

MAS SOLO

ver 0.01

Mini Revista GRATUITA
de Software GRATUITO y MAS

2007.01

- JUEGOS
- LIVE LINUX
- FREEDUCANDO
- CREACION DE PDF
- JA, JA, JA, HARDWARE
- PIRATERIA, LICENCIAS y...
- TEORIA DE LA rEVOLUCION



*
**

Y MAS !!!

=====

CUENTO -
de escritor -

FOTOGRAFIA -
de fotografiador -



MAS SOLO QUE LOCO MALO

El último número, de una Mini Revista de
Computación, que tal vez ni sea una Revista

**El Proyecto MiniMiniM y las Notas de los Redactores,
están bajo esta Licencia Creative Commons:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/mx/legalcode>**



C O M M O N S D E E D

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5

Usted es libre de:

- copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra
- hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciadador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor

Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.

Esto es un resumen fácilmente legible del [texto legal](#) (la licencia completa).

[Advertencia](#)

**La Revista MiniMinim, se podrá descargar en forma
TOTALMENTE GRATUITA desde nuestro sitio oficial:
<http://proyecto-miniminim.blogspot.com>**



Idea nada Original:

Daniel Bertúa

Coordinador General:

Daniel Bertúa

Diseño y Armado:

Daniel Bertúa

Redactor:

Daniel Bertúa

Fotografía de Tapa:

Tripulación Apolo 11

Daniel Bertúa

Tipeado de textos:

Daniel Bertúa

Ceba mate y limpia:

Daniel Bertúa

Apaga todo al final:

Daniel Bertúa

Algunas fotos están en:
<http://www.flickr.com/photos>
y son propiedad de sus
respectivos autores,
bajo la licencia
correspondiente,
por ellos especificada.

EDITORIAL

Cómo escribir una Editorial de algo que aún no sé bien que es?

No importa, no sé bien que es, pero sé perfectamente lo que intentará ser.

El Proyecto MiniMiniM, será un medio de intercambio de información, de Usuario a Usuario, de computación y más.

No pretenderá seguir las líneas de las revistas que estamos acostumbrados a leer, en las que un experto redacta una nota muy firme, y casi sin apelaciones, en donde apenas se pueden aportar algunas sugerencias, a las que seguramente podrá argumentar y rebatir, en pos de un intachable contenido original.

Las notas de los redactores de MiniMiniM, no tendrán esa responsabilidad que tienen los profesionales. Intentarán ser notas cómodas, sueltas y con contenidos abiertos. De esta forma los lectores podrán enviarnos sugerencias y correcciones, las cuales analizaremos en conjunto, para que TODOS podamos aprender.

Cualquiera puede participar del Proyecto MiniMiniM. Cualquiera puede ser redactor de MiniMiniM. Cualquiera puede enviarnos sus sugerencias y aportes constructivos.

Solo deberá mantener una línea preestablecida en cuanto al contenido, y como alguien debe coordinar el mismo, deberá ser aprobado por quien les escribe, desde ahora el Coordinador General.

El cometido del Proyecto MiniMiniM, es muy claro, la difusión del Software GRATUITO, si es MULTIPLATAFORMA mejor, si es LIBRE mejor, y si está en ESPAÑOL mejor.

No será AntiCapitalista, ni AntiMonopolio, ni Anti Piratería, será PROFREEWARE.

Los saluda y agradece, Daniel Bertúa.

MENSAJERIA DIFERIDA

Se supone que acá irán los mensajes de quienes nos escriban a:
proyecto.miniminim@gmail.com

Como este es un primer número y se supone que nadie puede escribir algo acerca de una revista que aún no ha visto, me veo en la necesidad de rellenar el espacio, vamos a ver con qué.

Empecemos por el título.
Qué título le iba a poner?
Intercambio Epistolar?
Cartas de los Lectores?
Bandeja de Entrada?
Correo-E?
MiniMaileando?
Y así podría seguir delirando, total, tengo bastante espacio.

Nada, ninguno de estos me convencía, entonces pensé en los Mensajeros Instantáneos, ya que esto sería un ideal para medir la aceptación o no de lo que uno escribe. Sería algo así como el rating de la TV, minuto a minuto.

Me dije, no quiero esa presión que tiene la TV. Sé que cometeremos errores, que habrá muchas cosas para corregir, sé que habrán errores de redacción, sé que el diseño de la revista tal vez no sea el que más guste, etc. Pero esta no será una revista que trabaje bajo presiones.

No me importa nada lo que piensen los lectores?
Por el contrario, me importa muchísimo, y quiero que se sientan cómodos al leerla.

Creo que hay que arriesgar y jugársela, y por eso le pongo el

título MENSAJERIA DIFERIDA, y ya me enteraré de lo que piensan.

Siempre el contenido de una revista es en diferido, el lector debe procesar lo recibido por el redactor, y luego decidir si seguirá leyéndolo o no en los próximos números.

Deberá darse cuenta, si algo le gusta o no, y el porqué. Deberá darse cuenta si no le gusta y a nadie más le gustará, o si solo es una preferencia personal.

Todo será bien recibido, o mejor dicho, todo será recibido y leído. Algunas cosas las aplicaremos, otras las estudiaremos y otras directamente las ignoraremos.

Nada más, pero no quiero dejar esto sin poner un mensaje que me escribió un compañero de un foro, cuando comenté que iba a sacar una revista como la que están leyendo. No voy a poner su nombre, él se dará cuenta de su autoría y quiero que sepa que le agradezco mucho su comentario.

dbertua escribió:

Voy a sacar una revista GRATUITA que se dedique EXCLUSIVAMENTE al Software GRATUITO Y MAS.

el usuario escribió:

Daniel, lo felicito OK.

Por gente como usted que le pone tantas ganas a lo que hace es que todavía me dan ganas de aprender cosas nuevas.

Y yo le respondo aquí:

Por gente como usted, con ganas de aprender, sale esta revista.

INDICE

- 6 - CASTILLOS EN EL AIRE**
- 8 - TEORIA DE LA rEVOLUCION**
- 22 - PIRATERIA, LICENCIAS Y ...
otras yerbas pal' mate**
- 26 - CREACION FACIL DE PDF**
- 29 - COMPRANDO PC NUEVA (mini guía)**
- 30 - FREEDUCANDO** **36 - CRUCIGRAMA FREEWARE**
- 38 - JA, JA, JA, HARDWARE** **40 - LIVE LINUX**
- 51 - JUEGOS** **56 - COFREE DE SOFTWARE Y JUEGOS**
- 57 - Y MAS _____**
- 59 - ESCRIBIDORES** **61 - IDIOMA ESPAÑOL**
- 64 - FOTOGRAFIADORES**
- 70 - PAYAsaDA** **71 - FELIZ 2007**



Fotografía propiedad de
chitombiano@gmail.com en <http://www.morguefile.com>

CASTILLOS EN EL AIRE

Quise volar igual que las gaviotas, LIBRE en el aire, por el aire LIBRE, y los demás dijeron, "¡ipobre idiota, no sabe que volar es imposible!"

Bueno, tampoco voy a exagerar. Tal vez esté un poco loco al intentar un proyecto de este tipo, pero no tanto como el de la canción de Alberto Cortés de 1980. No sé, ustedes darán su veredicto.

Muchos dirán, ya hay muchas revistas de Linux que se dedican al SOFTWARE LIBRE. También hay revistas que incorporan en sus páginas comentarios de programas GRATUITOS.

Entonces?Cuál es la razón del Proyecto MiniMiniM?

Buena pregunta, tal vez sin respuesta, o mejor dicho con una respuesta que se irá viendo con el transcurso de los números de MiniMiniM, si es que sigue saliendo y recibimos el apoyo de todos.

Siempre el número que estarán leyendo será el ULTIMO. Al mejor estilo de una conductora de TV, ya entrada en años, de Argentina, la Sra. Mirtha Legrand.

Una conductora que por su larga trayectoria y experiencia, sabe que la gente quiere seguir viéndola. Pero al llegar al final de la temporada siempre dice que tal vez ese sea su último año en TV.

Y por supuesto el próximo año siempre la vé con sus clásicos almuerzos con invitados especiales.

Nuestros invitados especiales son los programas GRATUITOS, en sus diferentes rubros: Diseño,

Juegos, Utilitarios, Multimedia, Seguridad, Ofimática, Animación, Comunicaciones, y muchísimos etc. más, tanto bajo Windows como bajo Linux.

Nuestros conductores serán usuarios comunes y corrientes con muchas ganas de intercambiar y compartir conocimientos.

Nuestra escenografía será esta pequeña revista, que saldrá en formato PDF y será TOTALMENTE GRATUITA para los lectores.

También tendremos cosas divertidas extra computación, algo de humor, entretenimientos, cuentos y cualquier cosa que nuestros "lecto-escribidores" estén dispuestos a compartir.

Platos a servir habrá muchos. De todo y para todos, salados, dulces, agrídulces, conocidos, desconocidos, clásicos, ultramodernos, etc.

Habrá una Sección Educativa, orientada a los niños que están empezando con las computadoras. Esos niños que cuando menos lo esperamos, nos estarán enseñando cosas a nosotros mismos. Mentes frescas con hambre de aprendizaje, hambre que intentaremos aplacar, esperando no tener éxito, para que continuamente nos pidan más.

Un entrevero total?

Puede ser, aún así, quiero darle ese toque de variedad, en cuanto al contenido y sin efectos circenses en la diagramación y el diseño, los que comprobarán que

son bastante austeros y sin muchos efectos especiales.

Siempre siguiendo una línea, la difusión del Software GRATUITO. También alentando la creatividad y originalidad extra computación, como pueden ser los cuentos, poesías, dibujos, humor, y muchas cosas más, que los supuestamente aburridos usuarios de computadoras tenemos guardadas en algún lado.

Quienes me conocen, saben que desde hace mucho, ando preguntando por cuanto foro, correo, mensajería, chat, blog y muchos etc. el uso del Software GRATUITO. Pero como soy un tipo intranquilo y no me quedo quieto así nomás, decidí intentar construir este castillo en el aire de la World Wide Web. Todo realizado con herramietas GRATUITAS, desde el diseño, armado, retoque fotográfico, creación de PDF, publicación en BLOG y alojamiento para la descarga.

No faltarán las notas de Linux y sus programas, las diferentes distribuciones tanto Instalables como Live's CD's.

En fin, una Mini Revista sin demasiadas pretensiones, con un formato pequeño (A5) para que en caso de que el lector quiera imprimirla, gaste poco papel y poca tinta. Cada hoja A4 rendirá 4 páginas de Revista. Se harán dos PDF, uno para leerlo en pantalla, y otro para imprimir en

hojas A4 de ambos lados, con las páginas "casadas", para que al finalizar la impresión se junten todas las hojas, se doblen al medio y que nos quede la Revista armada en formato A5.

No se asusten por la cantidad de Redactores de este primer número. Tómelo como una versión DEMO completamente funcional y que no se vencerá a menos que ustedes quieran. Sin necesidad de Crack's ni Números de Series consecuidos de algún sitio JAJackero, que siempre nos termina metiendo un "regalo" tipo virus, trojano, espía y todo ese "sucio" malware.

Quédense tranquilos que no seré el único que escriba en los próximos números.

La gracia de una revista es la diversidad, no solo en cuanto a los contenidos temáticos sino también en la manera de escribir de cada Redactor.

Por ahora bánquense este número "mono redactor". Por algo hay que empezar, y nada mejor que hacerlo con una versión 0.01.

Tal vez con muchos defectos, algunos errores, con una interfaz poco amigable, pero con muchísimas ganas de compartir, de difundir, de estimular.

Ojalá algún patrocinador crea en este emprendimiento y apoye en un futuro a quienes intentaremos llevar adelante este proyecto, con muchas ganas y muchas ideas.

***Hoy no hay guita ni de asalto
y el puchero está tan alto
que hay que usar un trampolín...
Si habrá crisis, bronca
y hambre que el que
compra diez de fiambre
hoy se morfa hasta el piolín...***

***Al mundo le falta un tornillo,
ique venga un mecánico!
pa' ver si lo puede arreglar.***

.....
***Letra: Enrique Cadícamo
Año: 1930***

TEORIA DE LA rEVOLUCION

Un cuento de imprentas, computadoras y otras cosas, que me ayudaron en este loco proyecto que es MiniMiniM

No debería aclararlo, pero acostúmbrense a que soy bastante reiterativo y siempre que pueda, les estaré "comiendo la cabeza" con lo de GRATUITO, MULTIPLATAFORMA mejor, LIBRE mejor, y en ESPAÑOL mejor.

Desde antes de comenzar con el Proyecto MiniMiniM, me juré a mi mismo, que todos mis aportes en esta Revista, los haría con programas de este tipo.

TE ACORDAS HERMANO QUE TIEMPOS AQUELLOS...

Créanme que para alguien que hace más de 25 años (a la pucha, ya más de un cuarto de siglo?) que trabaja en imprenta, le es muy difícil desprenderse de cosas aprendidas y de programas "incuestionables" para este rubro.

Empecé a trabajar en Imprenta en Agosto de 1981, hace muchísimo tiempo, antes de que ni siquiera nos imagináramos el diseño, fotografía,

maquetación, publicación y muchos etc. más, en forma totalmente DIGITAL.

Recuerdo que en la "era de piedra" de la Imprenta Offsett, el tipeado de los textos los hacíamos en máquinas de escribir electrónicas.

Si mal no recuerdo usábamos una IBM Compossor, a la que le intercambiábamos unas bolitas, que eran los cabezales que eran los diferentes tipos de letra.

No se vayan a creer que teníamos infinidad de tipos de letra, como mucho 10 y los muy potentados tal vez tendrían 20.

En esos cabezales, no estaban incluidos los estilos, ni los tamaños, por lo que teníamos que tener un cabezal diferente, si la letra iba a ser cursiva, o negrita, o negrita cursiva.

Los cabezales eran caros y muy pocas imprentas podían costearse la adquisición de mucha variedad de letras y estilos.



Me contaban los viejos impresores, que antes del Sistema Offsett, se usaba un sistema que se llamaba Tipografía, y ahí sí que el tema de las letras era mucho más complicado.

Una imprenta que quería armarse todo, tendría que armar una "forma", letrita por letrita.

Cada letra era una pieza que se debía armar, leyendo de atrás para adelante, agregando espacios (otras piezas), hasta completar el texto deseado.

Todo era mucho mas artesanal y con menos posibilidades.

Más información de Tipografía, en:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>

Nosotros, los que recién empezábamos en el mundo de la Impresión Offset, teníamos las cosas mucho más fáciles.

Escribíamos en una máquina de escribir muy rápida (para algunos), que cada tanto pedía que le cambiáramos el cabezal, si es que le habíamos indicado unas palabras en negrita, cursiva, o cualquier extravagancia de ese tipo que quisiéramos.

Facilísimo, solo teníamos que recordar un montón de códigos, en los que le indicábamos cosas como "cambio de cabezal" antes y después, tabuladores, tabulador requerido, alineación, cambio de párrafo, cambio de columna y ya ni me acuerdo que infinidad de cosas más.

Recuerdo que ganábamos muy bien, pues costaba bastante aprenderse todas esas cosas y llegar a ser productivo a la vez.

No cualquiera se sentaba y escribía como lo hacemos hoy en día, no todas las máquinas permitían salvar mientras íbamos escribiendo.

