

Handbuch zu Remote Desktop Connection

Brad Hards

Urs Wolfer

Deutsche Übersetzung: Frank Schütte

Überarbeitung der deutschen Übersetzung: Thomas Reitelbach



Handbuch zu Remote Desktop Connection

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	Das „Remote Frame Buffer“-Protokoll	6
3	Verwendung von Remote Desktop Connection	7
3.1	Verbindungsaufbau mit Remote Desktop Connection zu einem kompatiblen Dienst	7
3.1.1	Eintrag des Servernamens	8
3.1.2	Verwendung einer Einladung	8
3.2	Was passiert beim Verbindungsaufbau?	8
3.3	Fernsteuerung der entfernten Arbeitsfläche	9
3.3.1	Verwendung des Fenstermodus	10
3.3.2	Verwendung des Vollbildmodus	10
3.4	Lesezeichen	10
3.4.1	Verlauf-Lesezeichen	10
3.5	Einrichtung von Remote Desktop Connection	10
4	Fragen und Antworten	12
5	Danksagungen und Lizenz	13

Zusammenfassung

Remote Desktop Connection ist eine Anwendung zur Anzeige und Fernsteuerung der Arbeitsfläche eines anderen Rechners, auf dem ein kompatibler Dienst läuft. Derzeit werden die Protokolle VNC und RDP unterstützt.

Kapitel 1

Einleitung

Remote Desktop Connection ist eine Anwendung zur Betrachtung und Fernsteuerung der Arbeitsfläche eines anderen Rechners, auf dem ein kompatibler Dienst läuft.

Üblicherweise wird Remote Desktop Connection zusammen mit dem VNC-Server von KDE (Desktop Sharing) verwendet, da dessen Funktionen am besten zu den besonderen Fähigkeiten von Remote Desktop Connection passen.

Wenn Sie Remote Desktop Connection von der Konsole starten wollen, geben Sie den Befehl **krdc** ein.

Bitte berichten Sie Fehler und Wünsche in einer der KDE-Mailinglisten oder unter <https://bugs.kde.org>.

Kapitel 2

Das „Remote Frame Buffer“-Protokoll

In diesem Kapitel finden Sie eine kurze Beschreibung des von Remote Desktop Connection und kompatiblen Programmen verwendeten „Remote Frame Buffer“-Protokolls. Falls Sie sich damit bereits auskennen, können Sie dieses Kapitel überspringen.

Es gibt eine umfangreiche Umsetzung des „Remote Frame Buffer“-Protokolls, bekannt unter dem Namen VNC („Virtual Network Computing“).

„Remote Frame Buffer“ (RFB) ist ein einfaches Protokoll für den entfernten Zugriff auf eine grafische Arbeitsfläche. Es arbeitet auf der Ebene des „Frame-buffers“, der grob der gerasterten Bildschirmdarstellung entspricht. Daher kann das Protokoll für alle Fenstersysteme (einschließlich X11, Mac[®] OS und Microsoft[®] Windows[®]) verwendet werden. „Remote Frame Buffer“-Programme finden sich für viele Plattformen und können meistens frei weitergegeben werden.

