



Sembrando ideas para un futuro libre

6

EDITORIAL

No solo es tu hogar,

Es también el mío y el de todos...

Enfrentarse a una bestia que nos destruiría sin piedad al primer descuido es lo que todo individuo teme, y estoy seguro que nadie, a menos que se trate de una película, estaría dispuesto a perder la vida en tal hazaña.

Pero tarde o temprano todo los seres humanos nos tenemos que enfrentar a esta bestia. Lo curioso es que a este ser extraño que nos destruirá la vida lo estamos alimentando y haciendo cada día mas fuerte, mas letal y mas destructivo.

Llegado a este punto, seguramente la curiosidad acaba de invadir su precioso e "inteligente" cerebro. No les diré nada, pero ruego a todos que, pase lo que pase, no impriman esta revista. No lo hagan, tus hijos te lo agradecerán.

No sea cobarde, acepte el reto de regalar unas cuantas décadas mas de vida a nuestro planeta. Se lo merece.

No solo es tu hogar, es también el mío y el de todos.

Equipo Planetix
studioplanetix@gmail.com

 **Edición y maquetación:**
Planetix Design
www.planetix.wordpress.com

 **Elaborado por:**
Open Planetix Project

Esta obra está distribuida bajo una licencia
Reconocimiento-Compartir Igual 2.5 Perú de
Creative Commons.



 **Contacto**

Email: studioplanetix@gmail.com
Facebook: facebook.com/planetix
Twitter: [@openplanetix](https://twitter.com/openplanetix)
Blog: www.planetix.wordpress.com

CONTENIDO

04

Comix

Leyendo comics en compañía del Pingüino

06

¡Mamá, puedo **twittear** sin manos...!

08

OpenShot

Siempre hay una historia que contar.

11

Hablando sobre Cursor Libre.

Entrevista

13

Maquetando revistas en **LibreOffice Impress**

17

Super Tux Kart.

Juego

18

Como loguearte con escaneo de tu rostro en **Comfusion 3**
Tutorial

Una entrevista a **ComFusion**

20

Explicando Internet a una niña de 4 años

23

OpenLibra
Biblioteca Libre

27

Había una vez...
Un solo punto, salvar el planeta

28



- 130
- 131
- 132
- 133
- 134
- 135
- 136
- 131
- 132
- 133
- 134
- 135
- 136

エルフェンリート

¡ACÉRCATE MÁS!

¡NO PUEDO PERDER!

NO TE PRE OCUPES

¡AHORA !!

¡AHORA !!

¡AHORA !!

¡AHORA !!

¡ACÉRCATE UN POCO MÁS AL GADÁ VER...

¡SOLO UN POCO MÁS!

¡AHORA !!

¡AHORA !!

¡AHORA !!

¡AHORA !!

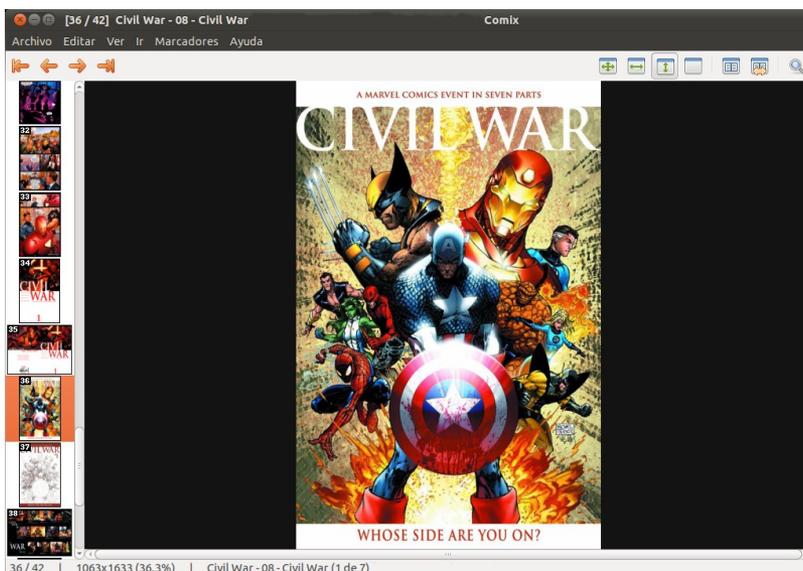
Comix

Leyendo Comics
en compañía del Pingüino

Comix

El leer comics, mangas o revistas virtuales en la actualidad es una buena forma de pasar el tiempo, y para ello, generalmente, nosotros los aficionados para realizar nuestro cometido hacemos uso de programas, que nos facilitan la lectura de estas historietas. Pero como muchos saben la mayoría de estas aplicaciones estaban hechas para Windows, haciendo de esta forma más dura nuestra migración a cualquier sistema operativo GNU/Linux. Pero esto ya no es problema debido ya que se han venido desarrollando múltiples aplicaciones para realizar estas tareas en territorio libre. Pues bien hoy les presentamos el programa “**Comix**”.

Comix es un visor de imágenes optimizado para la visualización de Comics y otros tipos de historietas que las tengamos guardadas en formato digital, es muy intuitivo y fácil de manejar, pues claro este software está pensado para darte la mayor comodidad a la hora de leer tus comics.

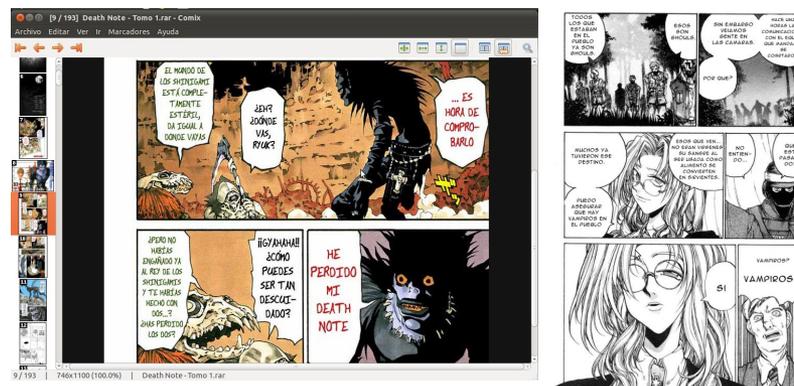


Ventajas

Comix es tan bueno como CDisplay que funciona en Windows.

Y, para que no anden diciendo que no somos claros a la hora de mencionar las ventajas, aquí les listamos unas pocas de las muchas ventajas que nos trae **Comix**.

- » Modo de pantalla completa.
- » Doble modo de página.
- » Ajustar la imagen al ancho de la ventana, la altura o en ambos.
- » Rotación y reflejo.
- » Lupa.
- » Mejoras de Imagen.
- » Los dos modos de lectura de izquierda a derecha y de derecha a izquierda (Modo Japones).
- » Marcadores de apoyo.
- » Archivo de comentarios de apoyo.
- » Comic libro de la biblioteca.
- » Lee formatos de imagen más comunes.
- » Lee archivos ZIP, CDR, y los archivos RAR a través del programa de compresor.
- » Disponible en más de 20 idiomas diferentes.
- » Más!



➤ **Descarga:**
www.comix.sourceforge.net



¡Mamá, puedo twittear
sin manos....!

La tecnología de la compañía austriaca Guger (g.tec) ha desarrollado un interfaz **cerebro-ordenador** que se puede utilizar para "escribir" mensajes cortos de texto, simplemente mirando a las letras en una pantalla.

La interfaz puede ser utilizado por personas que son capaces de mover sólo los ojos, lo que les permite hablar, a través del software de texto a voz, o para enviar mensajes cortos a otros sistemas informáticos, incluidas las redes sociales, según la compañía.

El sistema, llamado **intendiX**, consiste en un gorro ajustado equipado con una serie de electroencefalograma (EEG) de electrodos, un amplificador de ondas cerebrales de tamaño de bolsillo, y una aplicación Windows que analiza y decodifica las ondas cerebrales. El amplificador se puede conectar a la PC vía Bluetooth, de modo que el usuario no tiene que sentarse al lado de la PC.

Los sistemas tradicionales de análisis de EEG requiere horas de entrenamiento para aprender de los usuarios patrones de ondas cerebrales normales e identificar variaciones importantes, pero **intendiX** puede reunir suficientes datos después de sólo cinco a 10 minutos de uso, dijo Markus Bruckner, un ingeniero que trabaja en el apoyo y la investigación en g.tec.