Había dos tipos de IBM Composses, una que tenía una

memoria incorporada, que no era muy grande y tenías que vaciar cuando se llenaba, y la que usábamos nosotros que tenía un "mamotreto" al lado, con un montón de cables de colores y luces, que permitía guardar en unas tarjetas magnéticas, calculo que de un material muy parecido al del tipo que se usan para los disquetes.

Por supuesto que varias veces se perdían horas de escritura, no solo por olvido del usuario, también por defectos en la alimentación eléctrica, tarjetas magnéticas defectuosas, errores de la torre de respaldo, errores de la misma máquina de escribir, etc., etc., etc.

Recuerdo que esas máquinas no tenían pantalla alguna, y lo

que se escribía, se hacía directamente en un papel, volviendo atrás y sobrescribiendo para no perder el tiempo.

Ese papel al final terminaba siendo un "pre-algo" que directamente iba a la papelera, para imprimir un papel más legible y luego corregir entre dos personas, uno leyendo el original (que podía venir en manuscrita con letra de médico epiléptico) y otro leyendo lo que había salido impreso por segunda vez.

Diccionarios y/o correctores ortográficos eran cosa de extra-terrestres, todo era análogo y varias veces debíamos recurrir a un diccionario (que obviamente era análogo) ante la duda de cómo se escribía una palabra.



Las máquinas de escribir convencionales eran un atraso total, esa cinta de tela mojada en tinta era cosa de la prehistoria.

Nuestros mágicos cabezales impactaban sobre una cinta plástica, que descargaba un plástico negro sobre el papel, y aquello era fantástico, quedaba como en los libros.

CINTA VERDE Y CINTA AZUL, Y NADA DE KARATE

Habían dos tipos de cinta plástica, una barata (azul) para hacer pruebas y corregir hasta la impresión definitiva, y una cinta cara (verde) para hacer la impresión definitiva, para el "armado en frío" de los originales y posterior copia de matrices para imprimir en la Offset.

Muchas veces nos invadía un sentimiento de tristeza, bronca, impotencia, cuando al dejar todo perfecto y super prolijo, listo para armar el original, al autor se le ocurría cambiar un párrafo o agregar algo.

Vuelta a tipear, reprogramar, salvar, imprimir varias veces en

prueba, para luego imprimir nuevamente con la cinta cara.

Lo de "paren las rotativas" en donde yo trabajaba no iba, si lo vieron dos veces y lo aprobaron ya está, suerte para la próxima.

Pobre de vos que te olvidaras de cambiar la cinta e imprimieras una prueba con la de hacer los originales.

MI PASADO ME CONDENA

Se decía que en un futuro te verías condenado a deambular por una red etérea y virtual, recomendando software gratuito por cuanto lado pudieras meterte.

Si ese terrible pecado lo habías cometido muchas veces, también escribirías en forma totalmente gratuita para revistas también gratuitas.

TERCEROS EN DISCORDIA

Ni les cuento si una publicación requería fotos, o títulos grandes en letras fantásticas como hoy en día.

Había que tercerizar, y mandar a hacer todo afuera, en Fotomecánica.

Existía algo que se llamaba "Fotocomposición", que calculo que era lo más "top" del universo.

Supongo que ahí si tenían computadoras (tal vez un centro de cómputos), con pantallas para ingresar el texto, el cual se mandaba a imprimir en una especie de impresora fotográfica monocromática.

EL CLIENTE SIEMPRE TIENE LA RAZON

El cliente pedía tal texto, con tal letra, con tal tamaño y esto era lo que ellos hacían.

Pobre de vos que le erraras al tamaño o a cualquiera de estas variantes.

Ellos te hacían lo que pedías y te cobraban, si repetías problema tuyo, para ellos era otro trabajo.

Si algo de esto te pasaba, la maldición que mencioné anteriormente, se vería reforzada y ya no podrías exorcizarte nunca jamás.

Toda esta tecnología no era nada barata, y para títulos no muy complicados usábamos letras transferibles, para abaratar costos.



Juro que no encontré una foto mejor de las plantillas de Letraset

Las letras transferibles o letraset, eran unas plantillas con un abecedario completo, con letras de diferentes tipos y estilos, con una especie de adhesivo que se activaba, cuando apoyabas la plantilla sobre un papel y rayabas del otro lado con un lápiz o lo que fuera, y así "transferir" la letra deseada, de ahí el nombre.

Muchas veces estas letras de rompían al despegar la plantilla que supuestamente no debería fallar, y debíamos despegar los restos de la letra rota para una nueva transferencia.

Habían letras que se usan más que otras y al final terminábamos con un montón de plantillas sin letras "e" o sin letras "a" o sin muchas de las consonantes más usadas como la "s" entre otras.

Puf que calvario, varias veces comprendí porqué se pagaba bien este trabajo.

Varias veces pensé que era poco lo que se pagaba para tanto suplicio, varias veces tuve ganas de mandar a "pasear" a mucha gente.

Muchos opinólogos, jefes, o autores de notas, con mucha indecisión a cuestas.

FOTOCROMOS? FOTO... CROMO DIJISTE?

Mencioné algo acerca de las fotos color. Ese sí que sería un capítulo aparte y ya me extendí mucho y todavía ni miras de escribir algo referente al cometido de esta nota, entre otras cosas el mencionar los programas que utilizaré para la confección de esta mini revista.

Volviendo al tema fotográfico, olvidense de retoques, las fotos originales que nos mandaban eran las que iban.

Se encuadraban con papeles blancos, previo cálculo de proporción mediante diagonal, según diagramación y se mandaban a la fotomecánica indicándoles la base o la altura deseada.

Ellos nos devolvían por cada foto, 4 películas transparentes con la retícula (puntitos) especificada, correspondiente a cada uno de los colores básicos que se utilizar para la impresión, CYAN, MAGENTA, AMARILLO y NEGRO.

Como se cobraba por cm², solo se mandaban las fotos a la fotomecánica, el texto se pedía aparte y a veces era más barato hacer otra pasada en la Offset para el texto, en lugar de mandar a hacer las chapas y las películas.

TAMBORES SIN MUSICA?

Las malas lenguas, decían que tenían Scanners de Tambor o Rotativos, y hasta hoy tengo el deseo de volver al pasado para entender como funcionaba esa cosa.

Todo un misterio, por lo menos para los simples y mortales diagramadores, que nunca presenciamos este mágico proceso.



RAYITAS Y RECUADROS?

Líneas, a mano, con regla, escuadra y unos lápices con una punta metálica hueca que dentro tenían un alambrecito, y por la cual se deslizaba una tinta especial

Recuerdo que habían dos grandes marcas de estos lápices, al mejor estilo AMD e INTEL, uno de marca Staedtler y otro de marca Rotring.



Cada lápiz de tinta, tenía una punta con un grosor determinado, que se medía en milímetros. Los que teníamos iban de 0,1 mm a 2.0 mm.

Imagínense esa punta que dibujaba una línea de 0.1 mm de grosor, imagínense lo que era el alambrecito que iba por dentro de esa punta para movilizar la tinta, imagínense la calidad de la tinta para que fluyera por ese minúsculo conducto.

Podrán tener mucha imaginación si llegaron a visualizar estas cosas, pero JAMAS podrán imaginarse, lo que significaba limpiar estas puntas cuando la tinta se secaba en ellas.



Dibujar una planilla o una simple boleta, era una tarea titánica.

A veces se colaba una pelusita que andaba volando por el aire y justo decidía caer en el trayecto de nuestra hermosa y larga línea 0.1 mm.

Corregir esto no era tarea fácil, solo un artista podía hacerlo.

Por suerte, esto era una cosa fortuita que no ocurría a menudo.

Si era común, sobre todo a los que recién empezaban, que la tinta se escurriera por debajo de la regla, la cual manchaba toda la hoja de dibujo, que inmediatamente era víctima de insultos y de malos tratos y terminaba sus días arrugada y en la papelera, obviamente sin posibilidad de recuperación.

RECUADROS CON BORDES REDONDEADOS?

Que tomaste?
Te sentís bien?

De cualquier manera los que amábamos el oficio y queríamos ser amables y complacientes, teníamos unas reglas que permitían dibujar líneas curvas, para enganchar dos líneas que no se juntaban a la espera de un artista.

El tema de la tinta, la pelusa y la regla escurridora de tinta, también estaba presente.

GRISADOS, CON PORCENTAJES?

Además de haber tomado algo deberías ir al médico, también estás mal de la cabeza.

De cualquier manera un artista complacía al cliente y usábamos algo parecido a las letras transferribles, pero siempre bajo protesta y cobrando bastante más.

Teníamos que manejar los cortantes o trinchetas, casi como un neurocirujano.

Recortar, pegar, borrar, mover y muchas maravillas más podíamos hacer con estos nobles instrumentos.

Si sabías dibujar a mano alzada y encima dominabas el oficio de diseñador o diagramador (así le llamábamos), el mundo te sonreía.

Recuerdo que llegué a trabajar hasta en tres imprentas en un mismo día.

LA COMPUTACION PARA LOS DISEÑADORES...

Allá por el año 1990, en la imprenta que trabajaba y que aún hoy trabajo, decidieron modernizarse y dar un paso hacia el diseño digital.

Recuerdo que compraron un Macintosh Classics, con una pantalla monocromática de 9 pulgadas, con un disco duro de 40 Mb y una memoria RAM de 2 Mb, y encima con una

impresora láser de 300 dpi.

Era una maravilla comparado con la IBM Compossor.

Al fin el futuro había llegado.

Pero ese futuro había hecho temblar varios bolsillos.

Ese pequeño chiche había costado cerca de U\$S 10.000.

También compraron el Page Maker, no recuerdo la versión, creo que era la 3, se llamaba Aldus Page Maker, que luego sería comprada por la empresa Adobe.

No teníamos programas de retoque fotográfico, tampoco manera de agregarle fotos a los diseños, por lo que hubo un período en el que se usaban ambos siste-

mas, el digital con la Macintosh, y el análogo, armando en frío, con películas en caso de que se necesitaran fotos, ya sea en blanco y negro o en color.

WINDOWS? QUE ERA ESO?

Los diseñadores solo conocíamos el diseño hecho con Macintosh, las PC no se usaban para eso.

Los que usaban las PC, eran los operadores PC, que también ganaban buen dinero, vaya a saber que cosas extrañas sabían, pero el ser operador PC, te envolvía en un halo de esoterismo y glamour raras veces visto.

PC A QUIEN LE PE\$E Y CON VENTANAS DE COLORES

Y llegó el Windows 3.0. Nunca supimos bien que pasó antes de eso, nosotros hacíamos todo con Macintosh.

Nos decían que esto era muy parecido, con ventanitas que se abren y cierran y esas otras cosas. Los ratones de PC tenían tres botones, a diferencia del Macintosh que tenía tan solo uno.



LA PC MAS POTENTE QUE EL MAC?

Una maravillosa pantalla color de 14 pulgadas que parecía un cine al lado de la modesta y pequeña pantalla monocromática de 9 pulgadas del Macintosh Classics.

Traía 16 Mb de memoria RAM, que eran como 8 veces más que lo que tenía el Macintosh Classics. No se notaba mucho pero que los traía los traía.

Dentro de esa caja, había un procesador 486, que las malas lenguas decían que era muy superior al procesador que traía el Macintosh, los que comparaban con un 286. No se notaba mucho tampoco, pero que tenía un 486, tenía.

También en su interior había un disco duro gigantesco de unos 80 Mb, una barbaridad.

No sé que haríamos con tanto espacio, ya que el del Macintosh Classics tenía 40 Mb y ni la mitad habíamos llenado.

Esos maravillosos colores que se veían en pantalla, eran gracias a una potentísima tarjeta de video con 1 Mb de memoria, lo que nos permitía ver miles de colores en lugar de los 2 que veíamos en la minúscula pantalla de 9 pulgadas del pobre Macintosh Classics, al que muchos de pasada hasta miraban como con desprecio.

Es justo aclarar que en ese momento habían modelos más potentes y modernos que nuestro modesto Macintosh Classics, con pantallas grandes y a todo color, pero también eran muchísimo más caros que las PC con Windows, por lo que la migración al sistema de PC, fué una decisión de peño, más que de calidad.

LA CULPA LA TIENE WINDOWS

Solo una contra tenía la PC, y las malas lenguas decían que la culpa era del Windows 3.0.

Las letras no se veían como saldrían impresas, se mostraba algo parecido pero nada que ver, era como para tener una idea y nada más.

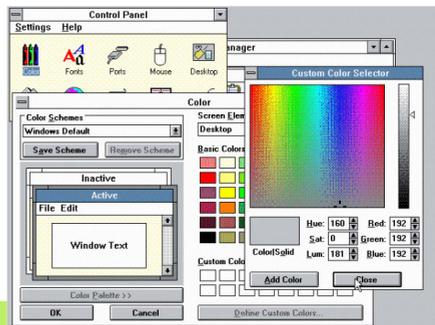
Las malas lenguas también decían que agregándole un programa externo, se veían bien de bien pero jamás lo compraron y era complicado piratear, nadie sabía que era eso.

TRUE TYPE QUE?

Por fin salió la versión 3.1 de Windows y las maravillosas letras llamadas True Type Fonts (TTF) y algo que se llamaba WYSIWYG, (por sus siglas en inglés, lo que ves es lo que obtienes).



Un patito feo enfrentado a un pavo real ?



Ahora si era otra cosa, ahora sí se podía diseñar debidamente.

Compraron un Page Maker 5.0 (creo) para Windows 3.1, y un Corel 3.0 con un manual más gordo que una guía de teléfonos, pero las cosas que se podían hacer con este programa sencillamente eran increíbles.

Hasta te ponían dibujos a todo color en el libro y en un CD idéntico a los de audio pero con datos, como si de un disquet grande se tratase.

Este lector especial, tampoco lo tenía el Macintosh Classics, se llamaba CDROM.

Esas muestras, nos recordaban constantemente, lo inútiles que éramos por no poder crear esas maravillas y mostrarlas al mundo, para que nos pusieran en un pedestal para recibir aplausos.

MAS PERIFERICOS

Luego compraron un scanner de mano.

No sabíamos muy bien para qué y como se usaba, pero luego de practicar y probar mucho, logramos ingresar gráficos a la computadora.



El pulso que habíamos adquirido luego de tantos años de dibujar con los lápices de tinta, nos venía bárbaro para manejar este aparatito fantástico.

Ya estaba casi todo completo, texto, dibujos, fotos, el sueño del pibe estaba casi cumplido, en pantalla veíamos como quedaría todo.

MALA VISTA SOCIAL CLUB

Bueno, no se olviden que dije "casi" veíamos como quedaría todo.

Ahora empezábamos a lidiar con resoluciones, fotos que no salían como las veíamos en la pantalla, colores que no eran los que queríamos, efectos que no salían y muchos etc. más.

Problemas algunos, que aún hoy en día no han sido resueltos del todo.

O sea, un WYSIWYG mejor, pero no total.

CHOFERES DE COMPUTADORA

Cuando aprendí a manejar bastante bien estos programas, tuve la suerte de conseguir bastante trabajo en otras imprentas.

Pero había muchos diseñadores o diagramadores en la vuelta, pateabas una baldosa y salían como 5.

Muchos conseguían laburo, no por mucha plata, pero como era un trabajo lindo y divertido igual servía.

Muchos "choferes de computadora".

Los programas habían evolucionado mucho y era bastante fácil usarlos, logrando trabajos de buena calidad, por lo menos en apariencia.

Por suerte había dueños de imprenta, que hacía años que estaban en el rubro, que veían ese plus que solo te da el oficio pre-digital.