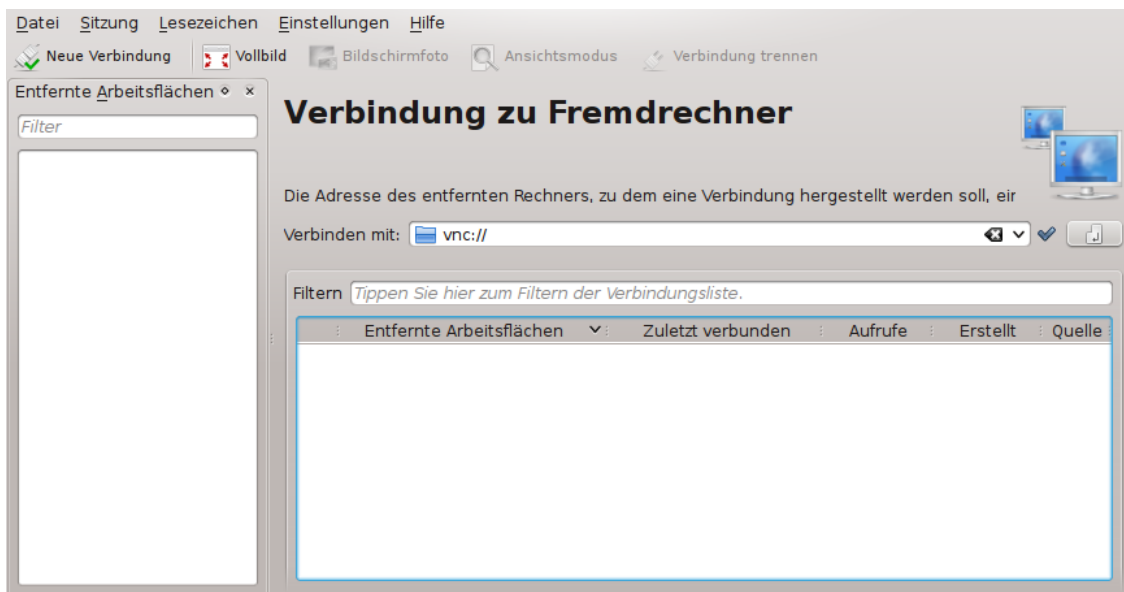
Beim „Remote Frame Buffer“-Protokoll heißt die Anwendung auf dem Rechner, an dem der Benutzer sitzt (mit Bildschirm, Tastatur und Maus), Client. Das Programm auf dem entfernten Rechner (mit der Fensterverwaltung und den von fern kontrollierten Programmen) wird Server genannt. Remote Desktop Connection ist der KDE-Client und Desktop Sharing ist der KDE-Server für das „Remote Frame Buffer“-Protokoll.

Es wird eine gewisse Bandbreite im Netzwerk benötigt, um die Bilder des „Remote Frame Buffer“ zu übertragen, daher sollte man das Protokoll möglichst in lokalen Netzwerken verwenden. Man kann Remote Desktop Connection aber auch über langsamere Verbindungen verwenden (z. B. ISDN), muss aber eine verlangsamte Arbeitsgeschwindigkeit in Kauf nehmen.

Kapitel 3

Verwendung von Remote Desktop Connection

Die Verwendung von Remote Desktop Connection ist einfach - die simple Programmoberfläche ist im Bildschirmfoto unten abgebildet.



3.1 Verbindungsaufbau mit Remote Desktop Connection zu einem kompatiblen Dienst

Remote Desktop Connection ist ein Client-Programm zur Verwendung mit kompatiblen Dienstprogrammen. Die Verbindung zu einem solchen Dienst kann auf verschiedene Arten hergestellt werden.

- Geben Sie den Namen (oder die IP-Adresse) des Servers in das Auswahlfeld **Verbinden mit:** ein.
- Unter Verwendung einer Einladung. Desktop Sharing verwendet Einladungen und kann diese auch per E-Mail versenden.

Im Folgenden werden diese Methoden vorgestellt.

3.1.1 Eintrag des Servernamens

Falls Sie den Rechnernamen (oder die IP-Adresse) des Servers kennen, können Sie diesen direkt in das Auswahlfeld **Verbinden mit:** eintragen.

Wenn z. B. die Verbindung zu einem Rechner namens „megan“ mit einem VNC-Server auf Bildschirm 1 (5901) hergestellt werden soll, geben Sie **megan : 1** oder **megan : 5901** ein und wählen **vnc** als Protokoll im Auswahlfeld.