"Se necesitan 40 segundos por carácter en el principio, pero en el laboratorio se han acelerado a 0,9 segundos por carácter", dijo Bruckner.



El sistema, llamado **intendiX**



Farwell y Donchin vieron sus "prótesis mental" como una manera de ayudar a las personas que sufren de "locked-in syndrome" para convocar a los cuidadores o comunicar sus necesidades. **intendiX** también se puede utilizar para esto, pero también para fines más frívolos, como las redes sociales.

"Tenemos una interfaz de Twitter", dijo Bruckner.

+ Mas información:

<http://www.pcworld.com>

http://www.pcworld.com/article/221065/look_no_hands_gtec_uses_brain_interface_to_tweet.html

Siempre hay una historia que contar...

OpenShot Video Editor

*¿Cómo termina la historia? ¿Se convertirá **OpenShot** en el mayor y único editor de vídeo de todos los tiempos? Quién sabe ... el resto de esta historia aún se está escribiendo.*

Jonathan Thomas - **Creador del OpenShot**

OpenShot Video Editor

La Historia

Para la mayoría de nosotros en algún momento se nos habrá ocurrido la idea, ocasión o necesidad de editar videos, pero hace un tiempo atrás encontrar alternativas libres y que, además, se adecue a nuestras necesidades era un completo dolor de cabeza. Hoy en día esto ya no es problema, ya que ahora las herramientas para realizar estas tareas han tenido un gran avance.

Pero venga ya, en esta ocasión quiero mencionar esta aplicación “**OpenShot video editor**” del cual sobresalta su interfaz que es muy intuitiva y amigable. Otra cosa que cabe resaltar y que es muy excelente es el hecho de que se pueda integrar con **INKSCAPE** (Software de diseño vectorial) y **BLENDER** (Software de diseño 3D), de esta forma podemos realizar trabajos mucho más avanzados.

El mismo Jonathan Thomas, creador de este magnifico herramienta, cuenta la historia detrás de OpenShot:

Detrás de cada gran programa, hay una gran historia. Bueno... No estoy seguro si esto es una gran historia o no, pero aquí está. Mi nombre es Jonathan Thomas. Yo vivo en Arlington, Texas, EE.UU.. Soy un profesional del software / desarrollador web (12 años de experiencia).

A principios de 2008, por primera vez instalé Ubuntu. Me impresionó mucho, pero como mucha gente, me di cuenta de inmediato la falta de un editor de vídeo.

*Durante semanas investigué, descargué, configuré, compilé e instalé los editores de vídeo de Linux que pude encontrar. Resulta que hay muchos, pero ninguno satisfiso mi simple criterio: **Fácil de usar, Potente y Estable.***

Así que, después de mucha consideración, decidí empezar mi propio proyecto editor de video en agosto de 2008. [...]

Problemas y desafíos: **1)** Apenas y conocía Linux. **2)** Apenas sabía nada de programación en Linux (toda mi experiencia es con C # y Microsoft. NET). **3)** No tenía idea de cómo mezclar vídeo y audio a través de código.

Decidí que sería un reto interesante, y que valía la pena intentar. Rápidamente me decidí por el lenguaje de programación Python, por su velocidad, la belleza, y es rico en enlaces para muchas bibliotecas.

Uno de mis amigos me sugirió que diera seguimiento de mis progresos con un blog. Aunque yo no tenía experiencia en blogs, resultó ser una de las mejores decisiones que he tomado. Me ha permitido documentar mis decisiones clave, conocer a muchas personas interesantes, y lo más importante, me da una retroalimentación directa con la comunidad Linux de edición de vídeo.

La última pieza del rompecabezas que faltaba es un marco multimedia bueno (es decir, la biblioteca que hace todo el video y mezcla de audio). MLT (Melt). Sobran las palabras.

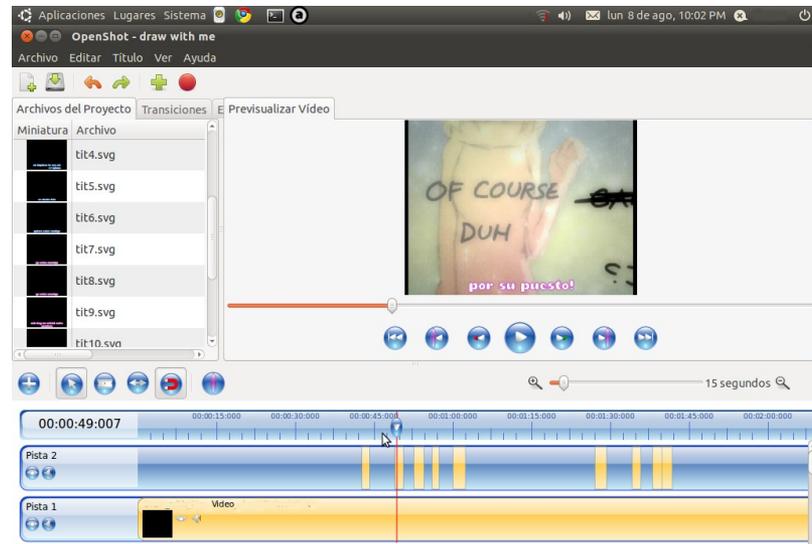
Una vez que todo empezó a encajar, me puse muy contento. ¿Realmente iba a ser capaz de sacar esto adelante? ¿Realmente iba a crear un editor de video? Tal vez. Pero antes, necesitaba un nombre. Un nombre significativo. Un nombre impresionante. [Avance rápido un mes...] Todavía no podía pensar en un nombre. Un día mientras jugaba baloncesto (PIG para ser exactos), me perdí un tiro sin oposición (o sea sin estorbos). Mis amigos empezaron a reírse de mí, y luego cliquéé en él. "OpenShot" ... Es perfecto. Suena cursi, pero esa es la verdadera historia de cómo se me ocurrió el nombre "OpenShot".

Oficialmente, sin embargo, representa el nombre de uno mucho más que un intento de baloncesto: 'Open' representa 'Open Source', y 'Shot' significa una toma cinematográfica única. Los ponemos juntos, y entonces tenemos "OpenShot".

¿Cómo se termina la historia? ¿Se convertirá OpenShot en el mayor y único editor de vídeo de todos los tiempos? Quién sabe ... el resto de esta historia aún se está escribiendo. [...]

Sin duda, después de todo, en el fondo de cada ser humano, hay 'algo' que nos impulsa hacer 'algo'. En esta historia el creador de **OpenShot** nos lo ha demostrado.

Les invito a visitar la web de OpenShot [en inglés] www.openshotvideo.com y realizar un pequeño recorrido para saber más sobre este editor de video. En la web pueden encontrar galería de imágenes y videos.



Aquí vemos a OpenShot en acción

+ Mas información:

<http://www.openshot.org/>
<http://www.openshotvideo.com/2008/04/story.html>

Contenido descubierto en:
<http://momen-tico.blogspot.com/>

<http://momen-tico.blogspot.com/2010/09/openshot-para-linux-esta-solo.html>

Hablando sobre... Cursor Libre Comienza el proyecto

¿Cómo nace Cursor Libre?

Estaba aprendiendo diseño utilizando herramientas de software libre y noté que habían varios blogs que tenían excelentes contenidos en español. Entonces pensé en un blog personal que sirviera para juntar todo ese contenido que comúnmente yo necesitaba, además de compartir materiales y tutoriales que yo he elaborado. Lo interesante fue descubrir que el blog tuvo mucha aceptación y que estaba sirviendo a muchas personas de muchos países de latinoamérica.

¿Cuál es el objetivo principal de Cursor Libre?

Su principal propósito es compartir todos los recursos que requiere una persona que ha decidido incursionar en el mundo del diseño con herramientas opensource como Gimp, Inkscape y Blender. En el blog se pueden encontrar todo tipo de tutoriales e insumos como brochas, vectores, iconos y texturas que son libres de descargarse.

Cuéntanos un poco sobre Cursor Libre y su relación en el Software Libre.

Existen muchos blogs que explotan las características de herramientas privativas para el diseño gráfico y el diseño web, entonces por qué no puede existir un blog que haga lo mismo con aplicaciones libres que tienen un excelente potencial y que fácilmente se pueden generar resultados profesionales.