Obviamente, quienes conocían el oficio de diagramador o diseñador pre-digital, cobraban otra plata.

La brecha se fué cerrando, los programas siguieron evolucionando y mejorando, y junto con ellos, los choferes.

**VIVIMOS
REVOLCAOS
EN UN MERENGUE,
Y EN UN MISMO
LODO, TODOS
MANOSEAOS**

Todo se aprende, los muchachos diagramadores o diseñadores entusiastas, perseverantes y no casuales aprendieron rápido, y aprendieron a usar fantásticamente todas las posibilidades que nos da la computadora.

Mejores programas, junto con mejores sistemas operativos, mejor hardware, mejores periféricos, facilitan mucho la cosa.

Es fácil conseguir manuales y libros.

Los sueldos bajaron, y había gente que sabía tanto o más que los diseñadores o diagramadores "predigitales" y cobraban bastante menos, a veces menos de la mitad.

Todo lindo mientras duró, pero llegó mi parada y ahí me bajé.

Mi oficio no lo regalo y no trabajé más para otras imprentas, me quedé solo con la que trabajé siempre, y busqué otra cosa.

Corría el año 1995, y en las PC, reinaba el mismo Windows 95.

Luego vino Windows 98, XP, etc., y todos sabemos como sigue la historia.

También "Coreles", con versiones anuales y supuestamente muy superiores a las anteriores, también los "Pagemakers" reforzados e incorporando más funciones, y por supuesto los "Photoshopes" cada vez más potentes, e imprescindibles en el mundo de la fotografía digital.

**QUIEN DIJO QUE
TODO ESTA
PERDIDO?**

Por suerte soy un tipo al que no le gusta quedarse quieto y siempre quiero aprender cosas nuevas.

Me gustaba mucho el tema de los programas y las computadoras y aprendí a instalar todo desde cero, sistema operativo y programas.

Me gustó cuando abrimos una computadora y vimos que había adentro.



Me gustó cuando tuvimos que llevar la computadora a un técnico, y éste nos explicó todo lo que le preguntamos.

Me gustó cuando en una imprenta compraron más memoria y me pidieron que la instalara.

Me gustó cuando me explicaron como se agregaba un disco.

Le perdí el miedo al misterio dentro de la caja.

Me animaba a meter mano, pero había cosas que no me atrevía a hacer.

No me animaba a desarmar todo y a volver a armar.

En fin, me había picado el bichito del hardware.

Es un mundo apasionante, en constante evolución, y con muchas variables.



**La caja,
perdiendo su misterio.**

En el año 1996, decidí hacer un curso de Reparación de PC.

Me gustaba meterle mano al hardware y no lo hacía mal, pero quería saber que me faltaba aprender para dedicarme a ello en forma profesional.

LO MISMO UN BURRO QUE UN GRAN PROFESOR

Me anoté en una academia de esas que enseñaban de todo, Operador PC, Programación, Reparación de PC, Diseño Gráfico y todo lo que se puedan imaginar, relacionado con las PC.

Mi elección fue obviamente la de Técnico en Reparación de PC.

El Profesor encargado de dictar el Curso de Técnico en Reparación de PC, era un profesor de dibujo, de enseñanza secundaria, y le habían ofrecido dar un Curso de Reparación de PC, pero daba lo mismo si era un Curso de Astronauta.

El tipo se había comprado un libro de Reparación de PC, de Mark Minassi (lo se porque me lo compré), y repetía en la clase lo mismo que había leído en el autobús antes de llegar a la clase.

Como las máquinas para hacer prácticas eran recontra viejas y hechas pedazos, el tipo aprendía con nosotros y nadie se daba cuenta.

Bueno, casi nadie, varias veces tuve que aguantarme para no corregirle barbaridades que decía sin saber por no tener práctica, solo teorías ocasionales aprendidas en forma momentánea y para ganarse un peso extra.

En fin, yo hacía la mía, y no me complicaba, y recuerdo que en una clase nos enseñó a desarmar una computadora por completo.

Dije desarmar, no armar, ya que en esa clase el profe se rascó la cabeza hasta que lo salvó la campana.

Para la otra clase consultó fuentes fidedignas, y nos enseñó también a armar.

Tuvimos el examen final y saqué una preciosa nota máxima, me dieron un diploma lindísimo para encuadrar, que decía que estaba capacitado para repararle computadoras a todos los que antes de ir a la academia, me preguntaban donde había estudiado.

Ahora podía responder algo mejor que un simple "metiendo mano".

Desde el año 1996 me dedico a la Reparación de PC, Actualizaciones, Mantenimiento, Redes, Software, etc.

En fin, el oficio del momento, en ese momento.



CONOCIENDO EL OFICIO DE IMPRENTA

En la imprenta donde trabajé siempre, pedí cambiar de lugar de trabajo, del sector Diagramación al sector Impresión.

Era lo que me faltaba para conocer completamente el Oficio de Imprenta.

La Imprenta, consta de tres sectores principales que son:

Diagramación

Aquí empieza todo. Donde se calculan los papeles, cantidades, formatos, se diseña, se arman los originales, se copian las matrices y se prepara todo para que se pueda iniciar el proceso de producción.

Compaginación

Se podría decir que la producción misma del trabajo, empieza aquí. Se corta el papel en base a las definiciones calculadas por el sector Diagramación, posteriormente se pasa al sector Impresión.

Después el trabajo impreso debe volver a Compaginación, para el acabado final (suelto, intercalado, plegado, emblocado, perforado, engrampado, libreta, revista, folleto, etc.).

Casi todos empezamos en este sector.



Una impresora offset, de 1 color por impresión.

Impresión

Aquí el trabajo pasa al papel definitivo. Se le dan los colores correspondientes. Es la parte más importante del proceso ya que aquí si, todo es WYSIWIG.

Un buen Diagramador, debe conocer también el Oficio de

Impresión, para saber que pedir, y conocer las variables que pueden complicar en la impresión (registros, plenos, retículas, etc). Muchas veces se puede simplificar una idea, para asegurar un trabajo bien terminado y sin riesgos.



La máquina fundamental e imprescindible, del sector Compaginación, la Guillotina.

El ser un mejor Diagramador o Diseñador, fue el principal motivo por el que quise aprender el Oficio de Impresor. Hace más de diez años que vengo imprimiendo, pero sin olvidarme de la parte de Diagramación y Diseño.

VOLVER, CON LA FRENTE BIEN ALTA, Y LAS NIEVES DEL TIEMPO PLATEANDO MI SIEN

Hoy en día, hay muchísimos programas para el Diseño Gráfico.

Se logran cosas impresionantes y no dejo de asombrarme al ver las maravillas que hacen los pibes con programas para Diseño Gráfico como InDesign, Photoshop,

CorelDRAW, y un montón de herramientas más que apenas conozco.

También hay Diseñadores para Páginas Web. Ahí, además de las maravillas estáticas, me he quedado boquiabierto con las fantásticas creaciones multimedia que se pueden ver diariamente en la WEB.

Sería muy fácil conseguirme programas piratas, aprender a usarlos e intentar

crear esas maravillas que los pibes hacen casi como jugando.

Pero, los años de dedicación al software, me habían mostrado otras alternativas.

Alternativas que incorporé a mi diario vivir computacional.

Alternativas que hoy forman parte de una especie de Filosofía que me hace sentir muy bien, y que compartiré con ustedes.

HOY NO TENGO EL MATE LLENO...

de infelices ilusiones, no me engrupieron los otarios, ni los amigos, ni el gavión; la milonga entre magnates con sus locas tentaciones, donde triunfan y claudican milongueras pretensiones, no me han entrao muy adentro porque uso la razón.

En lugar de aprender a usar programas comerciales pirateados, ya que no podría comprar originales, me aboqué a la tarea de incorporar programas totalmente GRATUITOS, si además de eso son MULTIPLATAFORMA mejor, si son LIBRES mejor, y si están en ESPAÑOL mejor.

Me siento muy bien al usar este tipo de programas, me siento muy bien por te-

ner un BLOG, y de mantener una lista llamada COFREE de Software, en donde menciono el nombre del programa, para qué sirve, y de donde se descarga.

Esta lista la he puesto en cuanto Foro frecuente.

Es increíble la cantidad de programas tan variados y para tan variadas tareas, que cuestan CERO PESO.

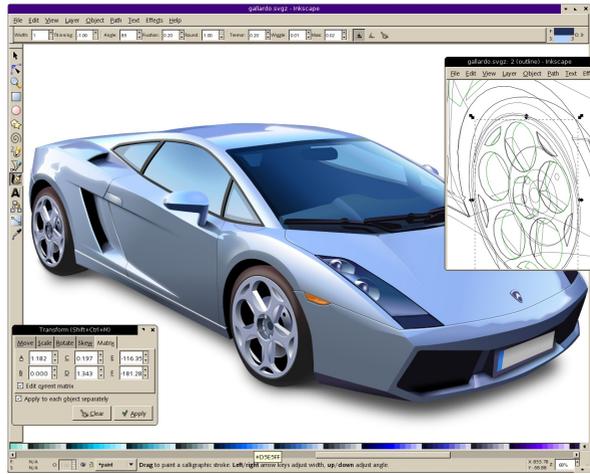
No conforme con mis recomendaciones a los compañeros de los foros, chats, correos, canales de IRC, y etc., decidí intentar hacer esta MiniRevista.

Y aquí me tienen, luego de una larguísima historia, que espero no haya sido tan aburrida, y tan solo como pretexto para contarles los programas que usaré para este Proyecto MiniMiniM.

INKSCAPE:

Potentísimo programa de Dibujo Vectorial, que prometo ponerme a estudiar, y que hoy mismo no sé ni por donde empezar.

Deberían probarlo y tener la precaución de tener un pañuelo, al alcance, para cuando empiecen a llorar, por no conseguir de inmediato, maravillas como la captura que ven aquí.



Todas estas JOYAS, son además de GRATUITAS, MULTIPLATAFORMA, LIBRES y en ESPAÑOL. No se les puede pedir más.

Hoy en día un pequeño "laburante" del mundo del Diseño Gráfico, puede armarse su pequeña empresa, SIN GASTAR UN SOLO PESO, ni siquiera en el Sistema Operativo, ya que LINUX también goza de ser GRATUITO, LIBRE y en ESPAÑOL.

Y después no me vengan con eso de que "todo tiempo pasado fue mejor", frase que queda obsoleta si leyeron toda la nota.

Vivamos este maravilloso presente que seguramente nos llevará a un mundo con un software Alternativo y Libre.

Con esto también estaremos ayudando a las "pobres y damnificadas" Grandes Empresas del Software Comercial, IGNORANDO sus productos ya que no podemos pagarlos, y no caeremos en la tentación ni en el facilismo de la Piratería, que "tanto" daño les causa.

Nada más por ahora, me quedó larguísima la nota, tipo cuento como puse al principio, pero llegué a donde quería.

Gracias por haber leído hasta acá.

Les dejo las direcciones oficiales de estos cuatro fantásticos programas:

SCRIBUS: <http://www.scribus.net>

OPENOFFICE.ORG: <http://es.openoffice.org>

GIMP: <http://www.gimp.org>

INKSCAPE: <http://www.inkscape.org>

PIRATERIA, LICENCIAS Y...

otras "yerbas" pal' mate

Este mensaje es para explicar mi sentimiento hacia la piratería, a las licencias del software propietario, y por ende, al software gratuito y libre.

Este es solamente un puntapié inicial, y obviamente no abarcará toda mi forma de pensar, pero servirá para iniciar un debate, para que quienes gusten opinen al respecto.

La piratería es el peor mal que sufren las pobres empresas desarrolladoras de software propietario?

Es un cáncer a extirpar?

Es lo que está hundiendo al negocio del software?

Mi respuesta es definitivamente "NI".

Y ahora paso a explicar el porqué de tal ambigüedad.

Creo que el software propietario, debería cambiar el tipo de licencia.

Una muy buena licencia, según mi humilde

forma de entender las cosas sería: **GRATIS para usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO.**

Actualmente los usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO, estarían en el mismo tipo de infracción que una empresa o usuario que se dedica a comercializar software pirateado; a un usuario o empresa que por ejemplo usara el Autocad para diseñar edificios o casas y cobrara por ello; a una empresa que se dedica a la publicidad y/o diseño gráfico y jamás compró un Corel, un Pagemaker, un Photoshop; a una empresa que se dedica a la edición de libros o a la contabilidad y jamás compró el paquete Office de Microsoft, etc.

Las pérdidas económicas para las empresas desarrolladoras de software propietario, se ven a simple vista, en



estos últimos casos, y no estaría mal el combate a la piratería, mediante los medios que los dueños de los programas consideren apropiados.

En el caso de los **usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO**, sería exactamente al revés.

Las empresas de software propietario se benefician por la publicidad indirecta que obtienen de sus productos, ya que son potenciales trabajadores de potenciales empresas que comprarían su software, debido a que las mismas no necesitarían entrenar personal para el aprendizaje de estos programas.

Actualmente hay un doble discurso: **no a la piratería, pero si a la divulgación del software propietario hasta debajo de las baldosas**. Esto obviamente sólo se consigue más fácilmente mediante la piratería.

El antivirus NOD32 pasó a ser de la nada a uno de los más conocidos, gracias a un fix (no sé nada de programación, así que no puedo explicar que es lo que hace) que prolonga su período de prueba. He leído por ahí (fuentes no oficiales, así que podría no ser cierto), que la misma empresa que hace el NOD32 largó ese fix en forma no oficial. Podría ser cierto, y hasta sería una buena estrategia publicitaria.

Si nos ponemos a analizar, sería muy fácil para la empresa desarrolladora de NOD32, el verificar en el momento de la actualización de las bases de virus del programa, si el mismo está "fixeado" y bloquear su uso, o no permitir la actualización, lo que



**"NI" A LA PIRATERIA
un logo que no vemos
pero que siempre está**

seguramente llevaría de inmediato a la desinstalación y al cambio por otro antivirus, ya que no sirve para nada un antivirus con sus bases obsoletas.

Uds. dirán, pero si las cosas están actualmente así, las empresas de software propietario no persiguen a los **usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO**, para que poner un palo en la rueda?

Las cosas aparentemente funcionan y las empresas de software propietario miran para otro lado en estos casos.

Las revistas de computación, páginas web y muchos medios más, recomiendan, prueban y muestran la facilidad de uso y la conveniencia de las maravillas del software propietario.

Esto es como **"hacerle un guiño"** a todo el mundo (esto del guiño es

una frase de Santiago Roza), para "solapadamente" decir: **pruébenlos en sus casas tranquilos, cópienlos que no pasa nada, si no tienen los números de serie, los consiguen en internet, también se consiguen cracks y fix. No se queden afuera del mundo, no se queden sin usar estos programas, que son lo mejor que se ha inventado después de la potabilización del agua.**

NO SEÑORES, ASI NO !!!

De esta manera los **usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO**, estarían en un LIMBO legal.

No los persiguen, pero no porque no puedan, si se les antojara, podrían entrar a la casa de Doña Tota, y con una orden de un Juez, un Ingeniero de Software, y un equipo de policía tipo SWAT, tirarle la puerta abajo, gritando **AGENTES FEDERALES, ARRIBA LAS MANOS, NO INTENTE NADA, DETENGA TODA ACTIVIDAD**, etc. y luego de una inspección de la máquina, la llevarían presa, esposada con las manos detrás, por uso no autorizado de "windor xp", "ofic", "potochop", "pais maquer", "corelrau", "nortem antiviru", "esel", "guor" y muchos etc. más.



foto propiedad de Trung NGUYEN

Es que Doña Tota tiene hijos que laburan para vin ladren y nietos que compran juegos en la feria de los domingos, en pos de una lucha encarnecida contra el imperio macrocapitalista establecedor de orden y claridad para un mundo mejor.