Falls auf dem entfernten Rechner ein RDP-Server läuft, geben Sie stattdessen **megan** ein. Wählen Sie **rdp** als Protokoll. Bei RDP kann auf die Angabe der Bildschirmnummer verzichtet werden. Wenn der RDP-Server auf einem besonderen Port hört, geben Sie die Portnummer auf folgende Art ein: **megan : 3910**.

Eine URL muß in prozentkodierter Syntax eingegeben werden, zum Beispiel @ als %40 in **usern ame%40ad. domain. example**.

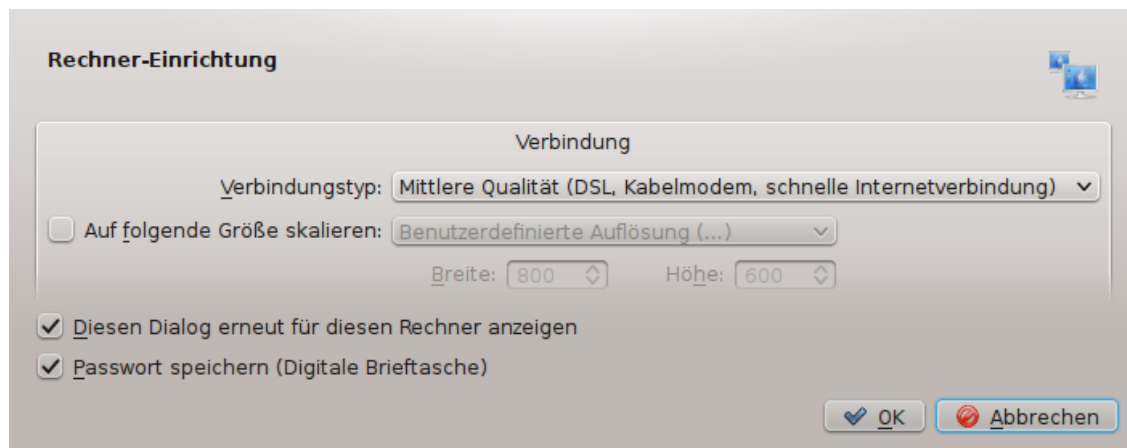
3.1.2 Verwendung einer Einladung

Mit dem Desktop Sharing-Server kann man Einladungen per E-Mail (und auf andere Arten) versenden. Falls Sie eine solche Einladung erhalten, müssen Sie lediglich auf die enthaltene Verknüpfung klicken. Remote Desktop Connection startet und stellt eine Verbindung zum in der Einladung angegebenen Server her.

3.2 Was passiert beim Verbindungsaufbau?

Überprüfen Sie vor dem Aufbau der Verbindung, ob der Zielrechner (Server) im Netzwerk erreichbar ist und dass eine eventuelle vorhandene Firewall richtig eingerichtet oder ausgeschaltet ist.

Unabhängig von der gewählten Verbindungsart fragt Remote Desktop Connection als Nächstes nach der Verbindungsart zum Server:



Es gibt drei Geschwindigkeitseinstellungen für das VNC-Protokoll:

- Hohe Qualität (LAN, direkte Verbindung) ist die Voreinstellung. Sie sollten diese Einstellung zunächst in jedem Fall ausprobieren, bevor Sie eine Einstellung für niedrigere Geschwindigkeit wählen.
- Mittlere Qualität (DSL, Kabelmodem, schnelle Internetverbindung)

- Niedrige Qualität (Modem, ISDN, langsame Internetverbindung)

