daha önce de bahsettiğim gibi PyQt, beraberinde güçlü bir çeviri sistemi getiriyor. Bu sayede programlarımızı yaparken arayüzde İngilizce kullandığımız takdirde diğer dillere çeviri işleri oldukça kolaylaşacaktır. Çeviri sistemi, pylupdate4, lrelease-qt komutları ile .ts ve .qm uzantılı dosyalardan meydana

geliyor. pylupdate4 komutu .ui ve .py uzantılı dosyalardan topladığı çevrilebilir olarak işaretlenmiş yazıları .ts uzantılı bir xml dosyasında toplar. Eğer .ts dosyası zaten varsa bundaki çeviri bilgilerini koruyarak dosyayı yeni bilgilerle günceller. Çevirmenler Qt Dillci (Linguist) aracını kullanarak bu .ts dosyalarını kendi dillerine çevirirler. Çeviri bittikten sonra, lrelease-qt4 komutu istenen .ts uzantılı dosyadaki çeviri metinlerini sıkıştırıp .qm uzantılı bir dosyada toplar. Daha sonra programımızda, oluşan bu .qm uzantılı dosyayı yükleyerek arayüz metinlerinin çevrilmiş hallerini gösterebiliriz.

pylupdate4 komutunun programımızdaki çevrilebilir metinleri düzgün algılayabilmesi için bunları

```
QtGui.QApplication.translate("MainWindow", "Hello World!")
```

şeklinde belirtmeliyiz. Buradaki ilk parametre yani "MainWindow", çevrilecek yazının Qt Dillci'de hangi kategori altında çıkacağını belirtir. İkinci parametre ("Hello World!") ise neyin çevrilmesi gerektiğini belirtir.

Çevrilecek yerleri bu şekilde işaretledikten sonra yazdığımız programdan bir .ts dosyası oluşturmak için şu komutu veririz:

```
pylupdate4 program.py -ts program.ts
```

Çeviri işlemi bittikten sonra .qm dosyasını oluşturmak içinse şu komutu veririz:

```
lrelease-qt4 program.ts -qm program.qm
```

Programınızın çeviri dosyasını yüklemesi içinse QApplication'ın installTranslator metodunu kullanmalısınız. Sistem diline göre çeviri dosyasını yükleyen bir programın ana kodları şuna benzeyecektir:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
import sys
from PyQt4 import QtCore
from PyQt4 import QtGui
```



```
def main():
```

```
    app = QtGui.QApplication(sys.argv)
    locale = QtCore.QLocale.system().name()
    translator = QtCore.QTranslator()
    translator.load("programınadı_%s.qm" % locale)
    app.installTranslator(translator)
    return app.exec_()
```

```
if __name__ == "__main__":
    main()
```

Önemli kodları inceleyecek olursak;

```
locale = QtCore.QLocale.system().name()
```

bu satır sistemin yerel bilgisini locale diye bir değişkene atıyor. Bu değer "_" karakteriyle ayrılmış dil kodu ve ülke kodundan oluşur. Yani Türkiye Türkçesi için "tr_TR" olacaktır.

bu satırda PyQt'nin çeviri sınıfından translator adında bir nesne oluşturuluyor.

```
translator.load("programınadı_%s.qm" % locale)
```

bu satırda translator nesnesine "programınadı_tr_TR.qm" adlı dosya yükleniyor.

```
app.installTranslator(translator)
```

Bu satırda ise translator nesnesi programımıza yükleniyor. Bu satırdan itibaren programımızdaki metinlerin yerine yüklenen dosyadaki çeviriler gösterilir.

Gelecek yazımızda, şimdiye kadar anlatılanları kullanan bir program yazacağız.



özgür pençe

Aydın gündüz





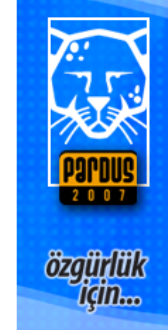
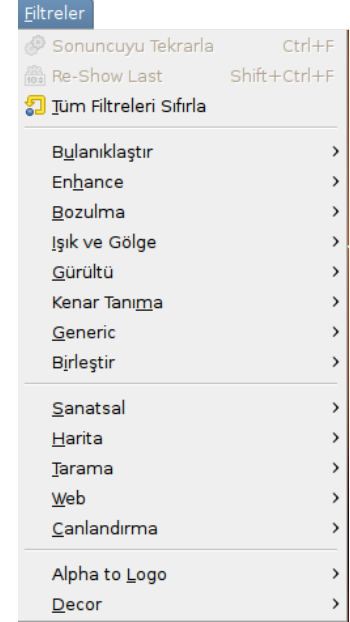
Gimp Filtrelerini Tanıyalım -1

Zengin filtre kütüphanesi ile Gimp'i profesyonel grafikerlere taş çıkartacak şekilde kullanabilirsiniz!



Gimp ile bir şeyler tasarlamak istiyorsanız filtreleri yakından tanımanız gerekir. Filtreler, üzerinde çalıştığımız resmin tamamına ya da sadece bir bölümüne çeşitli efektleri başarıyla uygulamamızı sağlayan araçlardır. Çoğu filtre uygulamalarımızı gerçek zamanlı gösteren önizleme özelliğine sahiptir. Bu, filtreyi çalışmamıza uygulamadan önce görünümü hakkında fikir sahibi olmamıza imkan verir. Gimp'i açtığımızda filtreler sekmesi altında resim1'de de görüldüğü gibi çeşitli ana başlıklarda toplanan çok sayıda filtre bulunmaktadır.

Bu yazı iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde "Bulanıklaştır" ana başlığı altındaki filtreleri ele alacağız. Bu sekmede Blur, Gaussian Blur, Motion Blur, Pixelize, Selective Gaussian Blur ve Tileable Blur olmak üzere altı adet filtre bulunmaktadır. İkinci bölümde de "Gürültü" başlığı altındaki, HSV Noise, Hurl, Pick, RGB Noise, Slur ve Spread filtrelerini inceleyeceğiz.



1. Blur : Resminizi kendi öntanımlı değerleriyle bulanıklaştırır.

2. Gaussian Blur : Üzerinde çalışma yaptığınız resmi istediğiniz oranda bulanıklaştırmanıza imkân verir. Bu filtreyi seçtiğinizde aşağıda gördüğünüz görülen pencere açılır.

Bu pencerede yatay (horizontal) ve dikey (vertical) bulanıklık değerlerini girerek istediğiniz bulanık görüntüyü elde edebilirsiniz. Önizleme seçili halde ise yaptığınız her değişikliğin sonucunu görebilirsiniz. Yukardaki resimde de görüldüğü gibi bulanıklık çapı için horizontal ve vertical (yatay ve dikey) sayı



değerlerinin yanında bir zincir resmi vardır. Eğer zincir birleşik şekilde ise yatay için girdiğiniz değer dikey içinde aynen kabul edilecektir. İsterseniz fareyle üstüne tıklayarak zinciri ayırabilir ve yatay/düsey değerlerini ayrı ayrı girebilirsiniz. Ayrıca bu filtrenin uygulanmasında IIR ve RLE şeklinde iki yöntem vardır.