La filosofía del blog sigue los mismos lineamientos del software libre, crear algo y compartirlo para que la comunidad lo pueda mejorar y usar libremente.

Recientemente conocí a una persona de México que me dijo que en su universidad los profesores exigen visitar Cursorlibre y realizar los tutoriales como tareas de clases. Eso ha sido algo que me sorprendió mucho ya que el blog no solamente esta logrando la promoción del software libre si no también la educación y el desarrollo de capacidades en los usuarios.

Hasta el momento ¿Que suceso importante (curioso y/o de sorpresa) a sucedido en Cursor Libre?

Han sucedido varias cosas sorprendentes para mí como administrador de este blog. Varias publicaciones en realidad fueron de mucho interés para los usuarios, lo cual ha permitido que el blog sea mencionado en sitios web famosos como www.omgubuntu.co.uk. La última experiencia de satisfacción que tuve fue al crear una publicación en donde compartía la fuente de un calendario dodecaedro en inkscape orientado al branding de ubuntu, este fue muy bien aceptado por toda la comunidad, al siguiente día ya alguien había elaborado una versión en idioma inglés, en los próximos tres días ya existían versiones para otras distribuciones de linux, incluso alguien creó un script para GIMP inspirado en la misma idea. Este tipo de intercambio de conocimientos y recursos entre usuarios de la comunidad, son los que me mantienen con entusiasmo para que Cursorlibre continúe funcionando.

¿Hay alguna relación entre Cursor Libre y el medio ambiente?

Sinceramente, luego de pensar por un momento, no logro detectar ninguna relación, talvez debido a la temática del mismo o porque nunca ha seguido esa línea, pero eso no significa que un futuro puedan tener algún tipo de conexión. Yo personalmente me considero amante de la naturaleza y defensor de los animales.

¿Quiénes están a cargo del proyecto?

Esta es una buena pregunta con una curiosa respuesta, la mayoría de usuarios piensan que hay muchas personas detrás del blog pero en realidad solamente es su servidor. Mi nombre es Byron Corrales (@byroncor) y como se pueden imaginar, un geek apasionado con el software libre, miembro activo de las comunidades que promueven el uso Gnu/Linux en mi país, trabajando formalmente en diseño y desarrollo de sitios web y webapps. A como digo siempre tengo un poco de diseñador, un poco de programador, un poco de linuxero, pero mucho de Nicaragüense.

Quiero mencionar que existen colaboradores, a los cuales agradezco mucho su cooperación constante en la generación de contenido y edición del mismo, Karla Montenegro (@tuxitux), Gema Cantarero (@hask) y Adolfo Fitoria (@Fitoria).

“ Espero este blog sea un buen aporte para toda la comunidad latinoamericana de diseñadores, saludos a todos y gracias de ante mano por colaborar con mi humilde proyecto”.

Cualquiera puede colaborar en el blog de diferentes formas, ya sea mandándonos un link de algún artículo, tutorial o recurso que hayas realizado, contactándonos vía email webmaster@cursorlibre.com o [@cursorlibre](https://twitter.com/cursorlibre) en twitter e inclusive publicando algo en el muro de <http://www.facebook.com/cursorlibre>.

También puedes colaborar difundiendo el proyecto, colocando banners que pueden usar para enlazar al blog <http://cursorlibre.com/colabora/>

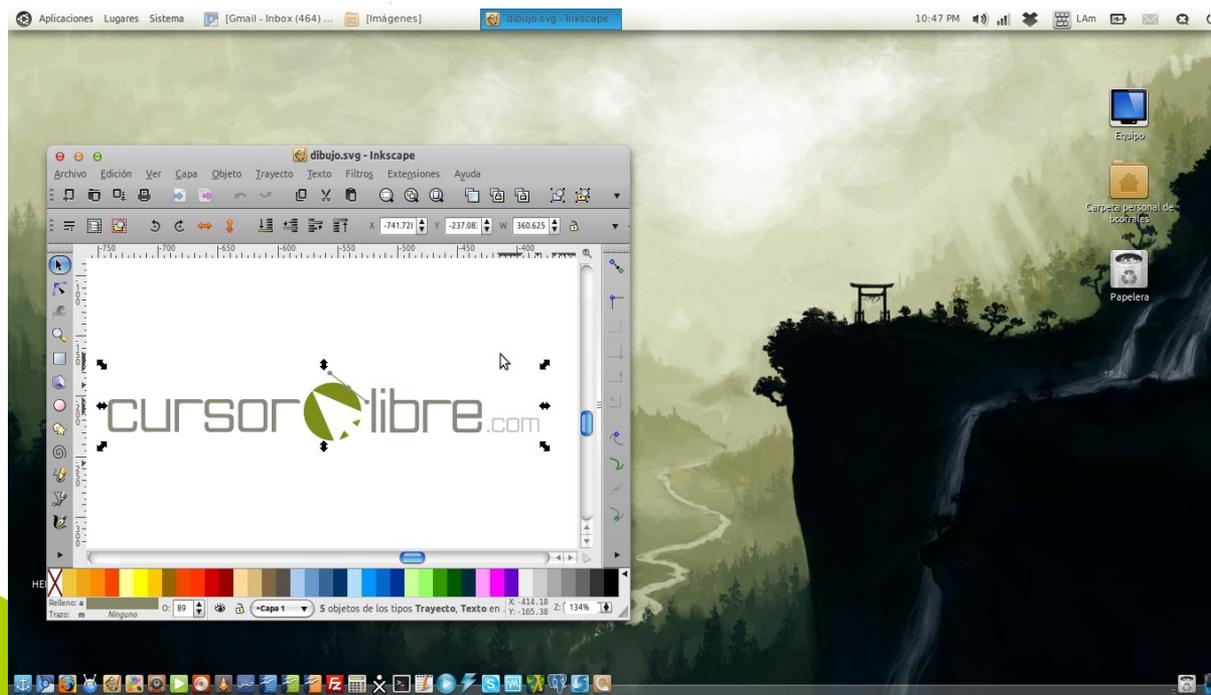
+ Mas información:

www.cursorlibre.com

Twitter: [@cursorlibre](https://twitter.com/cursorlibre)

Facebook: facebook.com/cursorlibre

Pantallazo: Escritorio de CursorLibre





Maquetando revistas en

LibreOffice Impress

Maquetando en LibreOffice Impress

Seguramente muchos de nuestros queridos y fieles lectores se han preguntado: ¿Cómo pito hacen la revista Planetix en LibreOffice? ¿Lo hacen como me estoy imaginando?

Aquí les mostramos parte del proceso de la maquetación de la revista Planetix, pero antes preferiría escuchar algo de ustedes. ¿Que están pensando...?

Bah... Olvidenlo, mejor sigamos. Mas adelante habrá tiempo para compartir muchas cosas, por ahora aprendamos algo de LibreOffice.

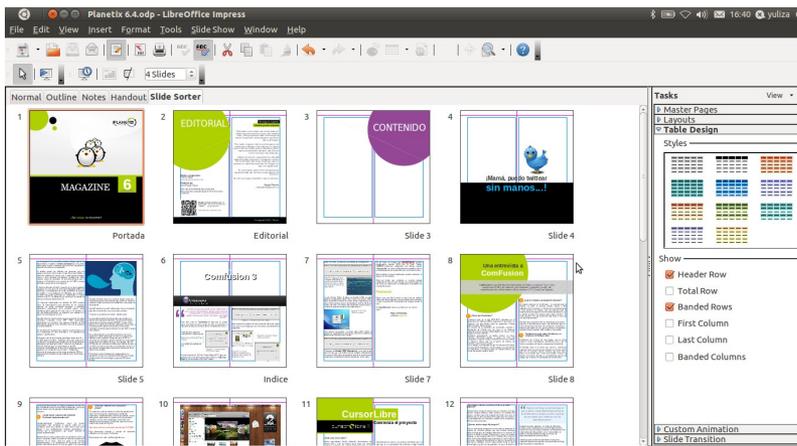
Espera, espera... que recién llego, ¿me perdí de algo?

Ufff... lo que me faltaba. Ya lo conocen, es el mismo tipo que nos acompaña en cada número de Planetix. Bueno, una vez mas su presencia estará con nosotros (no queda de otra).