Quieren una lucha encarnecida contra la Piratería y el uso no autorizado de software propietario en todos los ámbitos?

Perfecto, avísenlo bien clarito y **TODOS** empecemos a recomendar **SOFTWARE LIBRE y GRATUITO**.

Por mi parte ya empecé con un granito de arena, vean el COFREE de SOFTWARE en los Foros que participo y en el BLOG.

Aclaren bien en las revistas de computación, páginas web y muchos medios más, la **PENA** correspondiente, los años de **CARCEL** o las **MULTAS** que dejarían muy mal parados a los **usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO**.

O cambien el tipo de licencia, a una buena licencia, más honesta y realista, transparente y sin dobles discursos.



foto propiedad de jasonpeppink

Que no lo hagan, no quiere decir que no puedan hacerlo. Que se encuentren con un escudo FREE.

SOFTWARE COMERCIAL CON LICENCIA HONESTA Y ACTUALIZADA:

GRATIS para usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO.

Una licencia como la de arriba, dejaría dormir tranquila a Doña Tota, que ahora lo hace, pero porque seguramente no lee Revistas como esta.

No soy ANTINADA, ya que da el mismo trabajo que ser PROALGO, o sea no soy ANTICOMERCIAL, ni tampoco soy ANTIPIRATERIA, me conformo con ser PROFREWARE.

Las cosas claras, y todos felices y contentos, quienes lean esta nota, podrían dormir tranquilos si son **usuarios domésticos, institutos de enseñanza y cualquier forma de uso y/o distribución SIN FINES DE LUCRO.**

Temblarían el resto de los infractores, cuando les entren con una orden de un Juez, un Ingeniero de Software, y un equipo de policía tipo SWAT, y les tiren la puerta abajo, gritando **AGENTES FEDERALES (ef bi ay), ARRIBA LAS MANOS, NO INTENTEN NADA, DETENGAN TODA ACTIVIDAD,** y luego abogados, multas, etc.

A menos que paguen por el software que usan con fines económicos, o que directamente se pasen al **SOFTWARE LIBRE y/o GRATUITO** y que también duerman tranquilos.

La falta de sueño es perjudicial para la salud, puede provocar en insomnes, la necesidad de publicación de notas como esta, en revistas como esta.

El mate es una infusión, del tipo té, que se bebe mayormente en Uruguay y Argentina, aunque también en otros países de latinoamérica.

La yerba mate, es un vegetal, cuyas hojas verdes, se secan y se muelen, para luego colocarlas en un recipiente de calabaza, y se moja con agua caliente, para beber el agua, mediante absorción y succión, usando un artefacto tipo caño de metal fino, del tamaño de un bolígrafo aproximadamente. Al vegetal se le conoce por el nombre de YERBA, y a la infusión en general por MATE.

En el lunfardo rioplatense, se le dice "mate" a la cabeza de los humanos.

La traducción del título sería: Piratería, Licencias y otras cosas, para nuestra mente, o para que pensemos, etc.



foto propiedad de jasonpeppink

CREACION FACIL DE PDF

sin pagar nada, por supuesto

QUE ES UN PDF

Muchos hace rato que lo saben, por tanto esta breve explicación que nos regala la más grande enciclopedia Libre y Gratuita, llamada Wikipedia, cuya dirección es <http://es.wikipedia.org>, va para quienes aún no lo saben o que quieren una explicación mucho mejor que la que les podría dar yo, que sería tan obvia como: "esto que están leyendo"



PDF (del inglés **P**ortable **D**ocument **F**ormat, Formato de Documento Portátil) es un formato de almacenamiento de documentos, desarrollado por la empresa Adobe Systems. Está especialmente ideado para documentos susceptibles de ser impresos, ya que especifica toda la información necesaria para la presentación final del documento, determinando todos los detalles de cómo va a quedar, no requiriéndose procesos anteriores de ajuste ni de maquetación. Cada vez se utiliza más también como especificación de visualización, gracias a la gran calidad de las fuentes utilizadas y a las facilidades que ofrece para el manejo del documento, como búsquedas, hiperenlaces, etc.

Características:

- * Es multiplataforma, es decir, puede ser presentado por los principales sistemas operativos (Windows, Unix o Mac), sin que se modifiquen ni el aspecto ni la estructura del documento original.
- * Puede integrar cualquier combinación de texto, gráficos, imágenes e incluso música.
- * Es uno de los formatos más extendidos en Internet para el intercambio de documentos. Por ello es muy utilizado por empresas, gobiernos e instituciones educativas.
- * Es una especificación abierta, para la que se han generado herramientas de Software Libre que permiten crear, visualizar o modificar documentos en formato PDF. Un ejemplo es la suite ofimática OpenOffice.org.
- * Puede cifrarse para proteger su contenido e incluso firmarlo digitalmente.

**UNA ELECCION 100% LIBRE Y GRATIS,
PARA CREAR PDF
DESDE CUALQUIER PROGRAMA PARA WINDOWS QUE IMPRIMA**

Nombre.....PDF CREATOR

Descripción.....Creación de archivos PDF

Descarga.....<http://sourceforge.net/projects/pdfcreator/>

Y NO JUEGO MAS !!! - IMPECABLE ESTE PROGRAMA !!!

COMO, CUANDO Y PORQUE

Paso a explicarles:

Hace tiempo, escribí un cuento que pueden descargar del BLOG (<http://cofreedb.blogspot.com>), que se llama "Mi amigo El Turco y su socio El Perro", de unas 40 páginas en formato A5.

Obviamente lo escribí usando OpenOffice.org, y como el OOO tiene para exportar directamente en PDF, no me copliqué y lo saqué de inmediato.

Hasta aquí todo bien.



El tamaño de las páginas es A5, o sea la mitad de A4, y me quedaba un PDF de unos 216 Kb.

Se me ocurrió ver si el OOO tenía como "casar" las páginas, para que se puedan imprimir en hojas A4 de ambos lados, y que al final nos quede como un librito o revista (igual que MiniMiniM).

No encontré como exportar desde OOO, un PDF con las páginas "casadas", o sea página 1 con página 40, página 2 con página 39, etc.

Buscando en las opciones de impresión, vi que hay una cosa que se llama PROSPECTO y que hace exactamente eso, las casa (o caza) para que se puedan imprimir tipo librito.

Todo bien, pero yo quería un PDF, no una salida a impresora.

Como tengo Ghostview junto a Ghostscript, me dije, no hay problema, imprimo a la impresora postscript "on file" y luego convierto el PRN a PDF.

Lo hice sin problemas, pero a pesar de buscar y buscar, el archivo resultante era un PDF de 1,5 Mb aprox. mucho más grande que el PDF que obtenía directamente con el OOO, el de las 40 páginas A5.

Busqué en las opciones de todos los programas (OOO, y GV+GS) y no pude reducir el tamaño.

Se me ocurrió probar varios programas del COFREE, para creación de PDF.

Con el que mejores resultados venía obteniendo era el PDF Machine, me quedaba un archivo de 700 Kb aprox.

Con algunos no pude, otros me estropearon el Windows sobrescribiendo DLL, y con otros obtuve archivos iguales o más grandes que los que venía obteniendo con GV+GS.

Si bien con el PDF Machine ya estaba consiguiendo más o menos lo que quería, me dije, voy a buscar uno LIBRE, GNU General Public Licence (GPL).

Y encontré el PDF Creator, que ya estaba en el COFREE. Pero como me mostró unos caracteres raros en la parte de instalación y es una versión 0.x, creo que 0.9.2, lo dejé para el final. Otra razón por lo que lo dejé para el final, fue porque ví que también usaba GhostScript, y como ya lo tenía instalado me parecía que era más de lo mismo.

Por suerte, el problema de los caracteres raros, ya está corregido desde la versión 0.9.3, y al momento de escribir esta nota, la última versión disponible.

Obviamente y a juzgar por los resultados finales en cuanto a tamaño del PDF, se nota que maneja de una manera mucho más eficiente el GhostScript

SENCILLAMENTE IMPECABLE

Hasta tiene para traducirlo al ESPAÑOL.

Qué más se puede pedir.

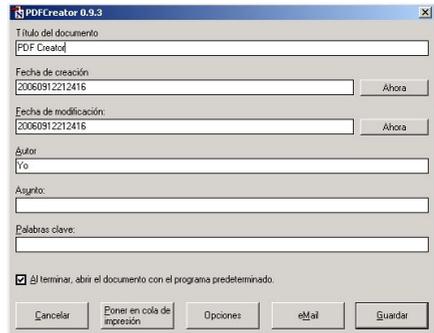
El archivo final, para imprimir en A4 (A5 casadas o cazadas) resultó un PDF de 189 Kb.

IMPRESIONANTE !!!!

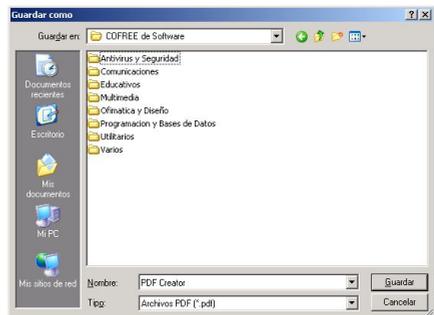
Por eso digo: LISTO, NO JUEGO MAS !!!



Luego de instalado será una impresora más. Con más opciones en caso de necesitarlas.



Al mandar a imprimir a la impresora PDF Creator, solo nos quedan 2 pasos hasta nuestro PDF.



**CAMPEON MUNDIAL 2006
DEL SOFTWARE LIBRE
PARA LA CREACION DE PDF
BAJO WINDOWS**

COMPRANDO PC NUEVA

La mentira en la venta de una computadora, no está en lo que te dicen los vendedores, está en lo que **NO TE DICEN**.

Pueden decirte: Pentium 4 a 3.0 Ghz, con 512 de memoria, disco duro de 80 Gb, etc., pero podrías estar comprando una **PC NUEVA, pero ya DISCONTINUADA** desde antes de enchufarla en tu casa.

Esta nota te dirá lo que **SI o SI** tiene que tener tu primer computadora nueva, aunque será un mínimo, no un máximo. O sea una **BUENA COMPRA**, pero sin gastar demasiado, un **MINIMO RECOMENDABLE**.



GABINETE: Con buena fuente, no aceptes gabinetes bajos, angostos, o cortos, podrías tener problemas con la ventilación. Que tengan **SI o SI** USB frontales.

PLACA MADRE: ASUS® S775 P5LD2-VM, LGA775 socket for Intel® Core™2 Extreme / Core™2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D Processors , Chipset Intel® 945G / ICH7, 2 x DIMM, max. 2GB, DDR2 667 / 533 MHz, non-ECC, un-buffered memory, Dual channel memory architecture, 1 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x1, 2 x PCI 2.2, Intel® Graphics Media Accelerator 950 (Support Microsoft® DirectX 9.0)128MB, 1 x UltraDMA 100/66/33, 4 x Serial ATA 300/150, Intel Gb LAN, 8 x USB2.0 ports (4 ports at mid-board, 4 ports at back panel).

La placa madre es uno de los componentes más importantes, podría ser otra marca, pero que soporte **TODO** lo que esta trae, o podrías comprar algo que te limite para expandir en un futuro. **SI o SI** con PCI Express, no aceptes AGP.

PROCESADOR INTEL CELERON D 336 2.80 GHZ LGA775: A menos que necesites un **PENTIUM 4**, este es un buen procesador en cuanto a relación precio/calidad, obviamente si el dinero no es problema, entonces directamente el último **PENTIUM 4**, **NO ACEPTES SOCKET 478** ya no se fabrica.

MEMORIA DDR II - 512 MB - 533 Mhz: Buena marca (Kingston o Corsair), no aceptes **DDR I** y de menor velocidad que 533 Mhz.

DISCO DURO SATA II 80GB: No **IDE**, ni **SATA I**, ni menos de 80 Gb como mínimo.

GRABADORA DE DVD: Dual Layer y que acepte **TODOS** los formatos de DVD, si no la comprás de entrada, tarde o temprano lo harás.

MONITOR 17 PULGADAS CRT: No aceptes menos de 17 pulgadas y no menos de 3 años de **GARANTIA**. Un buen LCD de 17 pulgadas si el dinero no es problema.

Correo a dbertua@adinet.com.uy y te digo donde comprarla en Uruguay

FREEDUCANDO

de "chiquilin" te miraba de adentro

En esta sección, intentaré, recomendar Programas Gratuitos para niños. Los mismos, tendrán una orientación educativa, y trataré de abarcar desde prescolar hasta donde se pueda y se consiga.

Creo que en las escuelas, el tema del software educativo está muy "desprolijo", se educa con programas comerciales, y por ello se piratea bastante. No todas las escuelas, sobre todo las públicas, pueden costear la adquisición de software educativo comercial. Aún si pudieran hacerlo, imagino mejores destinos para esos dineros, que las empresas de software comercial.

A menos que las empresas de software comercial, hagan un "convenio de gratuidad", no veo conveniente el uso de este tipo de

programas en ningún instituto de enseñanza pública.

Aún con "convenio de gratuidad", los institutos de enseñanza no estarían siendo honestos con los alumnos, ya que se les estaría enseñando programas que no podrían usar fuera del instituto, a menos que caigan en la piratería.

Todo se construye desde los cimientos, hay que enseñarles a usar programas **GRATUITOS**, si son **MULTIPLATAFORMA** mejor, si son **LIBRES** mejor y si están en **ESPAÑOL** mejor. De esta manera los educaremos con una mente sana y sin dobles y confusos discursos.

Espero contar con vuestros aportes y sugerencias, para fomentar la **FREEDUCACION**.



fotografía propiedad de Richo 7

**Y PARA MUESTRA, BASTA UN BOTON,
PERO POR LAS DUDAS, LES MUESTRO VARIOS**

TUX PAINT

Tux Paint es un programa de dibujo libre diseñado para niños chicos (3 o más).

Presenta una interfaz simple y fácil de usar, divertidos efectos de sonido y una estimulante mascota de tipo cartoon que ayuda a guiar al niño mientras utiliza el programa (ver la lista completa de características).

Provee una tela vacía y una gran variedad de herramientas de dibujo que ayudaran al niño a ser creativo.

Tux Paint funciona en una variedad de siste-



mas operativos, incluyendo:

- Windows,
- Mac OS X,
- Linux,
- FreeBSD
- NetBSD

Funciona bien en máquinas lentas (p.ej.: Pentium 133MHz), y sobre clientes finos.

¿Cómo es posible que sea gratis?

Tux Paint es desarrollado por voluntarios alrededor del mundo.

Trabajamos en él con amor, con la esperanza de que la gente lo encuentre útil y a su vez lo comparta con sus familiares y amigos.

Specifically, Tux Paint is Free/Libre software, distributed under the terms of the GNU, General Public License.

¡Así que descarga Tux Paint ya y disfrútalo!



**Información
del Sitio Oficial:
www.tuxpaint.org**

TUX TYPING

Es un entretenido juego, para que los niños aprendan dactilografía, junto a la famosa mascota.

Consta de tres juegos bien diferentes entre si.