IIR : Çok büyük çap değerlerinde olan çalışmalarda ya da fotoğraf makinesi ile çektiğimiz resimlerde kullanılır.
RLE : Kendi tasarladığımız çalışmalarda kullanılır.

3. Motion Blur : Bizlere hareket hissi verecek şekilde resimdeki her noktayı sanki bir tarafa hareket ediyormuş gibi doğrusal, dairesel ya da zoom yapmış şekilde bulanıklaştırır.

Her bir hareketin uzunluk ve açı değerini ayarlayabilirsiniz. Yaptığınız değişiklikleri önizleme ile görebilirsiniz. Bulanıklaştırma çeşitlerini inceleyelim :

Linear (doğrusal) : Tek doğrultuda (örneğin yatay) hareket bulanıklığı verir.

Radial (daireesel) : Dairesel bir bulanıklık oluşturur. Burada uzunluk önemli değildir. Açı değerinin büyütülmesi dairesel doğrultudaki bulanıklığın artmasını sağlar.

Zoom: Resmin merkezinden dışarı doğru bulanıklaşan bir görüntü oluşturur. Böylece resmin merkezine doğru bir hareket algılanmasını sağlar. Uzunluk ana değişkendir. Uzunluğun artması daha hızlı bir hareket yapıyormuş görüntüsü verir. Bu filtrelerde uzunluk 0-256 ve açı da 0-360 değer aralığındadır.

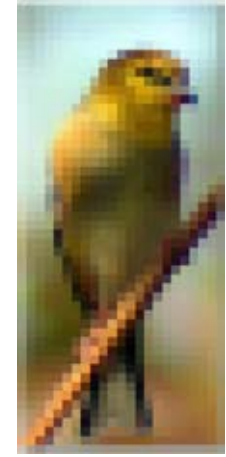


4. Pixelize : Resmi büyük renk piksellerine dönüştürür.

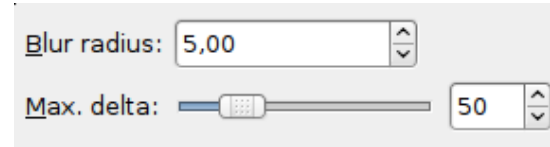
Renk piksellerinin genişlik (width) ve yüksekliğini (height) resim 8`de görüldüğü gibi istediğiniz değerleri girerek ayarlayabilirsiniz. Zincir bağlı iken genişlik için girdiğiniz



değer yükseklik içinde aynı kabul edilecektir. İsterseniz zincir resmine tıklayarak zinciri ayırabilir ve böylece genişlik ve yükseklik için farklı değerler kullanabilirsiniz.



5. Selective Gaussian Blur : Gaussian blur filtresinden farklı bulanıklaştırma işlemi sadece belirtilen delta değerinden daha düşük olan piksellere uygulamasıdır. Genelde resimlerin arka planına uygulanır, böylece ön planda bulunan nesne daha belirgin hale getirilir ve resme bir derinlik katılmış olur. Blur radius (bulanıklaştırma çap) değeri piksellerdeki bulanıklık yoğunluğunu ayarlamamıza yardımcı olur.



Delta değeri 0-255 aralığındadır. Piksel değeri ile çevredeki piksel değerleri arasındaki en büyük farkın alabileceği

değeri belirtir. Bu değer üstünde fark bulunan piksellere filtre uygulanmaz.

6. Tileable Blur : Arkaplanında döşeme kullanılmış resimlere uygulanır. Bulanıklaştırma uygulaması döşemenin görünümüne zarar vermez.





Gürültü Filtreleri

Resimlerdeki küçük kusurları gidermek için bir bölgeye ya da katmanın tamamına uygulanabilecek filtreler Gürültü ana başlığı altında yer almaktadır. Bunlar HSV Noise, Hurl, Pick, RGB Noise, Slur ve Spread filtreleridir.

1. HSV Noise : Katmanın tamamına ya da seçili bir bölgeye renk tonu, doyumluk ve parlaklık değerlerini kullanarak gürültü ekler. Filtreyi seçtiğimizde

açılan pencerede resimde görüldüğü gibi dört farklı ayar vardır. Bunları kısa inceleyecek olursak;

Holdness: Ne kadar yeni piksel renginin mevcut renge uygulanacağını ayarlamamızı sağlar. 1-8 aralığında değer alır. Düşük değerler daha çok renk tonu değişkeni sağlarken büyük değerler de renk tonu değişkenini azalmasına neden olur.

Hue: Renk tonu ayarındır. 0 – 180 değer

aralığındadır.

Saturation:

Resimdeki dağınık piksellerin doyumluk değerini artırır.

Value: Piksellerin parlaklık değerini artırır.

Önizleme seçeneğini kullanarak yaptığımız değişiklikleri eşzamanlı olarak resim üstünde görebiliriz.

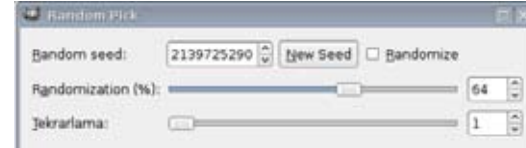


şekilde farklı renklere değiştirilmiş olur. Olası bütün değerler aynı olasılıkla atanır ve bu işlem esnasında gerçek değerler hesaba katılmaz. Hurl filtresindeki ayarları kısaca inceleyecek olursak; Random seed : gürültünün rasgeleliliğini ayarlar. Bu değeri biz belirleyebileceğimiz gibi randomize seçeneğini işaretli tutarak bu işi programa da bırakabiliriz.

Randomization (%): Filtreyi uygulayacağımız katman ya da seçili bölgedeki pikseller belirlediğimiz rastgelelik yüzdesi (Randomization) oranınca etkilenir. Yüksek değerler daha fazla pikselin gürültüden etkilenmesini sağlar. **Tekrarlama:** Filtrenin kaç kere uygulanacağını belirlememizi sağlar. Tekrar yerine Randomization (%) değerini arttırmak bazen daha çok işe yarar.

