

图形界面管理

1、X-Window图形界面概述

1984年美国麻省理工学院与迪吉多（DEC）电脑公司合作制定了 Athena 计划，在UNIX 系统上发展一个分散式的视窗环境，这便是X-Window的第一个版本。1986年，麻省理工学院开始发行X-Window，随后X-Window很快就成为UNIX系统的标准视窗环境。1988年1月成立了一个非赢利性的X 联盟，负责制定 X-Window 的标准，并继续发展X-Window。

2、X-Window的结构

整个 X-Window 由三部分组成：

X-Server：主要是控制输出及输入设备的程序，并维护相关资源，它接收输入设备的信息，并将其传给X-Client，而将 X-Client 传来的信息输出到屏幕上（主要负责绘制图形）。

X-Client：它才是应用程序的核心部分，它是与硬件无关的，每个应用程序就是一个X- Client，它执行大部分应用程序的运算功能（主要负责计算）。

X-Protocol：X-Client 与 X-Server 之间的通信语言就是 X-Protocol。在X 上用户直接面对的是X-Server，而各种应用程序则是X-Client。为了使得 X-Window 更加易于使用，各个不同的公司与组织都针对其做出了许多集成桌面环境（主要负责X-Client与X-Server之间的通信）。

3、X-Window的特点

X-Window 与其他的图形界面系统相比，有以下几个特点：

良好的网络支持。

个性化的窗口界面。

不内嵌于操作系统。

是一个跨平台的操作环境。

4、GNOME图形环境

严格来说GNOME不仅仅是一个简单的窗口管理器，它为用户提供了一个功能强大、界面友好的桌面操作环境，GNOME包括一个面板、桌面以及一系列标准的桌面工具和很多功能强大的应用软件。

1) 设置面板

- ①面板属性的设置
- ②添加对象
- ③添加新面板
- ④删除和移动面板上的对象

2) 设置桌面

- ①设置桌面背景
- ②设置屏幕保护程序
- ③设置窗口外观
- ④设置屏幕分辨率
- ⑤其他设置
- ⑥使用Nautilus（鹦鹉螺）资源管理器

在GNOME桌面环境中，Nautilus为默认的资源管理器。与Windows下的资源管理器类似，其中的绝大部分操作，使用拖曳就可以实现。

Nautilus支持两种工作模式：Browser（浏览器）模式和Spatial模式。其中，Spatial为RHEL 6.0的默认模式。

3) 系统设置

①设置日期和时间

②设置系统语言

③添加/删除软件

④查看系统监视器

5、重启X Window的两种方法

第一种方法：直接注销当前用户，然后再重新登录即可；

第二种方法：在X Window的界面中直接按下

【Ctrl】+【Alt】+【Backspace】。