Primero

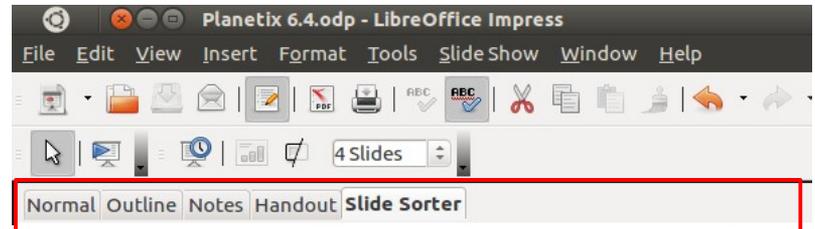
Hoy vamos a mostrarles lo que hacemos en LibreOffice al momento de maquetar la revista, en realidad no es nada del otro mundo, solo es cuestión de curiosidad. Si, aunque no lo crean, la curiosidad ayuda mucho.

Abajo se muestra una captura de pantalla en el preciso instante en que la revista se muestra en vista de clasificador de diapositivas.



Hemm... ¿Cómo dijiste? ¿Creo que no logré escucharte bien?

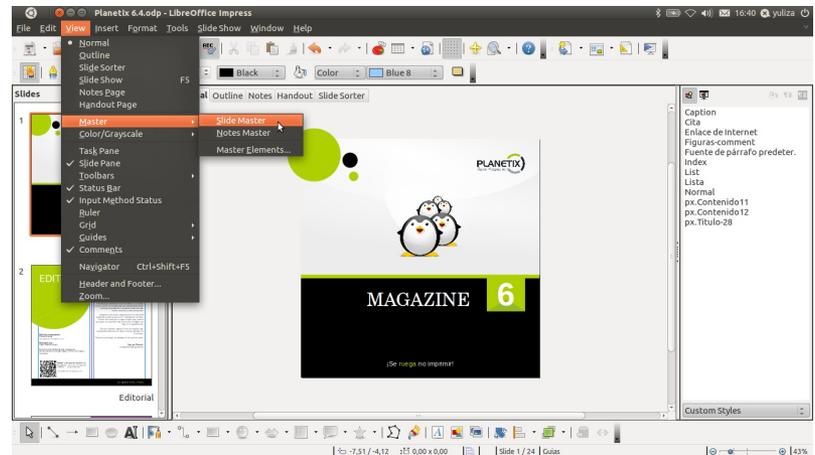
LibreOffice tiene la opción de cambiar el modo de visualización de las presentaciones mediante las opciones que se muestra en el gráfico de abajo. Es una cuestión básica que se debe saber, seguramente muchos saben su uso. Por ahora nuestro objetivo va por otro lado.



Si, claro... entiendo perfectamente. Solo te estaba probando... XD

Que bueno que estés con ánimos, veamos cuanto duras así. Sigamos... y vayamos al centro del asunto:

Nosotros para editar la revista usamos los **patrones de diapositivas** o "Slide master" para reducir el tiempo de maquetación. Se puede acceder de la forma que se muestra en la figura de abajo.

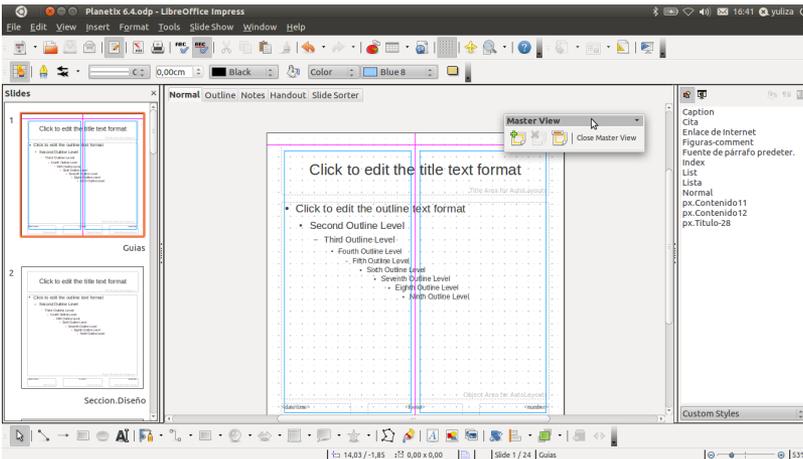


Perdón por interrumpir, pero no entiendo nada!

En resumen: Los patrones de diapositivas sirven como plantillas para que lo uses directamente en tus presentaciones. Puedes usar uno o mas patrones de diapositivas. En la revista se usa varios patrones para cada sección.

Segundo

Una vez accedido a la opción indicada, se muestra el gráfico de abajo. Se puede observar como cambia un poco la apariencia. Ahora estamos en la vista de Patrones de diapositivas. El manejo es casi igual como si estuvieras creando presentaciones normales. Recuerda que estas creando patrones que te sirven para ponerlos como plantilla en varias diapositivas. Si se desea salir presionamos en "Cerrar vista de documento maestro".



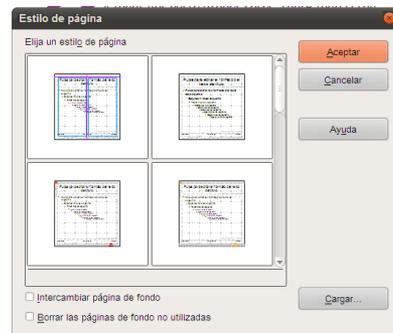
Haber describe a mas detalle lo que estoy viendo arriba...

En caso de la revista, para empezar, se han creado las líneas guías. Es decir, se crea una dispositiva con las guías y eso me sirve para toda la revista.

Ya, pero ahora como le digo a LibreOffice que quiero usar ese patrón que acabo de crear...

Sencillo: Vuelves a la vista normal, y haces click derecho en la diapositiva que desees aplicarle el patrón y a continuación 'Estilo de diapositiva'

A continuación Se muestra todo los patrones que hayas creado, en tu caso quizás solo veas uno o dos, en este caso se ha creado patrones para cada sección. Seguidamente **Aceptar** y listo!



Tercero

Ahora el próximo paso es darle formato a los contenidos que vayas a poner en el documento. LibreOffice tiene una herramienta de Estilos y formatos que nos permite dar con tan solo doble click el formato que nosotros definamos. Es decir, creamos... uhmm mejor veámoslo directamente con pantallazos.

Presionamos la tecla F11. Podemos ver una lista de estilos y formatos pre-establecidos. En caso de la figura de a lado se observa que ya existen una lista de estilos y formatos creados por mi.

Para simplicar, seleccionamos 'estilos de usuario' en el menu desplegable de la parte inferior. Solo se podrá ver los creados por el usuario,

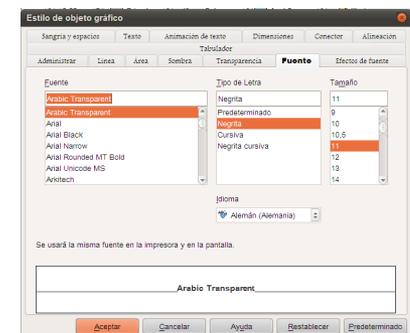


Woow.. sigue, sigue... creo que hoy te ganas una cervecita. XD

Vale. Sigamos.

Seguidamente te debe mostrar un ventana con un montón de pestañas. Lo único que tienes que hacer es personalizar y darle el formato que desees.

Por ejemplo: A todo los párrafos de la revista quiero darle un formato específico (tamaño de fuente, color, etc..) quizás se me ocurre darle borde o cosas asi... no se, cada quien tiene sus gustos. Al finalizar le damos Aceptar y listo!