3. Pick: Uygulandığı her bir pikseli, merkezinde kendisin bulunduğu bir piksel ve çevresindeki sekiz komşu pikselden seçilen gelişigüzel bir pikselle yer değiştirir. Piksellerin tamamına ya da bir kısmına etki edebilir. Filtreden etkilenecek piksellerin yüzdesini, rastgelelik yüzdesi (Randomization) seçeneği ile belirleyebiliriz. Hurl filtresinde olduğu gibi

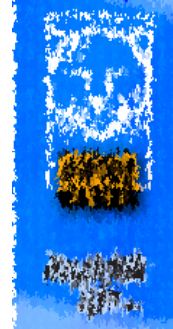
tekrarlama değeri filtresinin kaç kere uygulanacağını belirlememizi sağlar. Random seed ise gürültünün rastgeleliliğini ayarlar. Bu değeri biz belirleyebileceğimiz gibi randomize seçeneğini işaretli tutarak bu işi programa da bırakabiliriz.



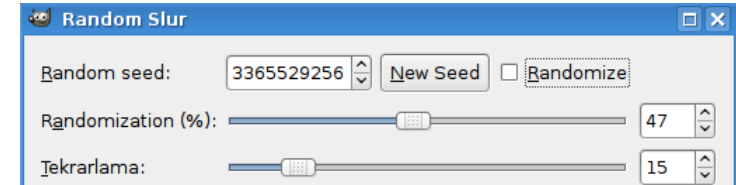
4. RGB Noise : Filtre, katmana ya da seçili bölgeye yayılmış gürültü uygular. RGB renk modelini kullanarak kırmızı, mavi ve yeşil değerindeki her bir piksel için gürültü oluşturur. Filtre indisli resimlerde etki göstermez.



Resimde de görüldüğü gibi önizleme ile yaptığınız değişiklikleri eş zamanlı olarak görebilirsiniz. Correlated noise seçeneği seçildiğinde bütün kanal değerleri normal yayma değerleri ile çoğaltılır. Böylece uygulayacağımız gürültü kanal değerlerine bağlı hale gelir. Yani küçük değerler koyu renkleri değiştirmezken büyük kanal değerleri resimdeki gürültüyü artırır. Kırmızı, mavi ve yeşil renk değerlerini değiştirebilmek için Independent RGB seçeneği işaretlenmiş olmalıdır. RGB harfleri üç ana rengin İngilizce baş harflerinden oluşmaktadır (Kırmızı: Red, Yeşil: Green, Mavi: Blue). RGB seçeneği işaretli değilse bütün piksellere aynı gürültü uygulanır böylece piksellerin renk tonlarını çok fazla değişmemiş olur. Bu arada şunu da belirtelim, alfa seçeneği sadece resminize alfa kanalı ekli ise çalışır.



5. Slur: Bu filtre resme aşağıya doğru eriyormuş görünümü verir. Filtre uygulandığında bir piksel genelde altındaki bazen de yanındaki pikselle yer değiştirir.



Filtreyi uygulayacağımız katman ya da seçili bölgedeki pikseller belirlediğimiz rastgelelik yüzdesi (Randomization) oranınca etkilenirler. Random seed ise gürültünün rastgeleliğini ayarlar. Bu değeri biz belirleyebileceğimiz gibi randomize seçeneğini işaretli tutarak bu işi programa da bırakabiliriz. Tekrarlama ise filtrenin katmana kaç kere uygulanacağını belirlememizi sağlar. Büyük değerler piksellerin yer değiştirme mesafesini artırarak daha fazla aşağı doğru erime hissi verir.

6. Spread : Katman ya da seçili bölgedeki her bir pikseli, bizim rastgele seçerek özelleştirdiğimiz pikselle değiş-tokuş yapar. Sadece renk geçişlerinde işe yarar. Düz renkli bölgelerde uygulanmaz. Yeni bir renk oluşmaz.

Filtreyi seçtiğinizde açılan pencerede yatay (horizontal) ve dikey (vertical) gürültü değerlerini girerek piksellerin gideceği uzaklığı belirleyebilirsiniz. Önizleme seçili haldeyse yaptığınız her değişikliğin sonucunu eş zamanlı olarak görebilirsiniz. Sayı değerlerinin yanında bir zincir resmi vardır. Eğer zincir birleşik şekilde ise yatay için girdiğiniz değer dikey içinde aynen kabul edilecektir. İsterseniz fareyle üstüne tıklayarak zinciri ayırabilir ve yatay/dikey değerlerini ayrı ayrı girebilirsiniz.





Samed Beyribey

Pardus'ta Ağ Kameraları ve Uygulamaları

Linux ile ağ kameralarını kullanmak artık çok daha kolay.

Bundan birkaç sene önce, "webcam" ve "linux" kavramlarını aynı cümle içerisinde kullanmak hayal gibi geliyordu. Ancak son yıllarda yazılım sektöründeki gelişmeler, donanım firmalarının GNU/Linux'a verdiği desteğinde etkisi ile artık telekonferans uygulamalarında, MSN görüşmelerinde, Skype görüşmelerinde ve benzeri ağ kamerası destekleyen uygulamalarda ağ kamerası kullanımı sorunsuzca gerçekleşmektedir.

Sürücüler

Linux ve dolayısıyla Pardus üzerinde ağ kamerasını çalıştırmayı sağlayan altyapı, yani sürücülerin kökeni nereden geliyor?

Şu an aktif olarak geliştirilen çeşitli ağ kamerası sürücüsü projeleri mevcut. Bunlar içinde ön plana çıkan üç ana ağ kamerası sürücüsü projesi dikkatleri üzerine çekiyor. Bunlardan ilki ve en kapsamlısı olan (28 Nisan 2008 tarihi itibari ile 250'ye yakın ağ kamerasını kapsamaktadır) gspca projesi ile bu yazıya başlamak, sanırım yanlış olmaz.

Michel Xhaard ve Sylvie Xhaard'ın yoğun çabası ile geliştirilen gspca sürücülerini Sunplus, Z-star/Vimicro, Sonix, Etoms, Conexant, IcMedia/TransVision, Pixart yonga setine sahip kameraları desteklemektedir ki, bu yonga setine sahip kamera sayısı 250'ye yakın. En güncel listeye [buradan](#) ulaşabilirsiniz.

Pardus'ta gspca paketi öntanımlı olarak kurulu geliyor. Ayrıca, güncel çekirdekte gspca desteği gömülü olarak gelmektedir.

Gspca sürücüsünü kullanan donanımlar arasında ülkemizde de yaygın olarak bulunan A4Tech ve Logitech markaları ön plana çıkıyor. Hangi donanımın kesin çalışacağını kestirmek çok zor, çünkü gerek firmalar, gerekse satıcılar ürün paketlerinin üstüne "Linux ile çalışır" ibaresi koymuyor. Bu yüzden, henüz bir ağ kamerası sahibi değilseniz, almak istediğiniz ağ kamerasının Linux uyumlu olup olmadığını incelemenizi tavsiye ederim.