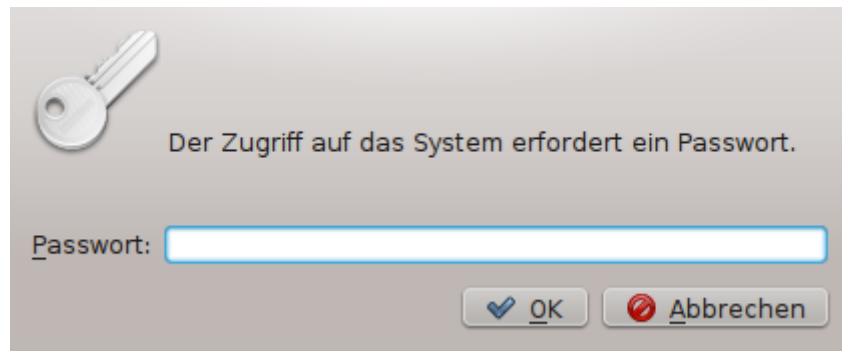
Falls Sie immer dieselbe Verbindungsart wählen, können Sie die Markierung aus dem Ankreuzfeld **Diesen Dialog erneut für diesen Rechner anzeigen** entfernen. Das bedeutet, Sie werden für diesen Server nicht erneut nach dem Verbindungstyp gefragt, vorausgesetzt, Sie verwenden dazu immer den gleichen Rechnernamen bzw. IP-Adresse. Falls der entfernte Rechner z. B. mehrere Namen hat und die Markierung des Ankreuzfeldes für einen der beiden Namen entfernt worden ist, werden Sie für diesen Namen nicht mehr gefragt, wohl aber für den anderen Namen oder die IP-Adresse.

Wählen Sie die geeignete Geschwindigkeitseinstellung und klicken Sie auf **OK**.

Sie erkennen den derzeitigen Verbindungsstatus an dem Symbol neben dem Karteireiter des Unterfensters.

Abhängig von der Konfiguration des Servers ist manchmal (eigentlich fast immer) ein Passwort zur Authentifizierung gegenüber dem Server notwendig. Remote Desktop Connection zeigt in solchen Fällen eine Passwortabfrage an.

Remote Desktop Connection kann das Passwort für Sie im Passwortspeicher speichern, damit Sie es später nicht erneut eingeben müssen. Dazu aktivieren Sie das Ankreuzfeld **Passwort speichern (KWallet)**.



Nach der Authentifizierung wird die Verbindung zum entfernten Rechner hergestellt und Sie können Remote Desktop Connection verwenden, um die entfernte Arbeitsfläche zu beobachten oder zu kontrollieren.

3.3 Fernsteuerung der entfernten Arbeitsfläche

Sobald die Verbindung aufgebaut ist, verwenden Sie Tastatur und Maus zur Fernsteuerung der Fenster und Anwendungen auf dem entfernten Rechner.

Die Arbeitsfläche des entfernten Rechners kann Ihnen entweder als Vollbild oder als Fenster angezeigt werden. Zwischen diesen Modi können Sie mit Hilfe der unten gezeigten Symbole wechseln.



Der Vollbildmodus eignet sich besser zur Unterstützung eines Benutzers am Fremdrechner, da Sie die gleichen Inhalte auf dem Bildschirm sehen können wie der Benutzer, dem Sie helfen möchten. Der Fenstermodus ist nützlich, wenn man sowohl auf dem Fremdgerät als auch lokal arbeitet - z. B. lokal eine Dokumentation konsultiert und die gegebenen Instruktionen auf dem Fremdgerät umsetzt.

3.3.1 Verwendung des Fenstermodus

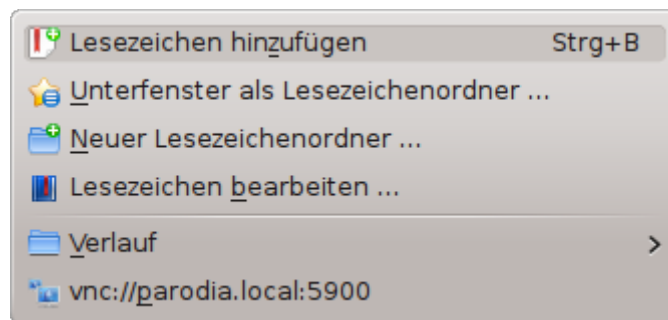
Im Fenstermodus wird durch das Schließen des Fensters die Verbindung getrennt. Das Fenster können Sie schließen, indem Sie auf den Knopf **Abmelden** klicken.