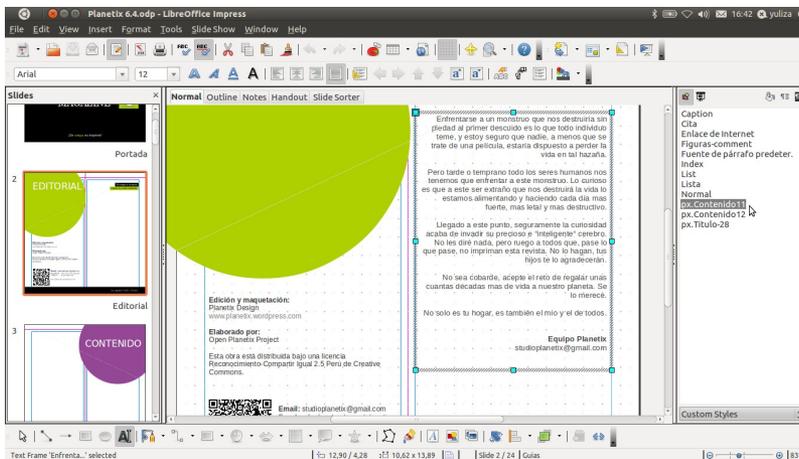
Uhhh.... esto de los formatos esta medio raro. Hay un montón de opciones en esa ventanita. Será cuestión de acostumbrarse. Sigue...

Perfecto. Ahora veamos como le aplicamos ese formato a nuestro contenido que tengamos.

Presten mucha atención en la figura de abajo. Tenemos un objeto que contiene texto, así que lo seleccionamos de tal manera que la selección sea todo el contenido, es decir, todo el recuadro.

Ahora, mostramos la ventana de 'estilos y formatos' que acabamos de ver hace unos instantes.

Seguidamente le damos doble click en el formato que acabamos de crear y listo.



Uhhmm... no me sale. Haber una vez mas.

1. Seleccionas el contenido. Recuerda seleccionar el recuadro (no selecciones el texto interno)
2. Hacemos doble click en el formato que creamos y listo

De esta manera podemos maquetar revistas y cualquier tipo de documentos en LibreOffice Impress de una manera ordenada y haciendo el uso adecuado de las opciones que LibreOffice nos brinda.

En este pequeño tutorial se hizo una explicación resumida de lo que se puede hacer en LibreOffice, espero les sea de utilidad.

Si tienen alguna duda, consulta, insultos o lo que sea, no duden en escribirnos a (studioplanetix@gmail.com).

Bueno, yo no tengo nada que decir. Creo que lo que aprendí hoy me será de mucha ayuda. Gracias!! Hasta el próximo número.

Hemmm... antes que te vayas, creo recordar que me dijiste algo sobre una cervecita. XD

Uhhh... ¿en serio? ¿Yo dije eso? ¿A que hora?... buueeeeno, esta bien. Vamos por un par de cervecitas.

Hola de nuevo a nuestros lectores y Linux Gamers hoy les presentamos un buen juego de karts, divertido y fácil de jugar.

Este es un juego de carreras multiplataforma, gratuito y de código abierto, similar a Súper Mario Kart, en el que podemos elegir entre las principales mascotas de las aplicaciones más importantes relacionados con el simpático pingüino (TUX, el pingüino, marca y señal del sistema operativo GNU/Linux).

Podremos competir en 3 modalidades de juego: **Campeonato, Carrera única y Contrarreloj.** Además, podremos usar algunas 'ayudas' especiales para ayudarnos a ganar las carreras. Si te gustan los juegos de karts y quieres pasar un buen rato jugando deberías probar SuperTuxKart.

Hemm.... ¿Que haces?

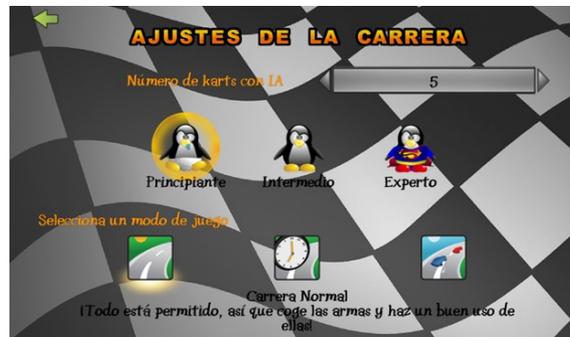
Eres tu de nuevo. Estoy hablando un poco sobre Super Tux Kart, Haber juega un partida de este juego, quiero ver como te manejas en esto de las ruedas...

Bueeeeno, esta bien. Espérame, me voy a poner cómodo... Ya, ahora si.

PD: La Historia se vuelve a repetir. Dos, tres, cinco, diez partidas y ni una victoria. Nos vemos en el próximo número... >>

Otra vez jugando, veamos quien gana... Super Tux Kart

+ **Mas información:**
<http://supertuxkart.uptodown.com/>



Como loguearte con escaneo de tu rostro en

Comfusion 3



Comfusion

Ubuntu + Compiz + Fusion



A todos nos gusta probar cosas, sobre todo si son como en las películas, donde todo el mundo se loguea en su sistema informático con un simple escaneo de retina, de rostro o de huella dactilar”

Pues bien, esto en **Comfusion** es algo que se puede hacer muy fácil con solo un par de clics, (y poniendo tu cara para la foto), así de fácil, ahora te explicamos como...

Inicia sesión y logueate normalmente, luego ejecuta

Aplicaciones/Otras/Qt Face Trainer

y te saldrá una aplicación así:

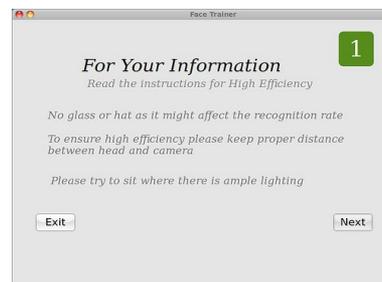


Figura N° 1: Ventana inicial de Qt Face Trainer

Es nuestro gestor de Qt Face Trainer(Figura N° 2) que nos ayudará a que esta tarea sea simple; clicamos en **Qt Face** (**Paso 1**), se nos abrirá el Qt Face Trainer;

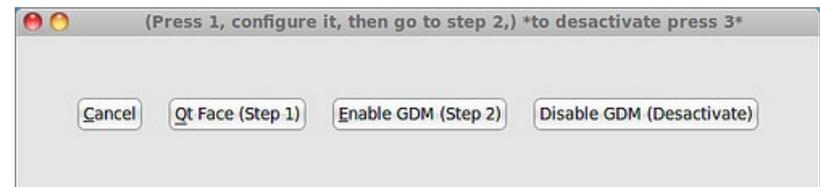


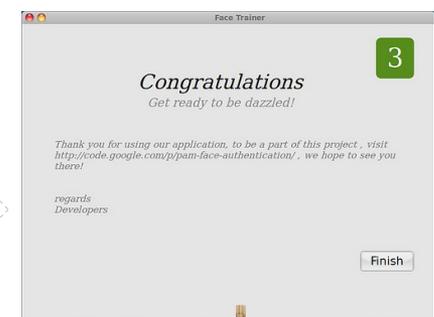
Figura N° 2: Gestor de Qt Face Trainer.

Aquí iniciamos la captura de fotos (cuantas mas fotos mejor), esto será lo que haga que nos reconozca más fácilmente el programa.



Figura N° 4: Cuando tengamos bastantes fotos, (aconsejo como mínimo 3), clicamos en next.

Figura N° 3: Qt Face Trainer Capturando fotos.



Ahora en Finish, y volvemos a la utilidad de configuración:

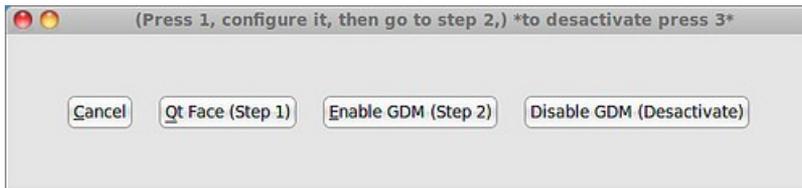
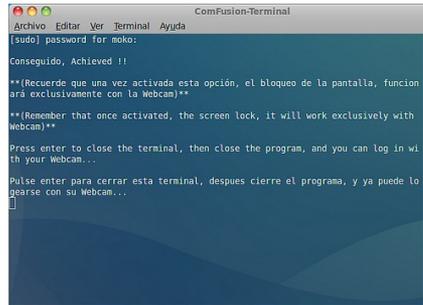


Figura N° 5: Ahora clicamos en **Enable GDM (Paso 2)**, se nos abrirá una terminal que configura el sistema, cuando haya acabado la cerramos, y luego salimos.