Kapsamlı gspca sürücüsünden sonra yaygın olan ikinci bir sürücü projesi de UVC (USB Video Class) projesidir. Gspca kadar kapsamlı olmasa da hatırı sayılır sayıda kamerası destekliyor. Desteklediği donanımlar arasında çeşitli Logitech kameraları, Apple iSight kamerası, Acer dizüstü bilgisayarlarda bulunan ağ kameraları ön plana çıkıyor. UVC kapsamında desteklenen donanımların tamamını, [buradan](#) öğrenebilirsiniz.

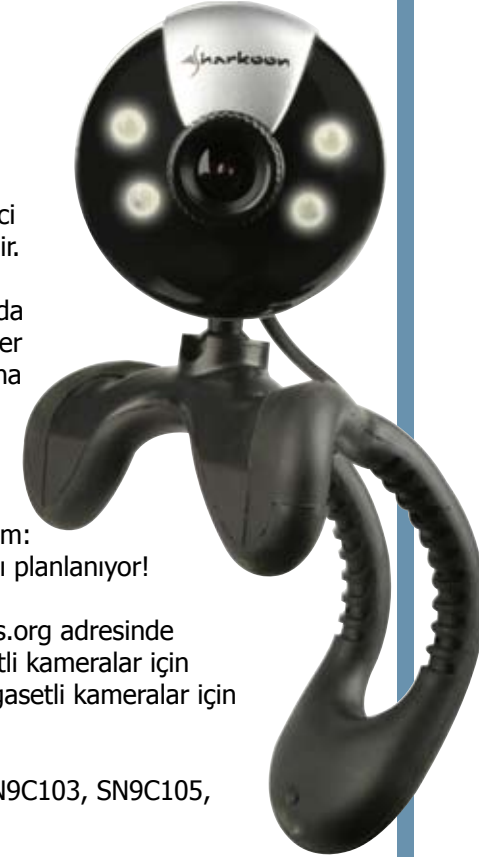
Gspca paketi gibi, UVC paketi de linux-uvc adıyla Pardus'ta kurulu geliyor. Şimdi güzel bir haber verelim: UVC sürücülerinin de ileride çekirdeğe gömülü olması planlanıyor!

Üçüncü kapsamlı proje ise, <http://www.linux-projects.org> adresinde yer alan ve SONIX, Etoms, Vimicro (vimicro yongasetli kameralar için gspca kullanmanızı tavsiye ederim) ve Winbond yongasetli kameralar için sürücü geliştiren projedir.

Pardus'ta snc9c1xx paketi ile SN9C101, SN9C102, SN9C103, SN9C105, SN9C120 yongasetli kameralar için destek geliyor

Piyasada 5 veya 10 megapiksel olarak satılan ağ kameraları (genelde microdia yongasetli) kameralar içinde bu sitede destek bulabilirsiniz. Ancak ne yazık ki, bu kameralar için yazılan sürücüler özgür olmayıp, parayla satılıyorlar. 30 günlük deneme sürümü, 2.6.22 ve üstü çekirdeklere çalışmakta ve projeyi geliştiren kişi sürücüyü sadece Ubuntu için paketliyor. Sözü ettiğimiz Microdia kameraların gspca sürücüsü ile ileride desteklenmesi umuluyor. Bunların dışında Asus dizüstü bilgisayarlarda bulunan ağ kameraları da syntekdriver paketi ile geliyor. Eğer bir Asus dizüstü bilgisayar sahibiyse, bu sürücüyü kurduktan sonra ağ kamerası sorunsuz olarak çalışacaktır. Öte yandan, Fly marka ağ kameraları için (Omnivision yonga setini kullanıyor) ov511 paketini kurmanız gerekiyor.

Bunlar dışındaki ağ kameraları sürücülerini hakkında her türlü sorunuza tartışma listelerinde, Özgürlük için forumlarında ve IRC Freenode sunucusunda bulunan #pardus kanalında sorabilirsiniz.





Hangi sürücüyü kullanmalıyım?

Eğer Linux'da çalışan bir ağ kamerası kullanıyorsanız ve Pardus kullanıcısıysanız, kameranızın sürücüleri otomatik yüküldür. Yine de bir sorun olduğunu düşünüyorsanız "Paket Yöneticisi" kullanarak gpsca veya linux-uvc paketini kurabilirsiniz. Hangi sürücünün hangi paketin içinde olduğunu öğrenmek için, ağ kamerasının aygıt ID'sini öğrenmeniz gerekmektedir. Bu ID'yi öğrenmek için, Menüden çalıştır seçeneğine tıklayıp (veya ALT ve F2 tuşlarına basarak) konsole'ü, açıp /usr/sbin/lusb yazın. Şuna benzer bir çıktı alacaksınız:

```
zsh/2 8 % /usr/sbin/lusb
```

```
Bus 005 Device 004: ID 05e1:0501 Syntek Semiconductor Co., Ltd
Bus 005 Device 001: ID 0000:0000
Bus 004 Device 001: ID 0000:0000
Bus 003 Device 003: ID 0b05:1712 ASUSTek Computer, Inc.
Bus 003 Device 001: ID 0000:0000
Bus 002 Device 001: ID 0000:0000
Bus 001 Device 003: ID 046d:c019 Logitech, Inc.
Bus 001 Device 001: ID 0000:0000
```

Bu çıktıda koyu olarak yazdığım kısım benim ağ kamerası ifade etmektedir. 05e1:0501 ise aygıt ID'sidir. Bize gereken kısım 05e1:0501 kısmıdır. Siz de lusb komutunu verdikten sonra aygıt ID'sini öğrenip proje sayfalarından kameranızın desteklenip desteklenmediğini denetleyebilirsiniz.

Kameramın çalışıp çalışmadığını nasıl öğrenebilirim?

İster doğrudan (çalıştır seçeneği ile), ister konsole açıp, test-webcam komutunu verdiğinizde, eğer görüntü alabiliyorsanız kameranız çalışıyor demektir. Ben konsole açıp test-webcam yazmanızı tavsiye ederim çünkü olası bir çalışmama durumunda sorunu öğrenmeniz daha kolay olacaktır. Eğer test-webcam sonucu görüntü alamazsanız, test-webcam -v4l2 komutunu deneyin. Eğer "no such device /dev/video" şeklinde bir hata görüyorsanız, ağ kamerasının sürücüsü yüklenmemiş demektir.

Eğer görüntü alabiliyorsanız, bunu kullanabileceğiniz uygulamalardan birini

açıp ağ kamerasını kullanmaya başlayabilirsiniz. Şu an Kopete, aMSN ve Skype ağ kamerasını sorunsuzca çalıştırabilmektedir.

Kameralar hakkında bu kadar bilgi verdikten sonra gelelim ağ kameraları hakkında programlara. Pardus'ta ağ kameraları için resim ve video kaydı yapabilen şimdilik iki program bulunmaktadır: camstream ve wxcam.