3.3.2 Verwendung des Vollbildmodus

Im Vollbildmodus können Sie das Erscheinungsbild der Werkzeugleiste am oberen Bildschirmrand einstellen: Die Transparenz der Werkzeugleiste können Sie durch Betätigen des Mausekorns darüber ändern.

3.4 Lesezeichen

Wie viele andere KDE-Programme auch, unterstützt Remote Desktop Connection sog. Lesezeichen. Wenn Sie eine bestimmte Verbindung öfters benötigen, erstellen Sie für diese am Besten ein Lesezeichen. Wählen Sie dazu aus dem Menü **Lesezeichen** → **Lesezeichen hinzufügen**.



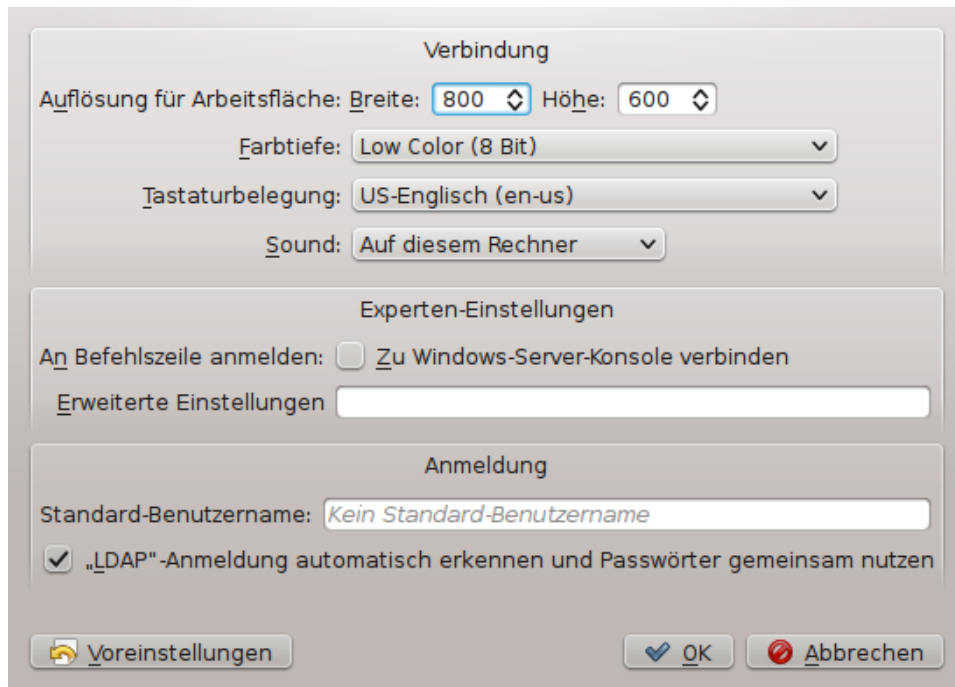
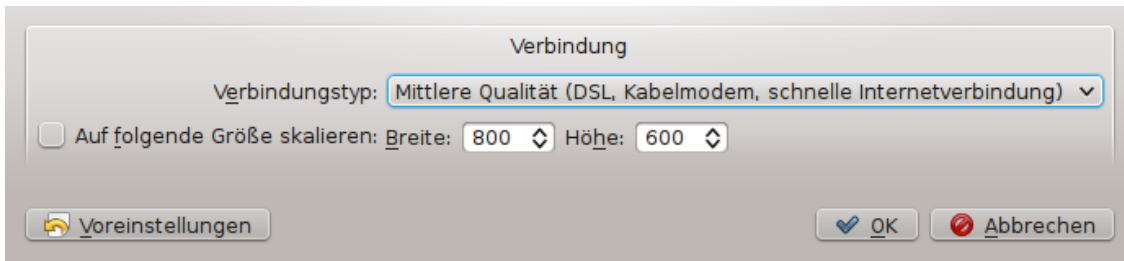
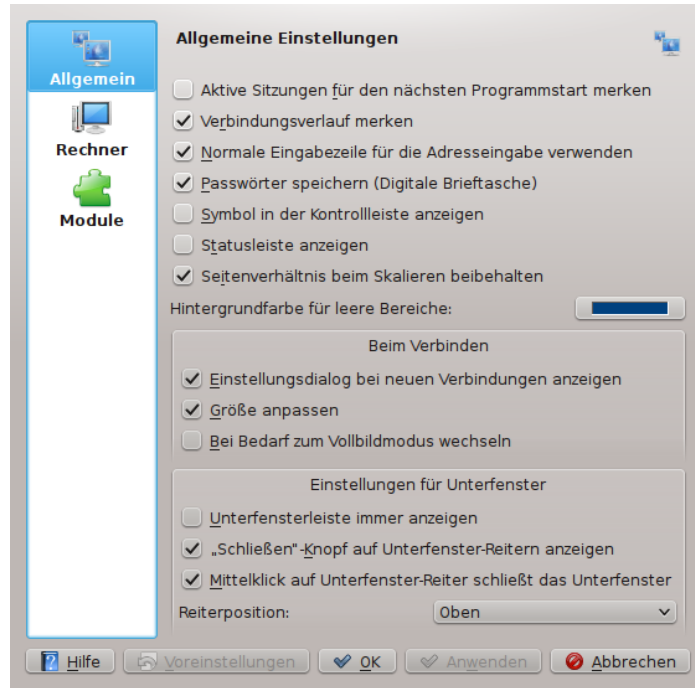
3.4.1 Verlauf-Lesezeichen