En el primer juego, caerán peces del cielo, los que nuestro hambriento y gordito Tux engullirá con placer, siempre y cuando se escriban correctamente las letras de cada pez, o dichos peces terminarán en en suelo.

En el segundo juego, el niño manejará a Tux, quien es el encargado disparar un potente láser, que impedirá que los meteoritos destruyan las ciudades.

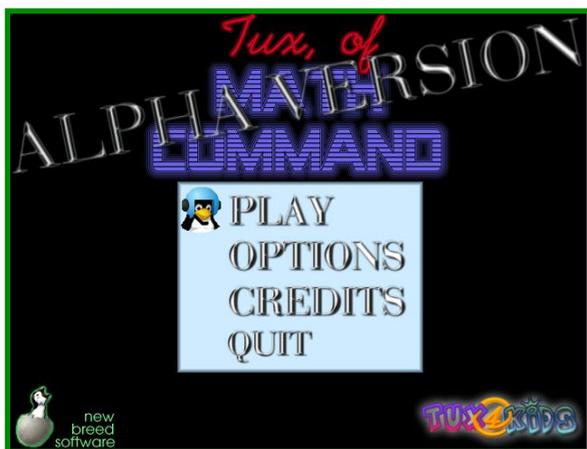
Nuestro pingüino tendrá mejor puntería si se escriben correctamente las letras de cada meteorito.

El tercero es para una correcta ubicación de las manos en el teclado.

Se muestra una letra y el dedo de la mano correspondiente para pulsarla.



Sitio Oficial:
tux.type.sourceforge.net



TUX OF MATH COMMAND

Un juego muy parecido al segundo juego de Tux Typing, pero orientado a los cálculos matemáticos.

El pingüino Tux es el encargado de salvar a cuatro ciudades de una lluvia de meteoritos. Cada meteorito tiene una operación matemática sencilla, la que deberemos resolver rápidamente para que nuestro pingüino Tux pueda destruirlo.



Es un entretenido juego educativo en el que la agilidad mental realizando restas, sumas, multiplicaciones y divisiones, así como la velocidad para introducir el resultado y disparar serán las claves para salvar al planeta.



Orientado a niños y no tanto, ya que a los adultos nos viene muy bien refrescar y agilizar nuestras neuronas para resolver con velocidad, estos sencillos y básicos cálculos matemáticos junto a ellos.

Sitio Oficial:
newbreedsoftware.com

EL GRAN CACO

"El Gran Caco" pretende ser una iniciación en el vocabulario básico en inglés de seis diferentes campos semánticos (colores, ropa, animales, números, el cuerpo y comida) para niños de infantil y primeros años de primaria.



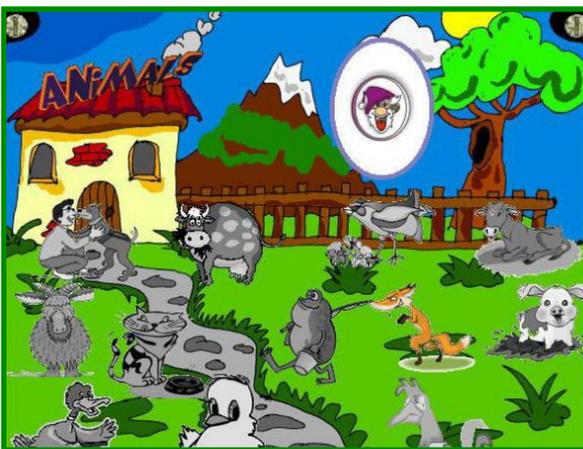
Observaréis a lo largo de la aplicación que el objetivo principal es el reconocimiento auditivo y visual de las palabras. Huelga decir que la escritura en inglés está fuera del alcance de los pequeños usuarios.

De hecho muy pocas veces se ve algo escrito en la pantalla: siempre las instrucciones de lo que hay que hacer son sonoras y en castellano.



El personaje "Gran Caco" es el actor principal de la aplicación y el que, en la mayoría de las actividades, les va a decir a los niños qué es lo que tienen que hacer para resolver los juegos.

Sitio Oficial:
[perso.wanadoo.es/
martinedios/cacoweb/](http://perso.wanadoo.es/martinedios/cacoweb/)



SELINGUA

Compendio de juegos muy entretenidos para aprender y practicar un idioma. Permite aprender inglés, alemán, francés, sueco y español mientras te diviertes con sus variados ejercicios.

Los juegos que contiene son:

-Ahorcado, en el que te aparecerá la palabra en tu idioma y deberás averiguar la traducción introduciendo letras.

-Adivinar la palabra correcta entre cuatro posibles

-Relacionar diez palabras con su correspondiente traducción.

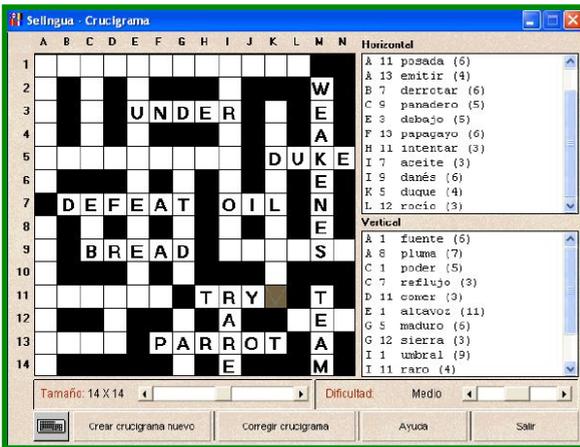
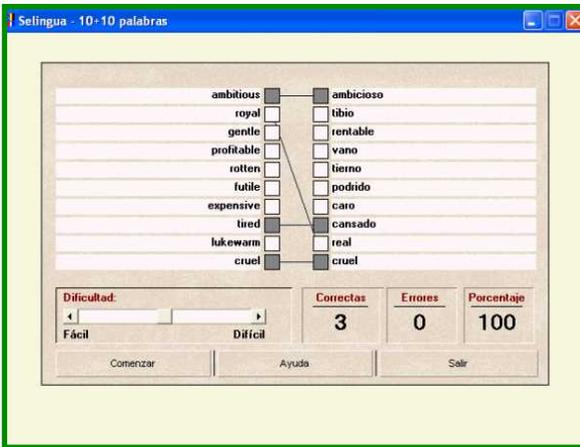
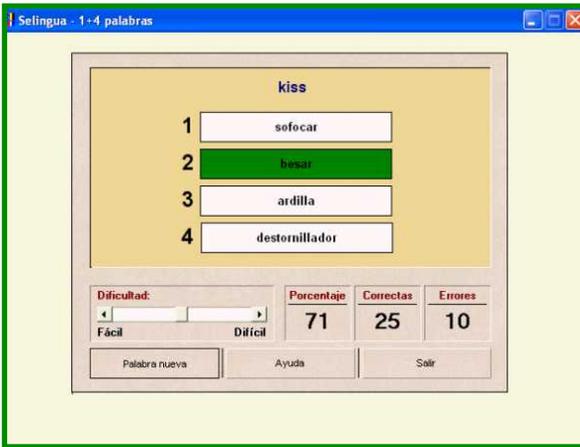
-Tempo, en el que deberás hacer clic sobre la palabra correcta entre 25 posibles y antes de que ésta cambie por otra.

-Ejercicio para que compruebes tu nivel conjugando verbos.

-Crucigramas.

Selingua resulta muy entretenido y es realmente eficaz. Aprenderás nuevas palabras y repararás las que conozcas mientras te diviertes con los juegos de esta fantástica utilidad.

Sitio Oficial:
[wartoft.nu/
 software/selingua/](http://wartoft.nu/software/selingua/)



CRUCIGRAMA FREEWARE

y alojamiento gratuito en google

CUIDADO, MUY CONTAGIOSO !!!

Quienes me conocen saben que no me quedo quieto así nomás, así que me puse a jugar con cosas FREEWARE (obviamente).

Entre muchas cosas que ya se enterarán, encontré un programa para hacer crucigramas, se llama Eclipse Crossword, y como su nombre lo indica, es para crear crucigramas.

Encontré otros programas gratuitos para hacer crucigramas, pero por una u otra razón, no me gustaron.

Empecé a probar el Eclipse Crossword, y está muy bueno y es muy fácil de usar.

Tiene muchas opciones, y una de las que más me gustó es la de salvar nuestro crucigrama como HTML.

Todo bárbaro, funcionaba bien de bien, pero sólo podía correr ese HTML en forma local.

No me iba a quedar con esa, así que me puse a buscar alternativas de alojamientos gratuitos.

Como google no muerde, me puse a buscar y encontré unos cuantos.

Las opciones son abrumadoras y no muy claras.

Un usuario supernovato como yo en estos temas, quedará perdido, sin saber cual elegir.

The screenshot shows the EclipseCrossword.com website. The header includes the logo and the URL. A navigation bar has a dropdown menu for "Explore EclipseCrossword" with options for "About EclipseCrossword", "Resources", "Project ideas", "Crosswords on the go", "Tutorials", "International applets", "Help and support", and "Donation box". The main content area features a welcome message, a description of the software as a fast and easy way to create crossword puzzles, and a section titled "Who can use EclipseCrossword?" with bullet points for teachers, webmasters, and newsletter editors. A quote from Mary S. Pollack is also present. The right sidebar contains a "Click here to get free EclipseCrossword" button and information about the latest version (1.2.55, updated 14 January 2006).

Las hay con publicidad, con poco espacio, cor registros raros, etc.

Probé algunas y me entreveré, aunque logré hacerlo en forma realtivamente fácil con yahoo.

Todo bárbaro, ya estaba la cosa, pero..., ese bichito que no me deja quieto y me hace ser ansioso y no quedarme así nomás, me picó otra vez.

Me dije, si yahoo tiene hosting gratuito, gmail tendrá?

Como google no me mordió la primera vez, fuí a preguntarle, y encontré que para quienes tienen cuentas en gmail, hay alojamiento gratuito.

Creo que es de prueba, como muchas cosas de google, pero anda bien de bien.

No les voy a decir que fué una pavadita, me encontré con un editor HTML, que para quien no sabe programar, es como la biblia en chino mandarín. Volví a la página principal, y por ahí encontré un link que decía upload o algo así, le dí click y me permitía subir mi HTML.

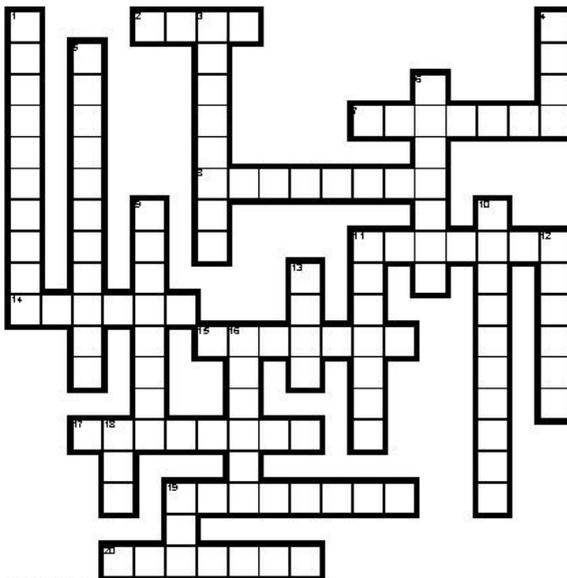
Listo, crucigrama arriba en: http://cofree.soft.db.googlepages.com/Crucigrama_Freeware_01.html que tal?

No es nada del otro mundo, pero como para compartir la idea con ustedes está bárbaro.

Ahora pónganse a trabajar, el bichito me picó y ahora estoy contagiando a todos.

Saludos y espero que lo disfruten y manden vuestras creaciones.

Aquí está la dirección de google pages:
<https://www.google.com/accounts/ServiceLogin?service=pages&continue=http%3A%2F%2Fpages.google.com%2F<mpl=yessignups>



Horizontales:

- 2 - Programa para retoque fotográfico, gratuito, multiplataforma, libre y en español.
- 7 - Procesador de textos, gratuito, multiplataforma, libre y en español.
- 8 - Programa gratuito para dibujo vectorial.
- 11 - Distribución Linux Live CD.
- 14 - Sistema de archivos de Linux.
- 15 - Programa para maquetación, gratuito, multiplataforma, libre y en español.
- 17 - Programa de dibujo vectorial de OpenOffice.org.
- 19 - Planilla de cálculo de OpenOffice.org.
- 20 - Gestor de descargas gratuito.

Verticales:

- 1 - Procesador de textos de OpenOffice.org.
- 3 - Distribución Linux que antes se llamaba Mandrake.
- 4 - Códec de video libre.
- 5 - Cliente de correo, gratuito, multiplataforma, libre y en español.
- 6 - Navegador gratuito, multiplataforma, libre y en español.
- 9 - Tipo de programa gratuito.
- 10 - Suite Ofimática, gratuita, multiplataforma, libre y en español.
- 11 - Distribución Linux Live CD, basada en Ubuntu, pero con KDE.
- 12 - Programa gratuito, multiplataforma, libre y en español para manejo de gráficos.
- 13 - Mensajero instantáneo, gratuito, multiplataforma, libre y en español.
- 16 - Nombre de la sección en donde se recomiendan programas gratuitos.
- 18 - Formato para distribución de documentos creado por Adobe.
- 19 - Códec de audio libre.

JA, JA, JA, HARDWARE

Curiosidades del Servicio Técnico

COMPONENTES MIMOSOS

Es bastante común, sobre todo en componentes no muy nuevos, me ha pasado más de una vez, y por eso paso a contar.

Me llaman diciendo, la computadora no me prende.

Obviamente pueden ser un montón de cosas, uno pregunta:

No prende nada?

Prende la torre pero el monitor no?

Está todo enchufado?

En fin preguntas tal vez obvias, de rutina.

En este caso torre y monitor prendían pero no había señal de video, por lo que tuve que ir si o si.

De un día para el otro, ayer andaba todo bien me decían, por lo que supuse que sería algo de la placa madre o de la fuente de poder.

También me habían dicho que atrasaba horriblemente la hora, por lo que me dije, es la pila, hay que cambiarla.

Algunas placas se bloquean si tienen la pila agotada (recuerdo las Tomato).

Mido la pila, no tenía nada de carga, le pongo una pila nueva, prendo y nada, jumpeo para borrar la CMOS, prendo y nada.

Le dije al cliente, me la tengo que llevar para probar con otros componentes en mi casa.

Me llevo la máquina, un Celerón 333A, Slot 1, en una placa PCCHIPS M747, las que tenían 8 Mb de video en placa y no le sacaban nada a la memoria ram, con tres PCI y dos ISA, en un gabinete con fuente AT.

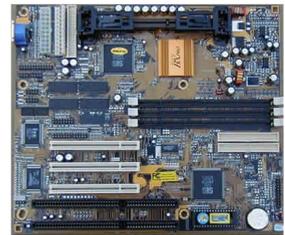
Primero, conecto la torre a un teclado y a un monitor mío, nada.

Acá viene la parte en la que uno dice, vamos a ver que es lo que se les estropeó y que es lo que se les salvó.

Conecto una fuente de poder mía y nada.

Conecto un banco de memoria mío y nada.

Pongo, un procesador mío y tampoco funcionó.



Por supuesto que todos mis componentes funcionaban por lo que me dije, se les estropeó la placa madre y vamos a ver si también algún otro componente.

Saco el micro y la memoria del cliente y los pongo en una placa mía, con la fuente mía, y levanta.