CamStream

Qt araç seti ile yazılmış, basit bir arayüze sahip olmakla birlikte, ağ kamerasından resim çekebilene, video kaydedebilen bir programdır. Ayrıca çeşitli renk fonksiyonlarını da barındırmasıyla öne çıkıyor. Bu program yardımıyla ağ kamerasından fotoğraf ve video kaydedebilirsiniz.

wxcam

Wx araç seti ile yazılmış, favorim diyebileceğim programlardan. CamStream'deki özelliklerin yanı sıra barındırdığı efektlerle hoşunuza gidecek. Ayrıca yazılımın Türkçe desteğinin olması da yazılıma artı puan kazandırıyor.

Eğer test-webcam komutuyla görüntü alabiliyor; ancak wxcam ile görüntü alamıyorsanız, Ayarlar -> Özellikler menüsünde Çerçeve biçimini sırayla deneyip (her ayardan sonra programı kapatıp açmak gerekiyor), "Sürücü"yü otomatik olarak ayarlayın. Işık gölge seçeneklerini ise, Ayarlar-> Görüntü Dengesi kısmından yapabilirsiniz.

Çoğu Uzakdoğu üretimi ağ kameraları donanım olarak 1.3 ve 2 megapiksel görüntü sağlarken, çeşitli yazılım emulasyonları ile yüksek çözünürlüğe çıkıyor. Bu konuda gerçek çözünürlüğün 1.3 veya 2 megapiksel olduğunu unutmayın. Üreticilerin Windows sürücüleri ile sağladıkları bu yüksek çözünürlüğün ancak sürücülerin kaynak kodlarının ve ürün spesifikasyonlarının yayınlanması halinde Linux'da da kullanılabilir olabileceğini de söylemek gerekir.

Ağ kameraları gördüğümüz gibi sadece Windows'ta çalışan aygıtlar değil. Gün geçtikçe artan donanım desteği sayesinde ağ kameraları Linux'da da sorunsuzca çalışmaya başladılar. Desteklenmeyen donanımlar için ise donanım firmalarından Linux sürücüsü talep etmek, hepimizin görevi!



“Ben buradayım sevgili bilgisayar bilimcileri, siz neredesiniz acaba?”

Erkek popülasyonunun yüksek değerlerde seyrettiği özgür yazılım dünyasında, bir kadın olarak var olan Pardus geliştiricisi Pınar Yanardağ, bizlerin sorularını cevaplandırdı.



Neden özgür yazılım?

Özgür yazılım benim için sadece yazılımla ilgili bir devrim değil, bir yaşam felsefesi. Paylaşmaya, yardımlaşmaya, araştırmaya ve eğlenceye dayalı harika bir kültür. Herkesin aynı amacı ve aynı iyi niyeti paylaşması; aynı projeye gönül vermiş, Amerika'dan, Finlandiya'dan, İtalya'dan, Hindistan'dan özgür yazılım geliştiricileri ile çalışmak, yardımlaşmak, öğretmek, öğrenmek ve hiçbir karşılık beklememek inanılmaz motive edici ve heyecan verici şeyler.

Bir an durup, özgür yazılımın sağladığı diğer tüm avantajları, özgür yazılım ruhunu göz ardı etsem bile; bir bilgisayar bilimcisi olarak koduna müdahale edemediğim, özgür olmayan bir sistem üzerinde çalışmak benim için kabul edilemez bir şey. Zaten eğer özgürlük, yardımlaşma ve paylaşım gibi öğelere kendinizi adanmış biriyeniz ve yolunuz bir şekilde GNU/Linux'tan geçtiyse başka bir alternatif yönelmeniz çok zor. Çünkü her şey, özgürlük için!

Ne kadar süredir Linux ile ilgileniyorsunuz ve bunun ne kadarını Pardus ile geçirdiğinizi söyleyebilirsiniz?

Beş yıldır özgür yazılım ve Linux ile ilgileniyorum. Her şey, üniversite birinci sınıfta arkadaşımdan aldığım Knoppix cdsini denemem ve karşıma çıkan sisteme hayran kalmamla başladı. Özgür yazılım felsefesini farketmem pek

zaman almadı ve bu kültürün tam bana göre olduğuna karar verdim. Red Hat ile başlayan GNU/Linux kullanıcılığım, yaptığım yanlışın farkına çok geçmeden varıp Debian'a geçmem ile devam etti. Pardus ile tanışıklığım, o zamanlar hocam olan, Meren'in Pardus projesine dahil olmasıyla başladı. Aslında itiraf etmeliyim ki, hocamızı elimizden aldığımız için o zamanlar Pardus'a içten içe kızılıyordum :).

Öntanımlı masaüstü ortamı ya da tercih ettiği geliştirme araçları ne olursa olsun, Türkiye'nin en büyük özgür yazılım projesi olduğu için Pardus'a destek vermeyi düşünmemem mümkün değildi. RootFS döneminden itibaren kurulum testlerine katkıda bulunmaya, hata ve iyileştirme raporları göndermeye çalıştım. Linux kullanmaya başladığımdan beri -Pardus'un beraber geldiği KDE yerine- GNOME masaüstü ortamını tercih etsem de, şu an KDE üzerinde geliştirme yapıyorum ve son kullanıcılara sunduğumuz araçlardan ve ortaya çıkan üründen çok memnunum.

Genelde özgür yazılım -hatta daha genel bir ifade ile bilişim -dünyasında erkeğin egemenliğinden bahsedilir. Bunun matematiksel ya da biyolojik bir açıklaması olabilir mi?

Dünyanın ilk bilgisayar programcısı bir kadın olduğu halde (Ada Lovelace) şu an bu konudan bahsediyor olmamız ne ironik değil mi? Fakat, evet. Durum sanıldığı kadar üzücü. Amerika'da 1980 yılında Association for Computing Machinery komitesi tarafından bilişim teknolojileriyle ilgili konularda çalışmalar yapmakta olan kadınlar tespit edildi. 90'larda ise bilişim teknolojisiyle ilgilenen kadınların oranı %35.2'ye indi. Bu oranın 2000'li yıllarda %28.4'e kadar gerilemesi de bir şeylerin ters gittiğinin göstergesi.