Lo que hemos hecho al clicar en Enable GDM, ha sido grabar la configuración del Qt Face Trainer en nuestro GDM, ahora ya podemos salir de la sesión actual y logearnos con solo mostrar nuestra cara en la pantalla de acceso GDM, sin teclear una letra, la cámara web escaneara nuestro rostro y si somos la persona correcta, nos dará acceso:

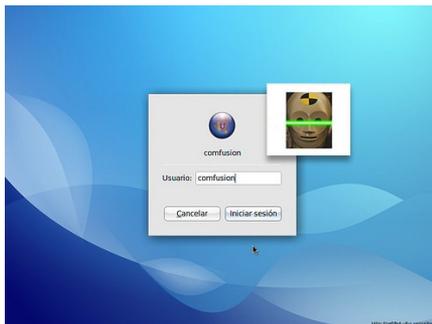
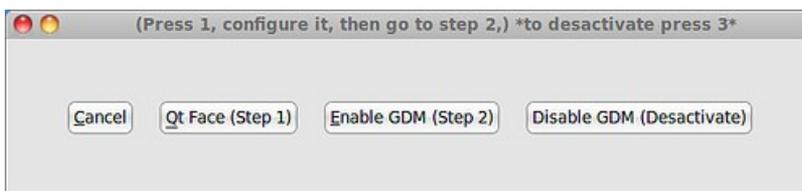


Figura N° 6: QT Face Trainer en acción.

Para invertir el proceso, es decir para poder volver a logearnos escribiendo la contraseña, abrimos la utilidad en Aplicaciones/Otras/Qt Face Trainer;



Y clicamos en **Disable GDM (Desactivar)**, y con esto lo que hemos hecho ha sido grabar nuestra antigua configuración en nuestro GDM, ahora ya podemos salir de la sesión actual y logearnos escribiendo nuestra contraseña, como antes.

Es de tener en cuenta una **ADVERTENCIA**; cuando configuramos nuestro GDM con Qt Face Trainer, **TAMBIEN** habremos configurado por defecto nuestro salvapantallas, es decir si bloqueamos la pantalla, esta no se desbloqueará con contraseña, sino con nuestro rostro.

(Esto también lo avisa la aplicación cuando activamos el logeo con la webcam)

Será así hasta que volvamos a nuestra antigua configuración, (eso en caso de que no nos guste esta), en ese caso ya volveremos a desbloquear la pantalla con contraseña escrita.

Finalizando

Espero que este Mini-Tutorial os haya sido de utilidad, veréis que útil es loguearse con el escaneo de la webcam, y como se quedan de sorprendidos los amigos cuando lo ven!!

Con **ComFusion 3** esto es muy fácil, con un "par de clics"!!

Marco A. Pollolinux
pollolinux@yahoo.es

Una entrevista a ComFusion

ComFusion es una distribución Linux basada en Ubuntu, en formato "Live", para arquitectura 32 Bits, (de momento, pero totalmente compatible con 64), que normalmente sale exclusivamente con las versiones LTS, (Long Time Support).

1. ¿Cómo nace Comfusion?

Comfusion nace en el año 2006-2007, inducidos por el lanzamiento de Ubuntu, (2004), seguíamos el proyecto, y lo seguimos, con gran ilusión, antes ya seguíamos Debian durante mucho, mucho tiempo.

Nos pareció tal la avalancha de contenidos, usuarios e información de Ubuntu que era como si se hubiesen unificado muchos usuarios desperdigados de Linux y otros llegados de otros sistemas.

Decidimos incorporarnos al mundo "activo" en Linux, teníamos información, ganas, y apoyo de toda una comunidad y creamos Uberyl, una fusión entre los nombres de Ubuntu y Beryl, que era el gestor de efectos del momento, lo que hoy es Compiz.

Con el tiempo y ya lanzadas un par de versiones de Uberyl, con muy buena aceptación, nuestro proyecto se transformó en ComFusion, (el nombre viene de Compiz-Fusion), que es hoy día nuestro nombre oficial.

3. ¿Cuál es el objetivo principal de Comfusion?

El objetivo principal de ComFusion, (y anteriormente de Uberyl), es crear un entorno vistoso, bonito, y fácil, valiéndose de los recursos y efectos que nos brinda compiz y otros gestores de efectos, que sea atractivo para los usuarios que provengan de otros sistemas operativos, y que no pierda un ápice de potencia para todos nosotros, "los otros usuarios", los que queremos algo fuerte y duro que nos deje experimentar.

Ello hará que el usuario novel se entusiasme con nuestro proyecto, y descubra poco a poco, que nada tiene que ver ya el concepto de Linux lleno de consolas de comandos y archivos que editar, etc, etc, que era, ahora es un sistema operativo, bonito, potente, fácil, estable y muy usable.

4. Cuéntanos un poco sobre Comfusion y su relación en el Software Libre

ComFusion es el fruto de una pasión, que es Linux, nosotros somos autodidactas, aprendimos día a día, de hecho no paramos de hacerlo y seguiremos haciéndolo.

El Software Libre es el motor que mueve a ComFusion, seguimos todos los eventos que podemos y leemos todo lo que cae en nuestras manos, creemos que aquí está el futuro, en la gente que, como esta revista o como sus lectores, les mueve una idea y un sentimiento mucho más antiguo que el dinero, la hermandad del conocimiento.

Somos la prueba viviente, (y estamos orgullosos de ello), de que el Software Libre no es tan difícil de aprender como nos quieren hacer creer las grandes multinacionales del consumo.

5

¿A qué tipo de usuarios está orientada ComFusion fundamentalmente?

Fundamentalmente ComFusion, como ya hemos mencionado está orientada al usuario noble por su vistosidad, para que cambie su idea sobre Linux, pero debido a sus modificaciones también pretendemos y creemos que lo conseguimos, que resulte atractiva al usuario experimentado.

Básicamente es como cuando sobre un modelo de coche ya de por sí potente y fiable, le ponemos todas las mejoras que podamos en el motor, (esto les gusta a los usuarios experimentados), y le cambiamos la carrocería por una mucho más bonita (esto es lo que les gusta a los usuarios nobles a primera vista, luego ya se quedan por otras bondades que todos sabemos en Linux), conseguimos pues, algo que une a nobles con experimentados, perfecto!!

6

¿Quiénes están a cargo del proyecto?

A cargo del proyecto existen personas que básicamente no nos conocemos en persona;

David Charro, está en la parte web, llevando foros , creando las web's, aportando ideas al proyecto, en permanente contacto.

Diego Gonzalez, "Klokox" para los amigos, llevando promoción web , artículos, y redacciones, y por supuesto, aportando ideas al proyecto y testeando.

Usuarios conocidos como TheZar, Javier Aroche, Alberto Luebbert y otros muchos que están ahí, en la comunidad ComFusion, haciéndola grande día a día.

Marco A. "Pollolinux", (un servidor), desarrollando el proyecto, compilando las versiones y modificando y adaptando programas a ComFusion.

7

¿Se puede colaborar con el proyecto? ¿Cómo?

Por supuesto, estamos abiertos a todas las aportaciones tanto a nivel de ayuda y colaboración, diseñando programas y remitiendonoslos, fondos de pantalla , temas para gnome, aplicaciones o scripts con los que puedan contribuir, como a nivel contribución económica o de hardware para el proyecto ComFusion, para eso hemos creado una cuenta de Pay-Pal;

<http://www.comfusion.es/drupal/content/donaci%C3%B3n>

Para donaciones directas, o compra de camisetas solidarias con el proyecto Comfusion;