Me dije, por lo menos se les salvó el micro y la memoria.

Pruebo la fuente del cliente con mi placa, su micro y su memoria y levantan.

Me dije, la fuente también se salvó.

Listo, se les estropeó la placa madre.

Vuelvo a poner por las dudas el micro del cliente y la memoria en su placa con su fuente, enciendo y ohh, levanta todo sin problemas.

Que les hice a los componentes?

Absolutamente nada, solo los saqué a pasear, para que conocieran otros componentes, que se distrajeran, que pasea-

ran un rato, para luego volver a su gabinete y a sus trabajos diarios.

Obviamente no estaba ningún componente flojo (micro o memoria) en la casa del cliente los saqué y los volví a colocar y nada.

Solo después de que conecté el micro y la memoria en otra placa y con otra fuente, decidieron volver a funcionar.

**Que les hice?
Nada, mimos, tan solo mimos.**

MONITOR EN FUENTE NO !!!

Luego de rearmar todo, y probar varias veces preniendo y apagando, la entrego.

Conecto todo, prendo y apago varias veces por las dudas y todo bien, aunque noté que el monitor demoró un poco en recibir señal de video.

Al otro día me llaman diciendo, no me vas a creer, pero pasa lo mismo de antes.

Le dije lo mismo de antes no, pasará otra cosa. Le pregunto si la torre hace ruidos y si las luces parpadean (disco duro girando y post realiza-

do), me dicen que si, pero que el monitor no prende.

No prenden las luces o no hay señal de video?

No hay señal de video, la luz de abajo prende, me dicen.

Llevo un monitor, una fuente y cables.

En esta máquina, el monitor se conectaba directamente a la fuente de poder.

De entrada, conecto el monitor a la corriente de la pared y no a la fuente, con un cable que llevé.

Prendió de inmediato, obviamente es algo en la fuente, en el

conector que alimenta al monitor, pero Tenía entendido que este conector no es regulado por la fuente, solo es un puente switchado para que no deje pasar corriente cuando la computadora está apagada, pero...



Quedó andando y se ahorraron el gasto de revisar la fuente AT.

Apagué y prendí varias veces y siempre arrancó bien.

Si me llaman de nuevo, no estoy !!!

LIVE LINUX

Más fácil, imposible.

Cómo escribe de Linux, alguien que no sabe mucho de Linux y que tan solo es un usuario de nivel básico o principiante, también llamado "newbie"?

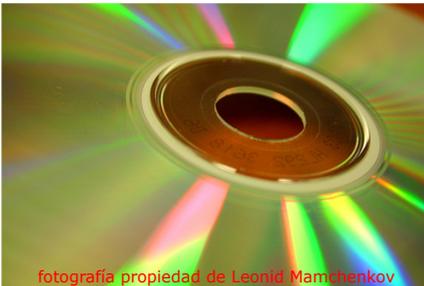
Facilísimo, con mucho de audacia (también conocida como "rostro de piedra"), información en internet, algo de experiencia (no mucha), y una Distribución "Live".

QUE ES UNA DISTRIBUCION "LIVE" DE LINUX?

Es un Sistema Operativo Linux Completo, con un compilado de programas elegidos por quienes la armaron, que se graba en un CD o DVD, el cual es autoarrancable.

Esto significa que insertamos nuestro CD con la Distribución "Live" elegida, reiniciamos la computadora, y listo, ya tenemos un Linux funcionando, sin instalar absolutamente nada en nuestro disco duro.

Muy útiles y transportables.



No solo hay Distribuciones "Live" en CD o DVD. Linux es tan versátil que se han hecho para diferentes medios, desde simples Disquetes de 3,5 (uno o varios), hasta Pendrives (los que se conectan al USB). También se han puesto distribuciones Linux en otro tipo de dispositivos, pero ahora solo vamos a hablar de las que van en CD o DVD.

CADA MAESTRITO CON SU LIBRITO

Hay muchísimas Distribuciones "Live" CD o DVD, y cada una se ha especializado en diferentes tareas, y a modo de ejemplo les pongo el link a una lista, ya que sería larguísimo poner la lista completa.

Lista de Live Linux:
[http://www.frozentech.com/
content/livecd.php](http://www.frozentech.com/content/livecd.php)

Cada uno elegirá la que más le guste o la que más cómoda le quede, según la tarea a realizar.

Hay varias famosas, y recomendarles una en el mundo Linux, es un pasaporte directo a largos debates, con diferente grado de argumentación técnica, entre los defensores de una u otra, y siempre llegando a la misma conclusión: "cada maestrillo con

su librito", o sea, lo mismo que sucede con las Distribuciones Linux Instalables.

He probado muchas, total no cuesta nada ni se estropea nada, esa es la gracia de las "Live" CD o DVD. Y les nombro solo algunas y una breve descripción de las mismas, también los links para que se informen más en profundidad.

UBUNTU

<http://www.ubuntu-es.org/>

"Ubuntu" es una antigua palabra Africana que significa "humanidad hacia otros".

Ubuntu también significa "soy lo que soy debido a lo que todos somos".

Ubuntu Linux lleva al mundo del software libre el espíritu de Ubuntu.

Ubuntu es un sistema operativo completo basado en Linux, disponible de forma libre con soporte para la comunidad y los profesionales.

Ubuntu está desarrollado por una gran comunidad a la que te invitamos a participar.

La comunidad Ubuntu se basa en el Manifiesto Ubuntu, el

cual establece que: el software deberá estar siempre disponible sin costo alguno, que dicho software podrá ser utilizado en la lengua materna del usuario independientemente de cualquier discapacidad, y que los usuarios siempre tendrán la libertad de adaptar y

alterar el software de acuerdo a sus necesidades particulares.

Esto es lo que hace a Ubuntu radicalmente diferente del software tradicional: no es sólo que esté disponible de forma gratuita, si no que también se tiene el derecho a modificarlo para que



trabaje de la forma que se desea.

El equipo detrás de Ubuntu se compromete públicamente con sus usuarios a lo siguiente:

- Nunca se tendrá que pagar por Ubuntu, ni siquiera habrá cargos por la "Edición Comercial". Todas las versiones de Ubuntu se desarrollarán con la misma calidad.

- Se incluirán las mejores traducciones y opciones de accesibilidad disponibles en la comunidad el Software Libre. De esta forma Ubuntu podrá ser utilizado por el mayor número posible de personas.

- Las nuevas versiones de Ubuntu se liberarán de forma regular y predecible; cada seis meses se liberará una nueva versión. El usuario tendrá la libertad de elegir entre la versión estable o la ver-

sión en desarrollo. Cada versión tendrá soporte técnico por, al menos, 18 meses.

- Ubuntu está completamente comprometido con los principios de desarrollo del Software Libre; animamos a los usuarios a que lo usen, lo mejoren y lo compartan con los demás.

Ubuntu es apropiado tanto para ordenadores de escritorio como para servidores. La versión actual está disponible para plataformas Intel x86 (PC - IBM), AMD64 (Hammer) y PowerPC (G3, G4 y G5 inclusive portátiles iBook y PowerBook).

Ubuntu incluye más de 16,000 programas entre los cuales se incluyen el kernel 2.6 de linux y Gnome

2.14. También se incluyen las aplicaciones que se esperan en cualquier ordenador de escritorio, como procesador de texto, hoja de cálculo y navegador para Internet.

Adicionalmente se incluyen un servidor web, clientes de correo electrónico, varios lenguajes y herramientas de programación y, por supuesto, varios juegos.

La extensa comunidad Ubuntu incluye traductores, desarrolladores de software, profesores, gente a la que le gusta prestar CDs y ayudar a sus amigos a probar el software libre, artistas, gente a la que le gusta escribir documentación, consejos y guías, consultores, incluso un abogado o dos.

Cualesquiera que sean tus intereses personales o tu vocación sabremos apreciar tu participación."



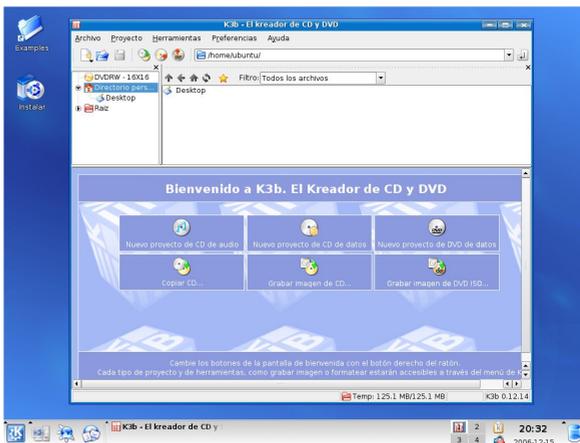
KUBUNTU

http://www.kubuntu-es.org/public_html/

Kubuntu es la primera distribución derivada de Ubuntu.

Los CDs de Kubuntu están hechos a partir de la base de Ubuntu más KDE.

Se obtiene el mismo resultado, instalando Ubuntu y luego instalando los paquetes de KDE (y eliminando los paquetes de Gnome) del repositorio de Ubuntu.



XUBUNTU

<http://www.xubuntu.org/>

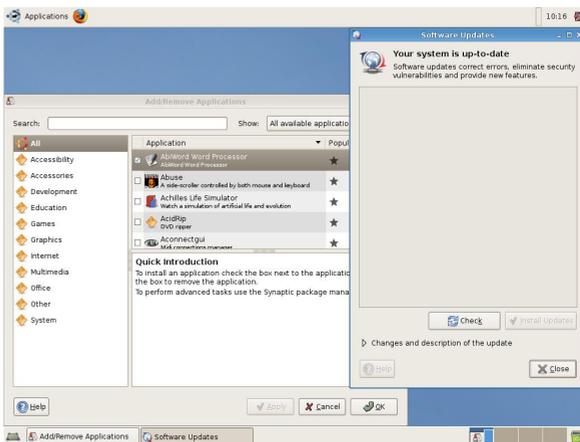
Es una rama oficial derivada del sistema operativo de código abierto Ubuntu.

La primera versión final de Xubuntu (6.06) fue lanzada

con Dapper Drake (nombre en clave de Ubuntu 6.06 LTS).

Xubuntu utiliza el entorno de escritorio XFCE, el cual está optimizado para ser más ligero y rápido que otros entornos de escritorios (como GNOME o KDE), consiguiendo de esta manera facilitar su utilización en una mayor variedad de equipos.

XFCE es un entorno de escritorio muy parecido visualmente a GNOME.



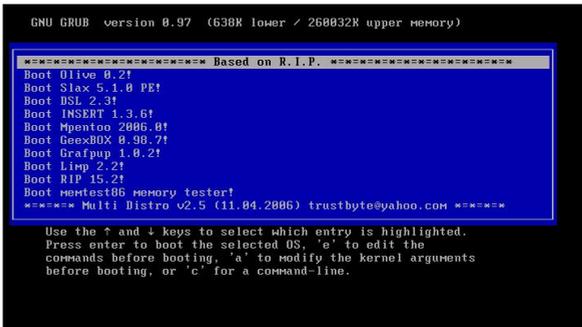
MULTI DISTRO 9 EN 1

<http://www.vivalinux.com.ar/distros/multidistro-livecd.html>

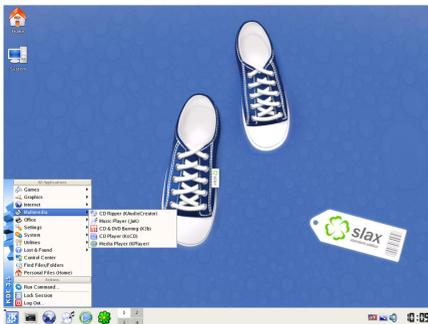
Se trata de una Live CD que a su vez incluye 9 Live's CD.

Una excelente idea, muy novedosa y útil por la variedad de herramientas.

La distribución que no debería faltar en el maletín de cualquier Técnico.



LAS DISTRIBUCIONES QUE TRAE SON:



SLAX

<http://www.slax.org/?lang=es>

Basada en Slackware. Permite al usuario poder correr el SO temporalmente en la Memoria RAM, permitiendo al usuario poder introducir un CD/DVD para poder ver una película, grabar, escuchar música, grabar datos, etc.

GEEXBOX

<http://geebox.org/en/index.html>

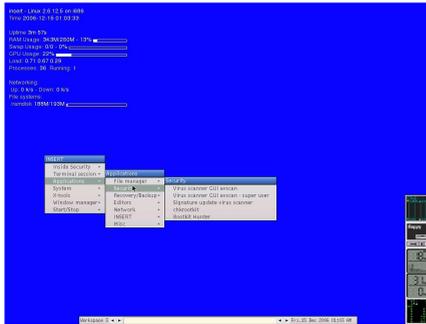
Para convertir la computadora en un Home Theater, lo que significa que con esta mini Live CD de menos de 7 Mb, podrás ver videos, escuchar música y muchos etc. más, relacionados con el mundo multimedia.



DAMN SMALL LINUX

<http://www.damnsmalllinux.org/index.html>

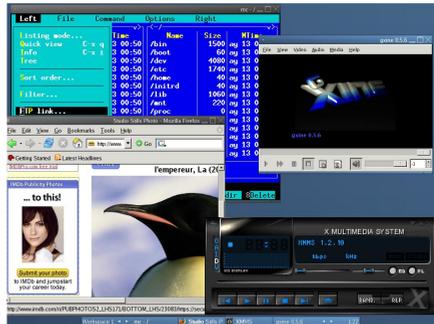
Para máquinas no tan potentes, muy pocos requerimientos de hardware, 486 con 16 Mb de RAM.



R.I.P.

<http://www.tux.org/pub/people/kent-robotti/looplinux/rip/>

De sus siglas en inglés (R)ecovery (I)s (P)ossible (recuperar es posible), con herramientas para recuperación de datos, supongo.



MPENTOO

<http://www.pentoo.ch>

Basada en Gentoo.

Con muchas herramientas para testear redes y algunas otras cosas, como por ejemplo: "Change NT Password" y "Change/Reset CMOS password"



Y PARA NIÑOS TAMBIEN

EDUBUNTU

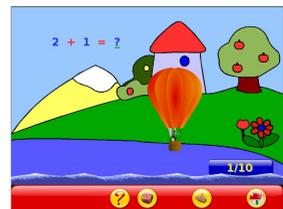
<http://www.edubuntu.org/>

Edubuntu es una distribución de Linux y es una reciente rama de Ubuntu diseñada para uso en ambientes escolares.

Su lista de paquetes está más orientada a tal fin, incorporando el servidor de Terminal, y aplicaciones educativas como GCompris y la KDE Edutainment Suite.

Edubuntu ha sido desarrollado en colaboración con docentes y tecnólogos de múltiples países. Edubuntu se construyó sobre Ubuntu e incorpora una arquitectura de cliente de LTSP, así como de usos educativos específicos, con un objetivo a la población entre los 6 y los 18 años.

La meta fundamental de Ubuntu es proporcionar al educador con un conocimiento técnico limitado y con habilidades de poder instalar un laboratorio de computo, el poder después poder administrarlo sin necesidad de mayores conocimientos específicos. Las metas principales de Edubuntu son lograr una gerencia centralizada en configuración, usuarios y procesos, junto con una instalación para poder trabajar en colaboración en clase. Igualmente tiene como meta recopilar el mejor software libre y con fines educativos.



MI ELECCION:

Pero como uno tiene su corazoncito, y también tiene sus preferencias personales, no puedo dejar de nombrarles la que para mí es la mejor Live CD (no me peguen los Linuxeros).