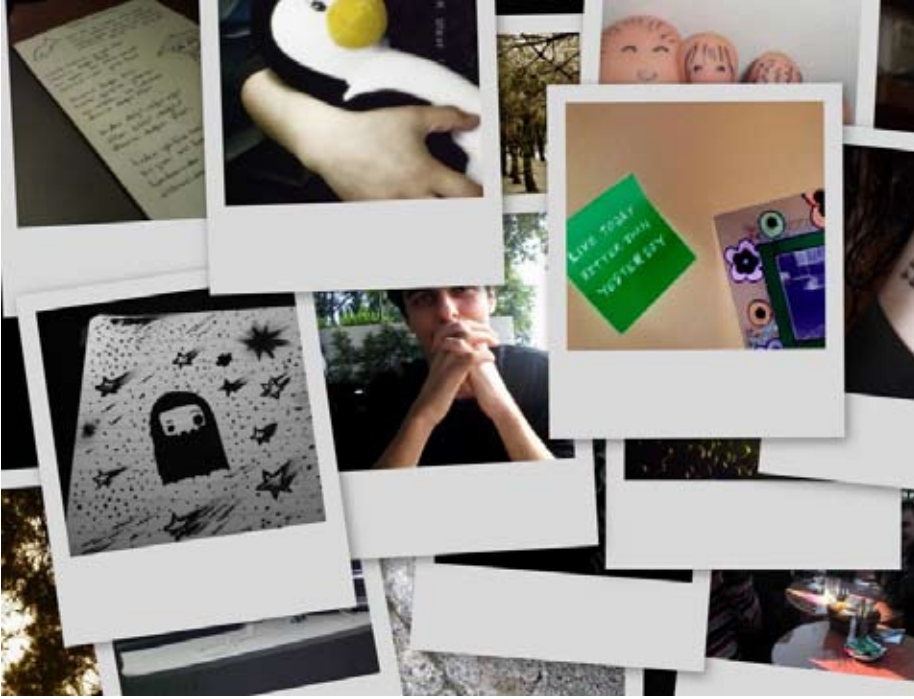
Bilgisayar bilimlerinde neden daha az kadın olduğu konusunda yapılan yorumlar, genelde, kadınların "bilgisayara ilgi duymadıkları" fikrinden ibaret. Bu fikrin altında yatan asıl düşünce ise kadınların genetik olarak doğuştan bilgisayarla ilgi duymayan bir yapıya sahip olduğu. Cinsiyete bağlı zihinsel farklılıkların olup olmadığı bile halen tartışmalı olduğu halde, kadınların sırf genetik olarak bilgisayarla ilgi duymadıklarını söylemenin bilimsel bir yanı olamaz.

Keza, Henry Etzkowitz tarafından kaleme alınan "Athena Unbound - Bilimde



ve Teknolojide Kadınların Gelişimi" isimli kitapta, çocukluktan üniversite, yüksek lisans ve akademik alanda kariyere kadar uzanan bir süreçte yapılan araştırmalar ve incelemeler sonucunda, kadınların bilim ve teknoloji alanlarına atılmalarını ve başarılı olmalarını engelleyen cinsiyete bağlı, çevresel görünmez bariyerler ve yazısız kurallar olduğu anlatılıyor.

Öncelikle bilinçaltımıza yerleşen önyargılardan kurtulmak gerekiyor. Küçük yaşta çocukların bile hangi mesleklerin kadınların, hangi mesleklerin erkekler için olduğu konusunda görüşleri var. Örneğin oldukça sık karşılaştığımız durumlardan biri; eve alınan bilgisayarların kız çocuklarının değil de, erkek çocukların odasında durması. Yapılan araştırmalar "teknofobi" olarak tanımlanan teknolojiyi kullanma korkusunun, kadınlarda ve yaşlılarda gözlemlendiği, ayrıca teknolojiyi denemenin kadınlarda stres yaptığını gösteriyor. Bu korkuların temelinde de cinsel kimliğin toplumsallaştırılması



gerçeği yatıyor.

Teknofobi konusunda her zaman annemi örnek gösteriyorum. Bilgisayara karşı anlamsız bir korku duyuyordu ve daha denemeden asla bilgisayar kullanamayacağına kendini ikna etmişti. Sonunda bir gün kullanmadığım bir dizüstü bilgisayara Pardus yükledim ve işini kolaylaştıracak kısayollar ve ikonlarla özelleştirip anneme verdim. Bir iki gün uğraştıktan sonra korkacak bir şey olmadığını gördü ve artık beni akşam yemeğine Jabber'dan çağırıyor :).

Kadınlar ile bilgisayarlar arasına mesafe koyan diğer nedenler arasında kadınların örnek alabilecekleri (görünürde) çok az rol model olması, cinsel ayrımcı şakalar, medyanın sürekli "Erkekler bilgisayar kullanır, kadınlar kullanamaz" temalı imgeleri (bilgisayar reklamlarının çoğunda reklamdaki "esas" kişinin erkek olduğuna ve bu reklamlarda rol alan kadınların "yardıma muhtaç, bilgisayarı nasıl kullanacağını göstermesi için bir erkeğin yardımını

bekleyen" kadın imajına sahip olduğuna dikkat edin), "geek faktörü", bilgisayar bilimcilerini günlük ilişkileri olmayan, bütün gün evde oturup bilgisayarla ilgilenen insanların (şimdi de benim geek faktöründen bahsetmem ironik oldu.. fakat bu tamamen kişisel bir tercihtir :) işiymiş gibi görülmesi yüzünden duyulan çekinceler sıralanabilir.

Kadınlarla bilgisayarlar arasındaki mesafe nasıl giderilebilir?

Kadınlar ile bilgisayarlar arasındaki mesafeyi gidermek için hepimize düşen görevler var. Kadınların kendilerine güvenmeleri ve önyargılara kulak asmamaları gerekiyor. Bilgisayar bilimleri ile ilgilenen kadınların da alçakgönüllülüğünden kaynaklanan görünmezlik pelerinlerini çıkarıp "Ben buradayım." demeleri ve genç bilimcilere örnek olmaları gerekiyor.

Siz de çalışma grubunuza ya da işyerine yeni katılan kadınlara arkadaşça davranmalı ve ilgi alanlarından bahsederek onun da "sizden biri" olduğu mesajını vermelisiniz. Toplantılarınıza ya da seminerlerinize kadın konuşmacıları da davet etmeniz, diğer kadınlara yeni rol modellerle tanışma ve bilgisayarla ilgilenen tek kadın olmadıklarını görme fırsatı verecektir.

Öte yandan bilgisayar bilimleri ile ilgilenen kadınlar tarafından kurulmuş sağlam temelli, yardımlaşma, bilgi paylaşımı ve iletişime dayanan topluluklar; kadınların dikte edilmiş önyargılardan kurtulduklarında neler yapabileceğine örnek teşkil ettiği için büyük önem taşıyor.

Başarılı her insanın kendine göre meslek sırları vardır derler, sizin başarınızın sırrı nedir?

Başarılı olup olmadığımı ya da varsa başarının sırrı nedir bilmiyorum. Hayat benim için iş hayatı, ev hayatı, okul hayatı gibi ayrı ayrı sınıflandırılmayacak bir süreç, bir bütün. Sabah yatağınızdan kalkıp gece uyumaya gidene kadar yaptığınız her şey tek bir hayata ait ve her ne yapıyorsanız yapın; bunları iyi niyetten ve kendinizden ödün vermeden ve her dakikasından mutlu olarak yapmalısınız. Bu yüzden kişinin başarı hesabı sadece kendisiyle olmalı.