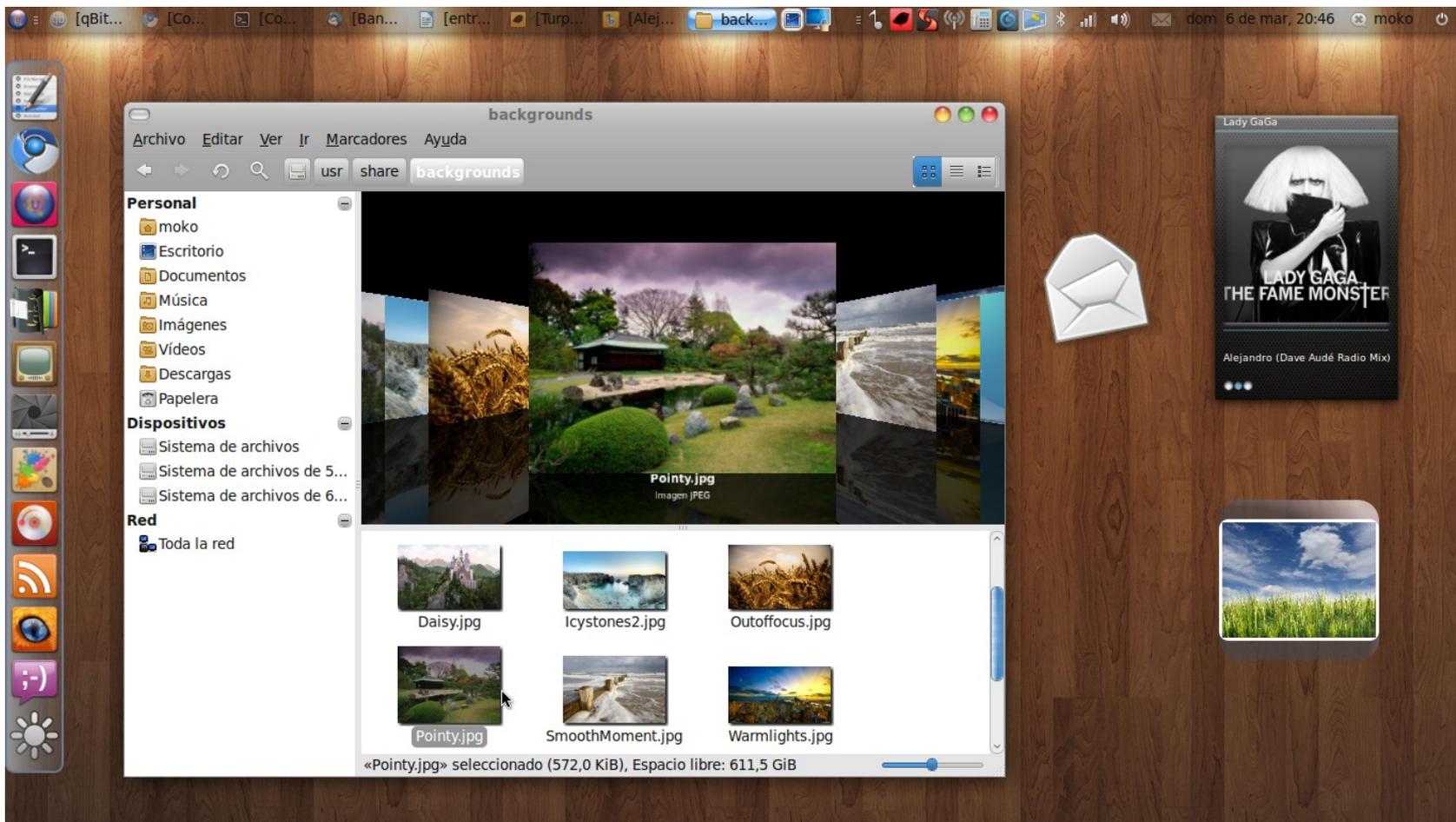
Directamente al e-mail: pollolinux@yahoo.es



8

¿Podrías compartir una captura de pantalla de tu ordenador con toda la comunidad Planetix?

Por supuesto!!, ya que está poniéndose de moda Unity, (el nuevo gestor de Ubuntu), os dejo una captura de Comfusion 3 , a la que solamente le hemos quitado el panel inferior , el cairo-dock se lo hemos puesto a la izquierda y le hemos cambiado el wallpaper... Y ya tienes look de Unity;



*Pantallazo: Escritorio
de Comfusion*

Muchas gracias por la oportunidad que nos habéis brindado de darnos un poco más a conocer y que sepáis un poco más de este nuestro proyecto y el de todos vosotros. Un abrazo para todos los lectores y no dejéis de probar ComFusion, seguro que os encantará.

<http://www.comfusion.es/drupal/>

Todos somos y seremos un poco "pollos" de "linux", de ahí "pollolinux". Solo debes de intentar saber cada día un poco más...

pollolinux@yahoo.es

+ Mas información:

www.comfusion.es

Twitter: [@ComFusion](https://twitter.com/ComFusion)

+ Explicando Internet a una niña de 4 años

Ayer, después de haber recibido la pregunta que todo padre teme, estuve 40 minutos explicando la respuesta a mi hija Natalia, de 4 años, la respuesta a la fatídica pregunta: Papá, ¿qué es Internet?.

Explicando Internet a una niña de 4 años

Con varios dibujos y explicaciones sencillas conseguí que lo entendiera (y le hice varias preguntas para comprobarlo), y al comunicar mi éxito en Google+, muchos me pidieron compartir tanto la explicación como los dibujos, aquí, en www.whatsnew.com.

Antes de empezar a hablar de ordenadores, contenido digital y transmisión de datos, empecé con un ejemplo sencillo.

El ejemplo de las casas conectadas

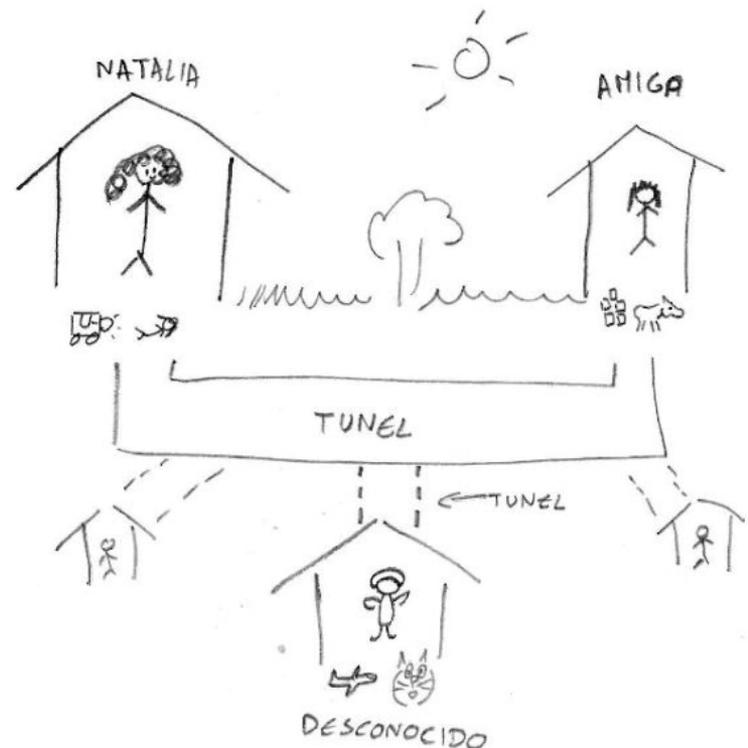
Imaginemos que Natalia quiere jugar con el caballo de madera de su amiga Malú, que vive a 45 minutos de nuestra casa, y que existe un túnel por debajo de la tierra que nos permite llegar a los sitios muy rápidamente. Solo tendría que entrar en el túnel, aparecer casi inmediatamente en casa de Malú, jugar al caballo y volver en cualquier momento.

Ahora imaginemos que las casas de todos los niños del mundo están conectadas con ese túnel, permitiendo que podamos disfrutar de los juguetes de cada uno en cualquier momento, siempre que el niño lo permita, claro.

Cada niño podrá decidir si quiere o no quiere poner sus juguetes en la puerta del túnel, o indicar cuáles quiere compartir y cuáles no.

El ejemplo acabó aquí, aunque podría haberme alargado contando que no todas las casas tienen túnel y que es posible que varios niños puedan jugar con el mismo juguete al mismo tiempo y que no es posible romper los juguetes de otros (bueno, de hecho sí es posible, pero se complicaría el tema).

Una vez entendida la metáfora y hechas las preguntas necesarias para que entienda las ventajas de tener un túnel así, empezamos con Internet, pero no sin antes mostrar el dibujo que fui realizando mientras explicaba el tema:



Ordenadores, teléfonos y TV en el tubo mágico

Para explicar Internet usé el mundo del cine como protagonista. Ella está acostumbrada a ver películas en el ordenador, así como en la televisión. A veces vemos juntos dibujos animados en Youtube, por eso la palabra Internet aparecía con frecuencia en nuestro día a día.