KNOPPIX

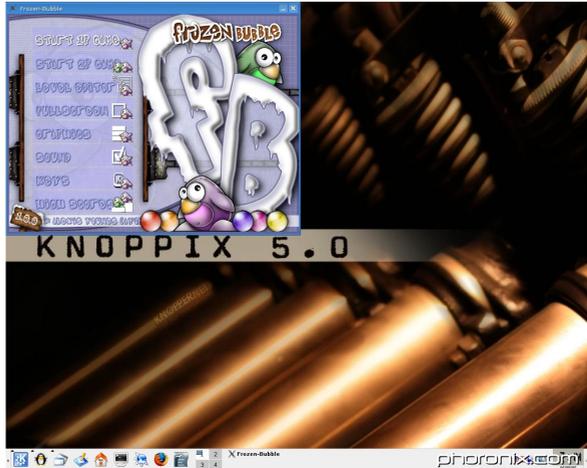
knoppix-es.org

Es una distribución de GNU/Linux basada en Debian y utilizando KDE. Está desarrollada por el consultor de GNU/Linux Klaus Knopper.

El sistema puede iniciarse desde un simple CD de 700 MB.

También existe, a partir de la versión 4.0.1, en formato DVD de algo más de 3 Gb.

Además, Knoppix reconoce automáticamente la mayoría del



hardware del PC soportado por Linux cuando se inicia.

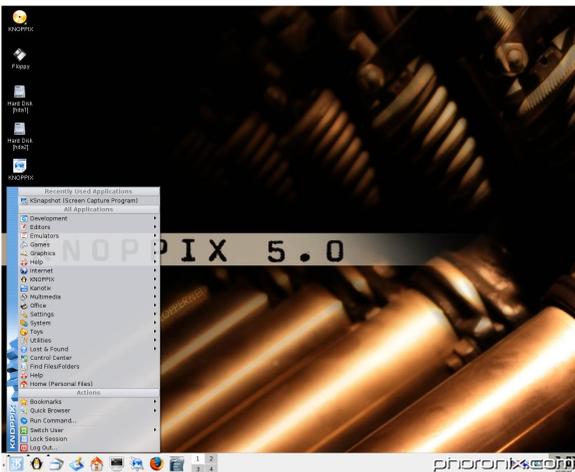
Se caracteriza por ser totalmente libre y

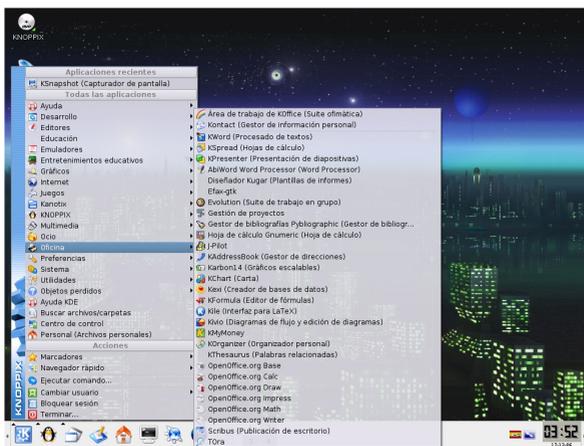
con programas libremente distribuibles como GIMP, OpenOffice.org y KDE.

Se pueden almacenar hasta 2 Gb en el CD de forma comprimida, la descompresión es transparente.

Knoppix utiliza el módulo cloop para funcionar a partir de una imagen comprimida, grabada en el CD-ROM.

Para arrancar el disco se puede crear un diskette de inicio, o se ha de ajustar la BIOS para que arranque desde este, colocándolo antes que el disco duro.





Knoppix Live DVD 5.0.1, más de 4 Gb con programas

Después se ha de poner el disco compacto dentro de la unidad y reiniciar el PC.

Knoppix también puede ser instalado en el disco duro utilizando un script de instalación.

No obstante, ya que esto va más allá del propósito original de Knoppix, la instalación en el disco duro se recomienda sólo para usuarios avanzados.

Otra posibilidad de hacerlo más persistente es guardar el directorio home en una unidad removable, como un dispositivo de almacenamiento USB.

A partir de la versión 3.8.1 el sistema de ficheros UnionFS permite guardar todos los cambios de prefe-

rencias, etc. en un medio removible.

Knoppix está basado en Debian y KDE además de algunos paquetes que no se consideran actualmente estables y con otras modificaciones a los paquetes (por ejemplo para autodetección de hardware).

EXPERIENCIA PERSONAL

Curiosamente se conoce a Knoppix más por la parte Live CD que por la parte instalable.

Decidí probar la instalación de Knoppix DVD al disco duro, en lugar de usarla como siempre, solo Live CD, para mostrarla y asombrar a los demás de esa maravilla, también para rescatar información.

Estoy muy conforme, y la considero una distribución tan válida como cualquier otra, para instalarla en el disco duro.

La instalación a disco de Knoppix es muy fácil, una vez iniciado Knoppix, vamos a una consola y escribimos "knx2hd", luego seguimos las instrucciones que variarán según las particiones y/o sistemas operativos que tengamos en nuestro disco duro.

Si no se animan a instalarla pruébenla como Live CD, y si pueden Live DVD, si pusieron una enormidad de programas en 700 Mb, imagínense todo lo que hay en más de 4 Gb.

Linux en mi PC es Knoppix Live DVD, instalada en disco, y por lo que he visto, se quedará por mucho tiempo.

Hay programas que no tengo ni la más mínima idea de para que son, pero bueno... algún día me enteraré y aprenderé.

Nada más, espere-mos que para la próxima nota tengamos gente que sepa bien de Linux, pero un capo me dijo:

**Linux
no se enseña,
Linux se aprende**

JUEGOS

Debo confesarles, que este es otro tema que no domino casi nada.

No me gustan mucho los juegos, pero cada tanto alguno me llama la atención y le dedico algún tiempito.

Tal vez sea una cuestión de edad, y uno después de los 40 ya no se siente atraído por los juegos de la misma manera que antes. Tal vez solo sea una preferencia personal y en mis ratos de ocio computacional, prefiero escribir en los Foros, Blog, Chats, probar Programas Gratuitos, o entrarle a las nuevas distribuciones Linux, ya sean Lives (me fascinan) o Instalables (me asustan a veces).

*En fin, podré mi más buena voluntad y veré como abro esta sección de Juegos **GRATUITOS**, si son **MULTIPLATAFORMA** mejor, si son **LIBRES** mejor, y si están en **ESPAÑOL** mejor.*

Esperemos que para la próxima tengamos algunos "expertos jugones", que se animen con los juegos gratuitos y que los comenten en una forma mejor que la que leerán a continuación.

*Aclarado esto, solo me resta decirles: **iii ACCION !!!***

TRACKMANIA NATIONS

<http://www.trackmanianations.com/indexUk.php>

Este juego me impresionó cuando lo descargué y lo probé.

No había visto tal calidad gráfica en un juego gratuito de autos, encima muy adictivo, y me hizo acordar a un JUEGAZO de hace mucho tiempo, el STUNT.

Obviamente adaptado a las épocas que vivimos, con la potencia que hoy tienen las computadoras, y



las posibilidades de jugar en red y con varios jugadores.

También, y al igual que en el STUNT se pueden crear pistas mediante un editor interno, que no entendí mucho.

Y para qué les voy a comentar algo yo, si hay gente que sabe, que ya lo ha hecho, así que aquí les van algunos comentarios que encontré.



UPTODOWN
<http://trackmania-nations-eswc.uptodown.com/>

Todos los aficionados a los juegos de carrera están de enhorabuena.

Nadeo, Deep Silver y Nvidia se han unido para regalar a todos los usuarios seguidores de este tipo de juegos una nueva entrega totalmente gratuita, Trackmanía, el juego que se usará en la Electronic Sports World Cup de este año.

Trackmanía Nations ofrece en poco más de 250MB un excepcional juego completo con el que podrás jugar online contra cualquier otro jugador y así practicar para el futuro torneo o simplemente para pasar un buen rato.

Entre otras características el juego ofrece dos modos para un solo jugador, un editor de circuitos, 90 pruebas diferentes pero lo que más llama la atención es el tipo de circuito ya que, a diferencia de los convencionales, incluye rampas, tirabuzones y zonas de impulsión que harán del juego una experiencia única.



GL TRON

<http://www.gltron.org/index.php>

Y antes de comentar este juego, debemos recordar la película en la que está basado, y la que tuvo la suerte de ver cuando se estrenó.

Según Wikipedia, en <http://es.wikipedia.org/wiki/Tron>

Tron es una película de ciencia ficción producida por los estudios Walt Disney Productions en 1982. Los protagonistas son: Jeff Bridges como Kevin Flynn (y Clu), Bruce Boxleitner como Alan Bradley (y Tron) y Cindy Morgan como Lora (y Yori). David Warner en protagonismo del villano, Dillinger (y Sark, como la voz del 'Programa de Control Maestro'). Dirigida por Steven Lisberger.

Tron fue una de las primeras películas en utilizar gráficos generados por ordenador, además de tener su propio estilo visual.

Los artistas conceptuales de la película fueron Syd Mead (Blade Runner y Alien) y el conocido dibujante de comics Jean Giraud "Moebius".



SOFTONIC

<http://gl-tron.softonic.com/ie/30744>

GL Tron es un trepidante juego inspirado en la famosa película de Disney que marcó un hito en su época. Es una aventura de idea sencilla y gráficos simplistas, pero no por ello menos adictiva, en especial cuando compites contra otros jugadores!

En GL Tron puedes enfrentarte contra tres más, controlados bien por humanos o bien por el PC, cada uno de ellos montando su propia LightCycle, ese bólido sobre dos ruedas que se desliza a la velocidad del rayo por el campo de batalla.

Tu misión consiste en cazar a tus adversarios atrapándolos en el surco de luz que deja tu moto, mientras que evitas a toda costa y con toda habilidad los suyos. La vertiginosa velocidad de la carrera, los choques salvados en el último segundo, originales ángulos de cámara hacen de este juego una aventura verdaderamente atractiva.

ALIEN ARENA

<http://red.planetarena.org/>



SOFTONIC - <http://alien-arena.softonic.com/ie/48219>

Alien Arena es un juego de acción en primera persona que mezcla los modos de juego de Unreal Tournament con el motor gráfico de Quake III: Arena.

Diviértete a lo largo de 25 niveles tanto en modo para un jugador como en multijugador utilizando nueve devastadoras armas como ametralladoras, pistolas de energía o lanzamisiles. También podrás adquirir mejoras para la armadura o las armas y así tomar cierta ventaja con respecto a los adversarios.

Aunque Alien Arena cuenta con el modo para un solo jugador, éste es más bien un entrenamiento, ya que la verdadera diversión la encontrarás en la modalidad multijugador.

Los diseños de escenarios son amplios para permitir batallas de hasta 32 jugadores y ver todos los efectos visuales de armas, los cuales están muy elaborados.



FLIGHT GEAR

<http://www.flightgear.org/>



FlightGear es un proyecto libre de simulación de vuelo. Está siendo desarrollado gracias a las contribuciones de código fuente y tiempo libre de mucha gente con talento de todo el mundo. Entre los muchos objetivos de este proyecto están la búsqueda de minimizar los apaños y "hacer las cosas bien", la búsqueda de aprender y avanzar en el conocimiento, y la búsqueda para tener mejores juguetes con los que jugar.

La idea de FlightGear nació de la insatisfacción con los simuladores de vuelo comerciales actuales existentes para PC. Un gran problema con estos simuladores es el hecho de ser propietarios y su falta de extensibilidad. Hay un montón de gente en todo el mundo con grandes ideas para mejorar los simuladores disponibles actualmente y que tienen la habilidad de escribir código, y que desean aprender y contribuir. Mucha gente dedicada a la enseñanza y la investigación podrían usar un fantástico entorno de simulación de vuelo sobre el que construir sus propios proyectos; sin embargo, los simuladores comerciales no les permiten la modificación y mejora. El proyecto FlightGear se esfuerza por cubrir esas lagunas.

Hay una gran cantidad de gente interesada y participando en este proyecto. Es verdaderamente un esfuerzo global de contribuyentes de todos los continentes. Los intereses abarcan desde contruir un simulador realista, la investigación universitaria y el uso instructivo, hasta simplemente una alternativa viable a los simuladores comerciales para PC.



COFREE de Software y Juegos

QUE SIGNIFICA COFREE? - [CO]mpilación [FREE]ware

La idea de armar esta lista, surgió en los Foros de Tectimes (<http://www.tectimes.com/foros>), a mediados del año 2005. La primer lista se publicó el 28 de Setiembre del año 2005, con Software y en Setiembre de 2006 también se armó una con Juegos.

Es una lista que se arma con los aportes y sugerencias de todos, ha crecido tanto que no sería práctico publicarla completa en esta revista.

Todos los programas aquí recomendados son por lo menos GRATUITOS.

No se recomendarán DEMOS, SHAREWARES, TRIALS, ADS, etc.

Se priorizará la recomendación de programas que además de GRATUITOS, sean MULTIPLATAFORMA, LIBRES y en ESPAÑOL.

Tanto las Categorías como los Programas, están ordenados en forma Alfabética, sin otro orden específico.

Esta es una lista abierta, se aceptan sugerencias y recomendaciones, ya que pueden haber varios programas para una misma tarea.

Si ven que algún programa ha cambiado su licencia, y ya no es FREEWARE, o incorpora ADWARE o SPYWARE, avísenme y será removido de la lista de inmediato.

*Las últimas actualizaciones e incorporaciones,
entre otras muchas cosas, las encontrarán siempre en:
http://cofreedb.blogspot.com/2006/02/cofree-de-software_05.html
y en <http://cofreedb.blogspot.com/2006/09/cofree-de-juegos.html>*

Mi intención con esta lista, no es ser Anti Capitalista, Anti Monopolio, Anti Multinacionales, etc., así como tampoco ser Anti Piratería.

Mi principal intencion es ser PRO FREEWARE, aún sabiendo que el Software Gratuito no desaparecerá de la faz de la tierra, porque yo no lo mencione o lo apoye en cuanto Foro, Blog, Web, Chat, Revista, Correo, etc., esté a mi alcance.

**Recuerden, GRATUITO, si es MULTIPLATAFORMA mejor,
si es LIBRE mejor, y si está en ESPAÑOL mejor.**

**HASTA AQUI
FUE TODO LO QUE
ESTABA RELACIONADO
CON EL SOFT GRATUITO.
PREPARENSE AHORA VIENE...**

**Y
MAS**

**ACLARAMOS QUE
LAS PÁGINAS QUE VIENEN
A CONTINUACION, TIENEN
LA INTENCION DE AFECTAR
LA SENSIBILIDAD DEL LECTOR**

Este será un espacio para quienes quieran aportar cosas, que no necesariamente estén relacionadas con la Computación y el Software Gratuito.

Se me ocurren varios rubros, pero como ando escaso de agilidad neuronal, pondré los que me gustan a mí a modo de sugerencia.

**CUENTOS, FOTOGRAFÍAS, HUMOR,
DIBUJOS HECHOS POR NIÑOS, ARTE GRÁFICO,
IDIOMA ESPAÑOL, PAYASADAS, RECETAS DE COCINA, etc.**

Esta será una sección sin rumbo fijo y se verá sobre la marcha hacia donde nos lleva.