Ne şekilde çalışır, nasıl bir yordam izlersiniz? Monitör karşısında doğan güneşi zor fark ettiğiniz oluyor mu?

Zaman, uyku ile harcanamayacak kadar değerli. O yüzden bulabildiğim küçük uyku fırsatlarını (serviste ya da bir şey için 15 dakikadan fazla beklemem gerektiğinde) değerlendirmeye çalışıyorum. Sadece geceleri kafamı toparlayabildiğim için gece 12'den sonra uyumuyorum. Bu yüzden doğan güneşi farketmem zor oluyor, evet. :)

GTD (Get Things Done) ve zaman içinde kendimi tanımlayan gelişen bir çalışma yöntemim var. Genelde çalışırken en büyük sıkıntı, küçük işlerin birikip tek bir seferde üzerinden geçmeye kalkınca çok fazla vakit yemesi olur. Bu yüzden eğer bir iş, 5 dakikadan daha az sürede bitebilir gözükyorsa, hemen o işi aradan çıkarmaya dikkat ediyorum. Onun dışında aynı dönemde en fazla iki büyük iş yapıyorum. Had safhada dikkat dağınıklığı olduğundan, çalışma masamda -büyük harflerle- yapacağım ana işlerin yazılı olduğu 2 post-it her zaman bulunuyor. Dikkatim ne zaman dağılsa, bu kağıtlara bakıyorum ve eğer oradaki iki işten biri ile ilgilenmiyorsam kendimi hemen toparlıyorum. Hem masaüstü hem de İnternet üzerinde onlarca to-do uygulaması olmasına rağmen, yapacağım diğer işleri ve proje planlarını maalesef hala Moleskine'ime yazıyorum. :)

Onun dışında büyük bir masa ve en az iki yüksek çözünürlüklü monitör ile verimliliğimi arttırmaya çalışıyorum.

Açık kaynak dünyasına yeni dahil olmuş ya da yeni olmasa bile çok fazla bilgisi olmadığını düşünen, ancak yine de elinden geldiğince katkıda bulunmak isteyen kullanıcılara önerileriniz nelerdir? Sizce nasıl bir yol haritası izlemeliler?



Bilgi seviyesi ne olursa olsun, doğru yollar izlenirse özgür yazılım dünyasına dahil olan birinin gelişme süreci nefes kesici. Bu süreçte hızlı dahil olmak isteyen biri öncelikle arka planını ve ilgi alanlarını değerlendirmeli. Hangi konulardan hoşlanıyor? Yaratmayı mı, yoksa var olanı sürdürmeyi mi seviyor? Araştırmaktan ve sorun çözmekten hoşlanıyor mu? Ne istediğini bilen birine yardımcı olacak onlarca how-to belgesi, e-posta listeleri ve birebir konuşabileceği onlarca geliştirici var. Yardımda bulunmak isteyen biri, bahsettiğim argümanlara göre; kod yazarak, çeviri yaparak, paket hazırlayarak, hata raporlayarak, hata çözerek ya da hiç teknik altyapısı yoksa bile tanıtım yaparak özgür yazılımın gelişmesine katkıda bulunabilir. Tek yapması gereken katkıda bulunmak istediği alanı belirleyip, "Ben de buradayım." demek...

Bir soru da özel bir proje ile ilgili. Bize "Proje 366" ile ilgili biraz bilgi vermeniz mümkün mü?

Proje 366, 1 Ocak 2008'de başladığım amatör bir fotoğraf projesi. Amaç, her gün (mümkünse anlamlı) bir fotoğraf çekmek. Konular iş hayatından, yeni tanıştığım insanlara, o gün yediğim yemekten okuduğum bir kitaba kadar uzanıyor.. Aslında "I never finish anyth" insanı olduğum için, ilk 1 ay sonunda bu projeye daha fazla devam etmeyeceğinden emindim. Fakat bir süre sonra, bu projenin sadece bir yıl

boyunca yaşadıklarımı anımsamama değil, aynı zamanda hayatımda nelerin önemli olduğunu anlamama yardımcı olduğunu farkettim..

Proje şu an 160'lı rakamlarda, 366'ıncı gün bitince tüm fotoğrafları içeren bir duvar/kapı posterini yapmayı düşünüyorum. :) Proje 366'ya buradan ulaşabilirsiniz: <http://www.pinguar.org/366>



Ceren Çalıcı

Özgürlük İçin... Stencil

Nedir bu "sokak sanatı"?

Sokak sanatını genel anlamda "Sokakta uygulanan her türlü sanat faaliyeti." olarak tanımlayabiliriz. Duvar yazıları ve resimler bu kategorinin vazgeçilmez parçaları. Stencil (şablon) ve sticker (çıkartma) ise sokak sanatının en çok rastlanan ürünleri olarak karşımıza çıkıyor.

İşte "stencil"

Şehirleri şehir yapanların, o şehirde yaşayan insanlar olduğu savından yola çıkarak şehirlerin sokaklarının da insanlarına ait olduğunu söyleyebiliriz. Sokakları sahiplenme ve onun duvarlarını renklendirme söz konusu olduğunda akıllara stencil geliyor. Bu anlamda hem bir düşünceyi dile getirme hem de sanat yaratma iç içe geçiyor.

İngilizce bir sözcük olan stencil, şablon anlamına geliyor. Kâğıt veya asetattan yapılan şablonun boş yerlerine boya püskürtülmesiyle yaratılan yazı veya figürlere dayanan stencil, 1980'li yıllarda yaygınlaşmaya başlamış. "Peki bu stencil, bizim ülkemize ne zaman gelmiş?" dersiniz cevabımız 2000'li yıllar olacak. Ve tabii ki tahmin edebileceğiniz gibi ilk örnekleri İstanbul'da karşımıza çıkmış.