Remote Desktop Connection merkt sich die zuletzt verwendeten Verbindungen in Form von Lesezeichen. Diese besonderen Lesezeichen erreichen Sie über das Menü **Lesezeichen** → **Verlauf**. Falls Sie ein solches Lesezeichen nicht mehr benötigen, können Sie es selbstverständlich auch löschen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das überflüssige Lesezeichen und wählen dann aus dem Kontextmenü **Löschen**.

3.5 Einrichtung von Remote Desktop Connection

Über den Menüeintrag **Einstellungen** → **KRDC einrichten ...** erreichen Sie den Einrichtungsdialog, mit dessen Hilfe Sie verschiedene Einstellungen von Remote Desktop Connection anpassen können. Unten sehen Sie ein Bildschirmfoto des Einrichtungsdialogs:

Handbuch zu Remote Desktop Connection



Kapitel 4

Fragen und Antworten

1. *Warum funktioniert die Unterstützung für RDP nicht?*

Die RDP-Unterstützung in Remote Desktop Connection erfordert das Programm xfreerdp (FreeRDP). Stellen Sie bitte sicher, dass dieses Programm auf Ihrem System installiert ist.

Kapitel 5

Danksagungen und Lizenz

Remote Desktop Connection

Das Projekt Remote Desktop Connection wurde von Tim Jansen tim@tjansen.de begonnen. Im Rahmen des Projektes „Google Summer of Code 2007“ wurde Remote Desktop Connection von Urs Wolfer uwolfer@kde.org vollkommen neu programmiert. Wir bedanken uns bei Google und dem Projekt-Mentor Brad Hards bradh@frogmouth.net für die Unterstützung.

Dokumentations-Copyright (c) 2003 Brad Hards bradh@frogmouth.net Dokumentations-Copyright (c) 2007 Urs Wolfer uwolfer@kde.org

Deutsche Übersetzung von Frank Schütte F.Schuette@t-online.de

Überarbeitung der deutschen Übersetzung von Thomas Reitelbach tr@erdfunkstelle.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.