*El material enviado deberá ser **PROPIO**, nada de cosas que vieron por ahí o que encontraron en internet.*

*Cada trabajo deberá ser enviado por correo a:
proyecto.miniminim@gmail.com*

El correo del remitente será publicado junto con el trabajo enviado, de esta manera el autor será responsable de lo que envíe y que asume como propio.

Se adjuntará el nombre completo, no alcanza con un simple apodo, puede ser un nombre y un apellido.

También se podrá enviar una foto y una mini autobiografía (ambas cosas son opcionales).

Los trabajos enviados seguirán siendo propiedad de sus respectivos autores, y en caso de no poseer alguna Licencia Creative Commons, estarán bajo la misma que se encuentra la Revista MiniMiniM.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/deed.es>

El hecho de enviar cualquier material sin una especificación especial de Licencia Creative Commons, significa aceptar la misma de la Revista MiniMiniM. No se aceptará otro tipo de Licencia.

En el caso de las fotografías, cada mes elegiré una y la pondré como CONTRATAPA DE LA REVISTA, por lo tanto sería conveniente que alguna de las fotos enviadas, sea en formato vertical para mantener la proporción y no tener que recortar. Pero no se preocupen, si la foto es buena, se pondrá más chica, o se pondrán 2 o 3 fotos.

Nada más, pasen y vean ya que están aquí, después no digan que no les avisé, puse un cartel en la página anterior; si, esa que se parece a una puerta verde, que conduce a quién sabe donde ;)

ESCRIBIDORES

EL MEJOR EMPLEO

*Escrito por: Daniel Bertúa
dbertua@adinet.com.uy*

Nadie sabía donde había aprendido su arte, ni siquiera él mismo.

Cuando le preguntaban, decía que no sabía, que tal vez fué sin darse cuenta, junto con su hermano y hermana, allá a lo lejos, cuando eran niños, y se armaban sus propios juguetes.

Su madre trabajaba mucho y ganaba poco, apenas si podía darles lo mínimo necesario, ropa, alimento y muy poco más.

Debían hacer trabajar sus cabecitas, para inventarse sus propios juegos, debían inventarse sus propias herramientas para armarse sus propios juguetes.

Hoy luego de más de 30 años, aún recuerda esos avioncitos que tantas alegrías les dieron.

Avioncitos hechos de caña, con escarbadientes, corcho, alfileres y tapas de cuadernos de la escuela que misteriosamente se perdieron por una buena causa, la fabricación de ese maravilloso escuadrón de aeronaves.

El tiempo hizo que se perdieran físicamente, pero no sus recuerdos.

Detalles de la construcción, planos, las largas horas de combate sin armas, y los vuelos casi imposibles de realizar aún por las aeronaves más modernas de la actualidad, permanecen imborrables.

Hoy en día, los niños de su zona, le traen sus juguetes para que se los repare.

Sus únicos clientes?

Una niña y un niño que viven muy cerca de su casa.

Sus trabajos más importantes?

Muñecas con pérdida de extremidades y a veces hasta su misma cabeza totalmente despeinada; naves espaciales con un tren de aterrizaje dañados, que las imposibilitaban para realizar misiones muy importantes para una humanidad imaginaria.

Todos bastante maltrechos, pero el arte y el ingenio de este hombre, los dejaba bastante utilizables, al menos para regalarle a los niños algunas horas más de diversión.

Había muñecos o vehículos que varias veces visitaban su consultorio, pero eran pacientes bastante fuertes y salían airosos de una nueva intervención.

Sus materiales y herramientas?

Bien simples, alambre, hilo, pinza, pero el ingrediente más importante, el amor y la paciencia.

Amor y paciencia que él no conoció, y precisamente por eso mismo, sabía que eran materiales más que imprescindibles.

Su pago?

Simplemente un beso, un gracias, o simplemente unos ojitos brillantes con una sonrisa, que se iban sin decir más nada.

Cuando escuchó al niño, luego de ayudarlo en algo que ya ni recuerda decir:

"PAPÁ, NO SE COMO CONTARTE CUANTO TE QUIERO"

supo que tenía

el mejor empleo del mundo,

"EL SER PAPÁ"



*Dedicado a
mi esposa y mis hijos*

IDIOMA ESPAÑOL

RESCATANDO AL SOLDADO RAEan

La idea de hacer algo como lo que leerán a continuación, me surgió luego de intentar leer un libro que me prestó un amigo, cuando le confesé que jamás había leído un Libro de Literatura.

Es verdad, he leído muchas cosas, libros y revistas de computación, de historietas, de contenido científico, de arte, enciclopedias, pero no Libros de Literatura.

Si piensan que soy un bestia, y que como es posible que un hombre de más de 40 años, jamás haya leído un Libro de Literatura, déjenme decirles con la cabeza abajo, que tal vez tengan razón.

Tampoco les voy a mentir diciéndoles que a partir de mañana empezaré a leer a los Grandes de la Literatura. No sabría por donde empezar y probablemente, si lo hiciera por un autor "no muy fácil", abandonaría y seguiría en mi ignorancia literaria por bastante más tiempo.

Tras un asombro muy bien disimulado, ya que mi amigo es una persona muy educada y culta, me prestó un libro de Ciencias Sociales, llamado:

Jean Levi
Los funcionarios divinos
Política, despotismo y mística
en la China antigua

Con un poco de desconfianza, empecé a leerlo y me encontré con unas historias apasionantes, pero redactadas de una forma que me costaba muchísimo entender, Y ESO QUE ESTABA EN IDIOMA ESPAÑOL.

Tuve que tratar de entenderlo y buscar muchísimas palabras en el diccionario, ya que no sabía muy bien su significado.

En este mundo actual, de extranjerización del idioma, de celulares y mensajes de texto ultrarecortados, me propuse hacer algo al respecto.

Y he aquí el resultado, una especie de Mini Diccionario de palabras extrañas y no tanto, de nuestro querido Idioma Español, que existen, pero que muy pocas o en raras ocasiones usamos.

Apoyado en <http://www.rae.es> y con libro en mano, empiezo a pasar algunas de estas palabras.

Obviamente espero vuestros aportes, ya que el Idioma Español no se reduce a estas pocas palabras incluídas en este pequeño libro, que debo confesarles aún no he terminado de leer :(

DIAFANO,NA

1. adj. Dicho de un cuerpo: Que deja pasar a su través la luz casi en su totalidad.
2. adj. claro (limpio).

IRISADO,DA

1. adj. Que brilla o destella con colores semejantes a los del iris.

SOFISTA

1. adj. Que se vale de sofismas. U. t. c. s.
2. m. Maestro de retórica que, en la Grecia del siglo V a. C., enseñaba el arte de analizar los sentidos de las palabras como medio de educación y de influencia sobre los ciudadanos.

VENAL

1. adj. Vendible o expuesto a la venta.
2. adj. Que se deja sobornar con dádivas.

EXEGESIS

1. f. Explicación, interpretación.

IGNOMINIA

1. f. Afrenta pública.

BLASON

1. m. Arte de explicar y describir los escudos de armas de cada linaje, ciudad o persona.
2. m. Cada figura, señal o pieza de las que se ponen en un escudo.
3. m. escudo de armas.
4. m. honor (? gloria). hacer alguien ~.
1. fr. blasonar (? hacer ostentación).

SUPUTACION

1. f. Cómputo o cálculo.

ORDALIA

1. f. Prueba ritual usada en la antigüedad para establecer la certeza, principalmente con fines jurídicos, y una de cuyas formas es el juicio de Dios.

CONMINAR

1. tr. amenazar (dar a entender que se quiere hacer algún mal).
2. tr. Apremiar con potestad a alguien para que obedezca.
3. tr. Der. Dicho de la autoridad: Requerir a alguien el cumplimiento de un mandato, bajo pena o sanción determinadas.

DEMAGOGIA

1. f. Práctica política consistente en ganarse con halagos el favor popular.
2. f. Degeneración de la democracia, consistente en que los políticos, mediante concesiones y halagos a los sentimientos elementales de los ciudadanos, tratan de conseguir o mantener el poder.

MAGNANIMIDAD

1. f. Grandeza y elevación de ánimo.

PUSILANIME

1. adj. Falto de ánimo y valor para tolerar las desgracias o para intentar cosas grandes. U. t. c. s.

PAROXISMO

1. m. Exaltación extrema de los afectos y pasiones.
2. m. Med. Exacerbación de una enfermedad.
3. m. Med. Accidente peligroso o casi mortal, en que el paciente pierde el sentido y la acción por largo tiempo.

PRAGMATISMO

1. m. Actitud predominantemente pragmática.
2. m. Fil. Movimiento filosófico iniciado en los Estados Unidos por C. S. Peirce y W. James a fines del siglo XIX, que busca las consecuencias prácticas del pensamiento y pone el criterio de verdad en su eficacia y valor para la vida.

AUTARQUIA

1. f. autosuficiencia.
2. f. Política de un Estado que intenta bastarse con sus propios recursos.

PREEMINENCIA

1. f. Privilegio, exención, ventaja o preferencia que goza alguien respecto de otra persona por razón o mérito especial.

INSUFLAR

1. tr. Med. Introducir en un órgano o en una cavidad un gas, un líquido o una sustancia pulverizada.

FLORILEGIO

1. m. Colección de trozos selectos de materias literarias.

ARGUCIA

1. f. Sutileza, sofisma, argumento falso presentado con agudeza.

VADO

1. expr. coloq. U. para aconsejar o instar a que se opte por una u otra resolución en caso de perplejidad.

tentar alguien el ~.

1. fr. Sondarlo.

2. fr. Intentar un negocio con precaución y advertencia, para examinar su facilidad o dificultad en la consecución.

CONFLAGRACION

1. f. Perturbación repentina y violenta de pueblos o naciones.
2. f. desus. incendio (fuego).

ANACORETA

1. com. Persona que vive en lugar solitario, entregada enteramente a la contemplación y a la penitencia.

EMOLUMENTO

1. m. Remuneración adicional que corresponde a un cargo o empleo.
- U. m. en pl.

RETORICA

1. f. Arte de bien decir, de dar al lenguaje escrito o hablado eficacia bastante para deleitar, persuadir o conmovir.
2. f. Teoría de la composición literaria y de la expresión hablada.
3. f. despect. Uso impropio o intempestivo de este arte.
4. f. pl. coloq. Sofisterías o razones que no son del caso. No me venga usted a mí con retóricas.

PROFUSION

1. f. Abundancia en lo que se da, difunde o derrama.
2. f. Prodigalidad, abundancia excesiva, superfluidad.

FELONIA

1. f. Deslealtad, traición, acción fea.

PARAFRASIS

1. f. Explicación o interpretación amplificativa de un texto para ilustrarlo o hacerlo más claro o inteligible.
2. f. Traducción en verso en la cual se imita el original, sin verterlo con escrupulosa exactitud.
3. f. Frase que, imitando en su estructura otra conocida, se formula con palabras diferentes.

Y estas palabritas, tan solo en las primeras 40 páginas, como para entender algo ;)

Y algunas ni siquiera las puse porque ni la RAE las tenía.

CONTINUARA...

FOTOGRAFIADORES

Si una imagen vale más que mil palabras, entonces muchas imágenes cuánto valen?

En este espacio pondremos fotografías de "fotografiadores".

Qué es un fotografiador?

Alguien que no es fotógrafo, pero que le encanta la fotografía. Como es mi caso, acá va parte de mi muestrario.

Recuerden que de todas las fotografías recibidas, seleccionaré una que a mi criterio sea la mejor (algún criterio tengo que tener ;)), y la pondré como contratapa.

Recuerden, solo fotos propias, y en lo posible de interés general. Esto quiere decir, que fotos de vacaciones y familiares no entrarían, y pongo entrarían, porque una foto de un hijo en una situación graciosa, artística, o de una mascota, si entraría perfectamente.

Y aquí vamos:













PAYAsaDA

*Aquí me pongo a pagar,
más solo que loco malo,
con pasión a esto igualo,
a cualquier otro rubro serio,
con alegría y jamás misterio,
que es la carta de mi palo.*

*La payada siempre ha de estar,
en esta especie e' revista,
no hecha por un artista,
más si con amor y esfuerzo,
entre un mate y algún refuerzo,
y en madrugada imprevista.*

*Sepan que mucho tiempo,
me ha llevado este regalo,
al que envuelvo en un halo,
de software más bien gratuito,
ese que no será fortuito,
ya que muy hondo lo calo.*

*A tuitos les recomiendo,
a animarse, y no ser cobardes,
el otro software con sus alardes,
bien vestidos y con lujosa ropa,
nos han metido hasta en la sopa,
día, noche y hasta en las tardes.*

*Más un granito de arena,
por este medio yo aporto,
y más de uno quedará absorto,
asombrado de tal potencia,
con gratuidad sin competencia,
pal' que de dinero anda corto.*

*También para el que legal,
y que no quiere piratería,
se aleje de la brujería,
de la que tanto se acusa,
verseada más bien obtusa,
con doble mensajería.*

*Las cosas van bien de frente,
software gratuito y mejor libre,
más sano que un buen gengibre,
y hasta a veces picante,
pero mucho más gratificante,
y pa' que la mente nos vibre.*

*Hay de todo créanmelo,
y pa' varias aplicaciones,
si hasta pa' hacer canciones,
seguro que ha de haber,
solo querer, pa' poder,
y sin más vacilaciones.*

*Pa' "windor", y también pa' Linux,
se llama multiplataforma,
pues a tuitos nos conforma,
y más si hay que mudarse,
pa' con el pingüino quedarse,
cuando se transforme en norma.*

*Más la libertad de elección,
es lo que aquí se pregona,
no la cosa que es mandona,
y escasa de argumentos,
bien clarita y sin inventos,
pues lo otro no perdona.*

*Soy legal, grite sin miedo,
y comercial no he instalado,
pues MiniMiniM me ha informado,
que hay un universo sin techo,
pal' gran bolsillo maltrecho,
que no banca un soft comprado.*

*También a la "gilada" le aclaro,
que me tilda de algún "ista",
mismos que te ponen en lista,
a modo de encasillamiento,
pa' no dejarte andamio,
cuando tu mente es más lista.*

*Que yo no soy ANTI nada,
pues da el mismo trabajo,
ser ANTIalgo desde un abajo,
que ser PRO desde un comienzo,
PROFREEWARE siempre yo pienso,
y lo otro, me importa un carajo.*

*Me despido desde Uruguay,
y espero les "aiga" agrado,
este proyecto que les he dado,
por convicción en un rumbo cierto,
un mundo de software abierto,
que hace rato ha llegado.*



**UN
MUY
FELIZ
PROSPERO
"GRATUIFICANTE"
MULTIPLATAFORMA
SI ES LIBRE MUCHO MEJOR
Y SI ESTA TRADUCIDO AL ESPAÑOL
0\$ 0\$ 0\$ MUCHO 0\$ 0\$ 0\$
MEJOR
SOFT
PARA
ESTE
NUEVO AÑO 2007
LES DESEA
DBERTUA**



AGRADECIMIENTOS: A mi esposa y a mis hijos siempre; a los desarrolladores de Software Gratuito, si es Multiplataforma mejor, si es Libre mejor y si está en Español mejor; a mis amigos de los Foros que siempre me dan pa'delante por más descabellado que sea el emprendimiento; a los que se suman a la Licencia Creative Commons y comparten sus respectivos trabajos con la comunidad; a quienes han leído toda la revista y se animarán a probar los programas recomendados; y a todos aquellos que de una forma u otra apoyarán este proyecto para que siga adelante, créanme que otra vez solo sería imposible.