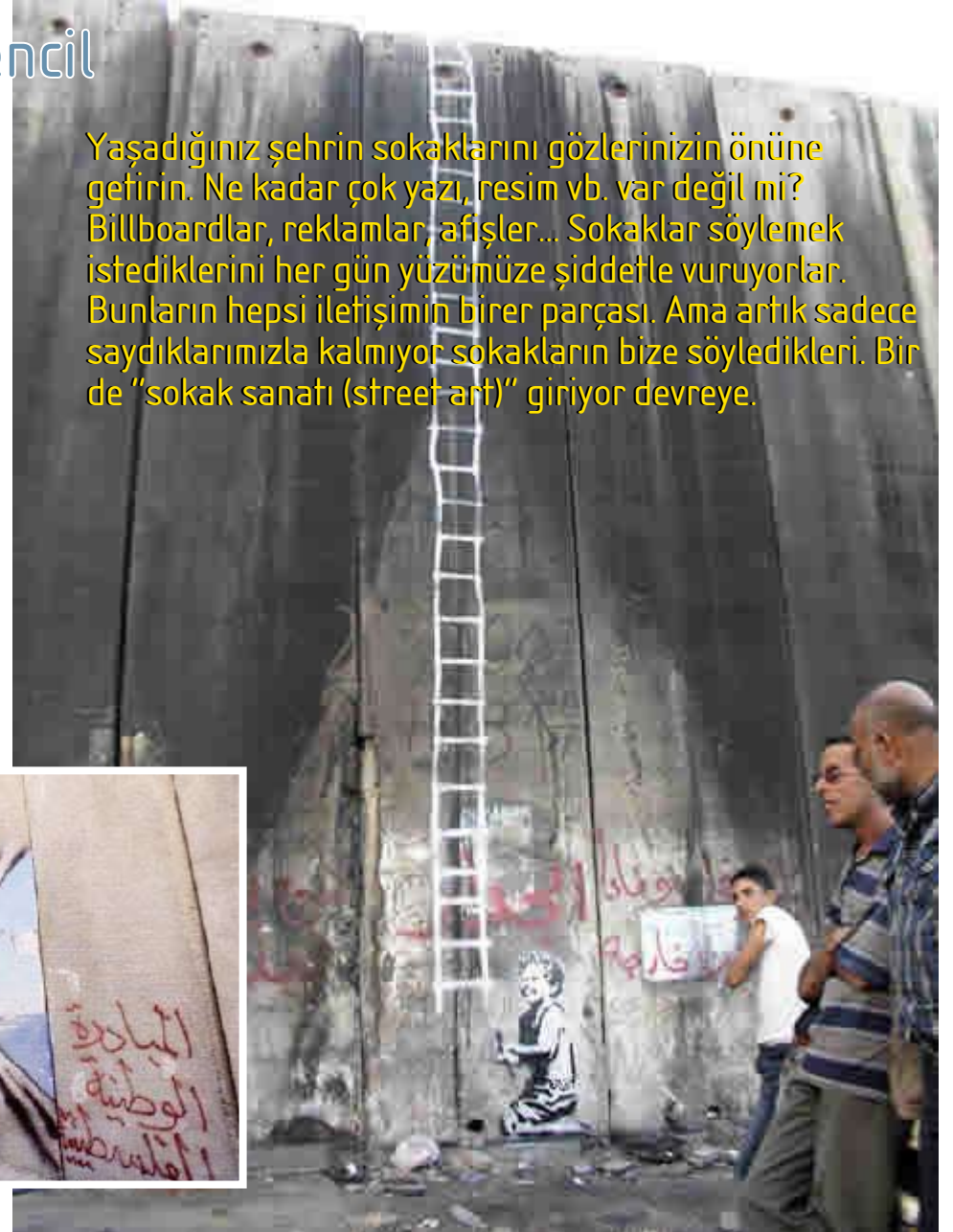
Stencilin yeniden üretilebilirliği ve uygulamasındaki hızılık, onu eşdeğerlerinden bir adım daha öne çıkarıyor. Kolayca hazırlanan stencil; politik mesajlarını, protestolarını hızlı bir şekilde, daha çok kişiye ulaştırmak isteyen insanların en çok kullandıkları sokak sanatı.

Stencil sanatçılarının en büyük özelliği -diğer sokak sanatçıları gibi- muhalif kimlikleri. Yaptıkları işlerin nitelikleri ve mesajları birbirinden farklı olsa da hemen hepsi "Sokaklar bizimdir." şiarıyla hareket ediyorlar. Yaşamın sokakta olduğu ve sokakların reklamlarla işgal edilemeyeceğini vurgulamak istiyorlar.

Ve Banksy...

"Stencil efsanesi" olarak tanımlanan Banksy'nin biyografik bilgileri konusunda

Yaşadığınız şehrin sokaklarını gözlerinizin önüne getirin. Ne kadar çok yazı, resim vb. var değil mi? Billboardlar, reklamlar, afişler... Sokaklar söylemek istediklerini her gün yüzümüze şiddetle vuruyorlar. Bunların hepsi iletişimin birer parçası. Ama artık sadece saydıklarımızla kalmıyor sokakların bize söyledikleri. Bir de "sokak sanatı (street art)" giriyor devreye.





da bir kesinlik yok. Ama sanatı hakkında söylenebilecek çok söz var. Ortaya koyduğu eserlerde alaycı bir üsluba sahip olduğu gözlenen Banksy, özellikle politik konulara eğiliyor. Bunu kültür ve etik temaları izliyor. Banksy'nin eserleri ilk olarak 1980'lerin başlarında İngiltere'de görülmüş; ama zaman içinde dünyanın başka kentlerinde de Banksy'nin izlerine rastlanmıştır. Banksy'nin en çok kullandığı figürler; maymun, fare gibi hayvanlarla polisler, askerler, çocuklar ve yaşlılar. Banksy'nin çalışmalarının en göze çarpan yanı ise

çoğunlukla savaş ve kurulu düzen karşıtı mesajlar vermesi. Banksy'nin şimdiye kadar yaptıklarından örnekler vermek gerekirse şunları sıralayabiliriz: Filistin'deki utanç duvarına yaptığı dokuz farklı çalışma, Brooklyn Müzesi'ne elinde sprey boyayla 'Savaşa Hayır' duvar yazısı önünde duran bir asker portresi yerleştirmek ve Kaliforniya'daki Disneyland'e başına çuval geçirilmiş elleri kelepçeli bir Guantanamo tutsağı heykeli bırakmak.

Stencil hazırlamak

Bir stencil hazırlamak için öncelikle yapılması gereken elle çizilen veya kullanılmak istenen fotoğraf, karikatür veya resmi dijital ortama aktarmak. Resmi siyah beyaza çevirip kontrast oranını artırarak motifin siyah ve beyazdan oluşur hâle gelmesi sağlanmalı. Dikkat edilmesi gereken en önemli nokta ise boyanacak siyah lekeler dışındaki beyaz alanların birbirleriyle bağlantılarının olmasıdır. Yoksa şablon kopar ve kullanılmaz duruma gelir. Sonra figürün kâğıda veya asetata çıktısı alınmalı. Kâğıttan ziyade asetat kullanımı tercih ediliyor. Bunun nedeni ise çalışmanın duvara uygulanırken boyanın kenarlardan sızmasını ve kalıbın ıslanıp erimesini önlemek. Eğer hazır kalıpları incelemek isterseniz İnternet'te çok sayıda seçenek bulabilirsiniz. İşte size birkaç site:

www.stencilrevolution.com

www.stencil-library.com

www.stencilarchive.org/

İnsanoğlu var olduğu sürece söyleyecek sözü de olacaktır. Duygu ve düşüncelerini başkalarına en hızlı şekilde iletmek isteyenler de görsel iletişimden sonuna kadar yararlanacak. Bu da demektir ki sokak sanatları belki şekil, belki teknik, belki kalıp değişikliklerine uğrayacak; ama yine de var olmayı sürdürecektir...