Imaginemos que estamos viendo unos dibujos animados en nuestro ordenador y queremos que nuestra amiga Malú pueda verlos también. Una forma sería prestarle el DVD y esperar a que nos lo devuelva otro día, pero si existiera un tubo muy largo que pudiera llevar la imagen y el sonido al ordenador de Malú, sería mucho mejor.

Construimos el tubo “mágico” y le decimos a Malú que lo enganche a su ordenador (o a su TV, que también puede). Cuando ya tenemos el tubo funcionando, podemos ver la película al mismo tiempo que Malú.

Ahora vamos a conectar otros ordenadores al tubo y echamos un vistazo a ver lo que hay en ellos. Vemos que un niño de China ha puesto un dibujo animado nuevo en el tubo, y otro niño de Argentina ha puesto además fotos de su viaje a Disney, y otro de Francia ha puesto un juego de colorear letras...

Si todos los ordenadores estuvieran conectados con ese tubo, podríamos ver lo que otros ven, jugar a lo que otros juegan, incluso hablar por el tubo para que otros escuchen... es así que ella habla con sus abuelitos, por el tubo mágico que en este caso conecta nuestro ordenador con el teléfono de su casa.

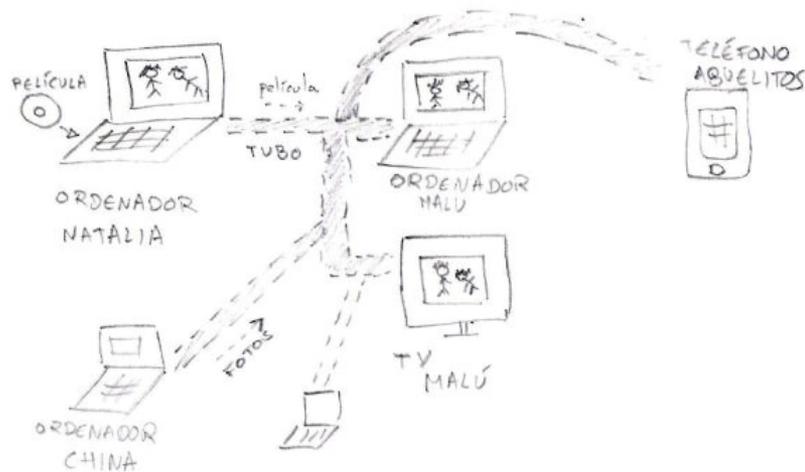
De la misma manera que con el túnel que conecta casas, cada niño del mundo puede decidir qué películas puede compartir, qué fotos quiere que veamos, que juegos pondrá en el tubo, etc.

Si algún día el tubo no funciona, solo podremos ver lo que tenemos en nuestro ordenador, no podremos buscar vídeos en los ordenadores de otros niños, no podremos hablar con los abuelitos, no podremos buscar juegos nuevos... eso es lo que pasa cuando papá dice que no hay Internet.

En esos cables hay muchas cosas, libros sobre la selva, dibujos de animales, fotos del fondo del mar... cualquier cosa que otras personas hayan creado y lo hayan puesto en el tubo para compartirlo con el resto.

En este punto Natalia me preguntó si podía poner en el tubo el dibujo que hizo ayer para que otros niños lo vieran. Le dije que sí, y que de esa forma podría incluso recibir opiniones, comentarios sobre si el color del cielo era bonito o no.

Igual que antes, omití el hecho de que Internet no es solo una red P2P, que existen servidores y filtros de acceso, aunque una vez madurada la idea de los ordenadores conectados en todo el mundo, no será difícil, dentro de unos meses, explicar el concepto de servidores (al fin y al cabo es solo añadir el concepto de ordenadores grandes con muchos tubos conectados y un guardian en la puerta de los tubos).



Problemas encontrados:

1 – Ahora quiere que compremos una TV que se conecte a Internet también, igual que la de Malú, así podrá ver las fotos del niño argentino en pantalla grande, desde el sofá.

2 – Cuando dibujé el teléfono de los abuelitos, hice un dibujo de esos que aprendimos cuando eramos pequeños, con el auricular y la ruedecita de los números... lo tuve que borrar cuando me dijo que no sabía qué era eso...

3 – Le tuve que explicar porqué no podía poner el DVD de Blancanieves en el tubo mágico, aunque esa explicación fue bastante peor que la anterior...

- Artículo encontrado en:

www.whatsnew.com

Por [Juan Diego Polo](#)

Bajo licencia creative commons -

Se reconoce todo los derechos.



OPENLIBRA

"La Biblioteca Libre online que estabas esperando"

Dale a tu obra una posición destacada y permite así que tu trabajo llegue a más usuarios!

Internet está repleto de material bibliográfico pero no siempre es fácil encontrarlo reunido en un mismo lugar. Muchas veces, necesitamos continuamente recurrir a los buscadores para ponernos sobre la pista de aquel material bibliográfico más relevante o que más se adapte a nuestras necesidades concretas. Y esto, es especialmente difícil cuando, además de buscar estos manuales, queremos que también sean libres.

Las estrategias comerciales de editores y la gran cantidad de páginas que ofrecen libros en descarga directa de forma ilegítima, hacen muy complicado el acceder a ese otro material que buscamos los que más apoyamos al movimiento libre, ya sea desde el punto de vista del software, o de cualquier otra actividad creativa: música, libros, videos, ...

Es por todo que, sabiendo de la gran cantidad de material existente bajo licencias libres, y su alta calidad general, nace **OpenLibra**. La idea tras este proyecto es tratar de reunir en un mismo lugar, la mayor cantidad de recursos bibliográficos de calidad prestando un especial interés a aquellos escritos en lengua castellana. De este modo, todo aquel que tenga la necesidad de consultar un libro, o descargárselo tranquilamente para imprimirlo o leerlo en su dispositivo favorito, pueden acceder a este servicio y realizar sus búsquedas de una forma cómoda y categorizada.

Si encuentras entre todo el catálogo algo que te guste, no dudes en cogerlo. Todos los libros que componen esta biblioteca son libres y, por tanto, son tuyos... son de todos.

+ Mas información:

www.etnassoft.com/biblioteca/
www.openlibra.org

Había una vez...

Un solo punto, salvar el planeta

Dicen que nuestro Planeta empezó a sentirse atacado con la llegada y evolución de unos seres extraños que decían llamarse 'seres humanos' y que, además, según ellos, poseían algo que los caracterizaba de otros seres: 'inteligencia'. Día a día las cosas empezaron a ponerse color de hormiga.

Ahora, y con razón alguna, nuestro Planeta nos tiene miedo, pues cada acción que los seres 'inteligentes' realizan solo empeora la situación.

Hace meses visité lugares impresionantes llenos de vida, lugares que parecía un verdadero paraíso, lugares en donde aquel y cualquier animal aún se sentía protegido y podía transitar libremente sin temor a desaparecer de la faz de la tierra.

Dentro de toda esa maravilla, en el fondo, vi que a pesar de lo lejano y belleza visual de aquel lugar, ahora, ya se sienten los estragos de una naturaleza golpeada y dañada. La nieve empieza a derretirse, el agua empieza a bajar de nivel y las cosas que solo un humano podría sentir las empiezan a formar parte de una lista llamada problemas.

Y lo más extraño es que las soluciones están en manos de cada uno de esos seres 'inteligentes'. Acciones como no botar la envoltura de los chocolates, cuidar el agua, reciclar todo lo que sea posible, desenchufar los artefactos cuando no se estén usando, comprar productos que respeten la naturaleza y muchas acciones que a diario forman parte de nuestra rutina es lo que, en mi humilde opinión, ayudaría a este Planeta.

El mundo está aglomerado por personas comunes, por personas que viven acelerados, personas que piensan que el fin justifica los medios. A pesar de todo esto, aún existen pequeñas luces que luchan sin cesar para rescatar a los indefensos, para devolver una sonrisa a un niño.

No soy un superhéroe que puede salvar el mundo entero, no soy presidente de una nación que puede decidir que acciones tomar y cuales no para salvaguardar nuestro Planeta, sólo soy uno más de esos seres 'inteligentes' que, a diferencia de muchos, me esmero cada día en no tirar a la calle la envoltura de chocolate...

...solo soy un ser extraño que una noche decidí escribir esto con la firme esperanza de que alguien lo lea.



2011

Imaginemos un mundo libre

